

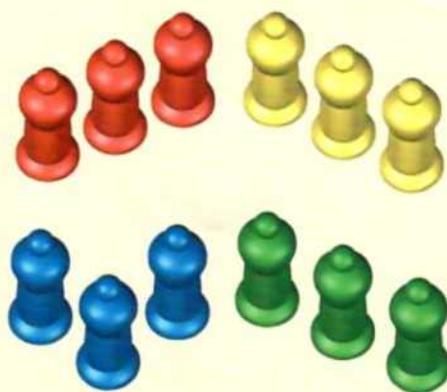
Angleterre, début du 12ème siècle. Le prieur Philip de Kingsbridge a un rêve : construire la plus belle des cathédrales du pays. Pour le réaliser, il s'entoure des bâtisseurs les plus expérimentés. Ensemble ils s'affairent à la construction de cet édifice monumental, chacun visant à effectuer la plus grosse part de l'ouvrage avec son équipe. Les bâtisseurs sont secondés par d'ambitieux artisans à leur service et des ouvriers qui collectent les ressources nécessaires (pierre, bois et sable). À défaut, ils s'approvisionnent au marché. Mais les bâtisseurs ont d'autres impératifs que leur simple travail à la cathédrale : le roi lève des impôts supplémentaires insensés et de nombreux chantiers pourraient être paralysés par manque d'argent. Il leur serait ainsi salutaire de solliciter les faveurs du roi de temps à autre, peut-être serait-il bien disposé et mettrait-il à leur disposition son métal si précieux. Une audience chez l'évêque serait tout aussi secourable, car si parfois le destin est favorable aux bâtisseurs, il se retourne aussi contre eux. L'évêque les protégerait contre les imprévus et pourrait leur assurer le soutien de personnalités influentes. À la fin, une magnifique construction s'élèvera vers le ciel. Qui aura été le plus grand bâtisseur et en récoltera les honneurs ? Seul celui qui saura tirer profit de son or et de ses ouvriers au bon moment sera vainqueur.

MATERIEL DU JEU

1 plateau de jeu



12 bâtisseurs
(3 par couleur)



4 contremaîtres
(1 par couleur)



28 ouvriers
(7 par couleur)



4 ouvriers gris



1 ouvrier noir



82 cubes de ressources en bois
pour les constructions



23 Pierre (gris) 23 Bois (marron) 23 Sable (beige) 13 Métal (bleu)

8 marqueurs
(2 par couleur)



1 marqueur
de coût (noir)



36 cartes Artisan



9 cartes Ressource



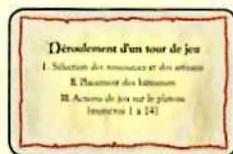
16 cartes Privilège



10 cartes Événement



4 aides de jeu recto/verso (une face explique le déroulement d'un tour, l'autre les fonctions spéciales des artisans)



1 cathédrale, constituée de 6 éléments en bois:



la nef

le portail

l'abside



deux tours



le toit



1 sac en toile et 1 dé (avec les valeurs 2, 3, 3, 4, 4, 5)

MISE EN PLACE DU JEU

- Placer le plateau du jeu au centre de la table.
- Chaque joueur choisit une couleur (bleu, rouge, vert ou jaune) et reçoit 3 bâtisseurs, 7 ouvriers et 1 contremaître. Un contremaître vaut 5 ouvriers. Chaque joueur place son contremaître et ses ouvriers devant lui (ils constituent sa réserve). Tous les bâtisseurs des joueurs sont placés dans le sac en toile.

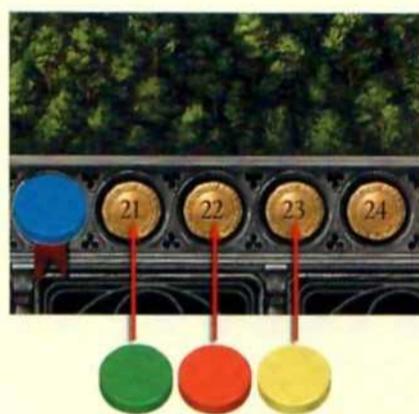
- Chaque joueur reçoit les 3 cartes *Artisan* de sa couleur : 1 *Gâcheur de mortier*, 1 *Menuisier* et 1 *Tailleur de pierres*. Chaque joueur aligne ses cartes face visible, devant lui.



- Chaque joueur reçoit l'aide de jeu de sa couleur.

- Le dernier joueur ayant visité une cathédrale est le premier joueur du tour initial et prend la première partie de la cathédrale (la nef). 

- Chaque joueur place un de ses marqueurs sur la case « 2 » du compteur de points.



- L'autre marqueur est placé sur le compteur de richesses situé en bas du plateau de jeu. Pour compenser l'avantage du premier joueur, celui-ci place son marqueur sur la case « 20 », tandis que les joueurs suivants reçoivent (dans le sens des aiguilles d'une montre) 1 pièce d'or en plus, ainsi le second joueur place son marqueur sur « 21 », le 3ème sur « 22 », et le 4ème sur « 23 ».

- Les 24 cartes *Artisan* sont triées en fonction du numéro qui figure au dos (par ordre d'arrivée dans le jeu). À chaque tour, 4 nouvelles cartes *Artisan* seront mises en jeu. Les cartes *Artisan* de chaque numéro sont mélangées et placées en 6 piles séparées près du plateau de jeu.



- Mélanger les 9 cartes *Ressource* et les placer en pile, face cachée, à côté du plateau.



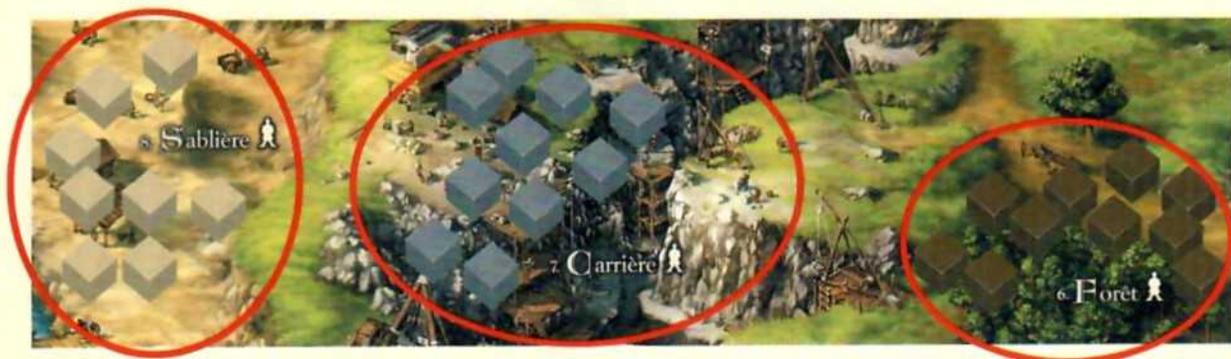
- Écarter les 2 cartes *Privilège* du dernier tour repérables au symbole rond du vitrail et les placer face cachée à côté du plateau de jeu. Mélanger les 14 autres cartes *Privilège*, en retirer 4 du jeu (elles demeurent secrètes jusqu'à la fin de la partie). Les 10 cartes restantes sont placées face cachée en pile, au-dessus des 2 cartes du dernier tour.



- Mélanger les 10 cartes *Événement*. En retirer 4 du jeu qui demeureront secrètes jusqu'à la fin de la partie. Les 6 cartes restantes sont posées face cachée dans le coin droit du plateau de jeu, à l'endroit prévu à cet effet.



- Placer les ressources (cubes en bois) sur les espaces prévus du plateau de jeu. Le bois (cubes marron) est placé dans la forêt, la pierre (cubes gris) dans la carrière, le sable (cubes beiges) dans la sablière.



- Placer 4 *Pierre*, 4 *Bois* et 4 *Sable* sur les espaces appropriés sur le marché de Kingsbridge.



- Placer 1 *Métal* (cube bleu) dans la cour du roi (la grande tente entre les petites tentes bleues). Tous les autres cubes de métal sont placés à côté du plateau de jeu.



- Placer les 4 ouvriers gris à la forteresse de Shiring.

- Placer l'ouvrier noir à côté du plateau. Il ne peut être introduit en jeu qu'à l'aide d'une carte *Privilège*.

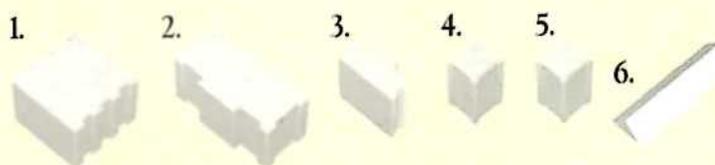


- Placer le marqueur de coût à côté du chiffre « 7 » sur la rosace des coûts.



- Placer les 5 éléments restants de la cathédrale et le dé à côté du plateau.

Note : La construction des différentes parties de la cathédrale se fera dans l'ordre illustré à droite.



BUT DU JEU

- Être le bâtisseur qui aura le plus contribué à la construction de la cathédrale. Le joueur avec le plus de points de victoire à la fin de la partie sera le vainqueur.
- Les points de victoire seront obtenus à la fin de chaque tour grâce à vos artisans qui participent à la construction de la cathédrale en utilisant les ressources.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

- Une partie se joue en 6 tours. Chaque tour représente plusieurs années de construction. À la fin du jeu, la cathédrale est achevée.
- Chaque tour se divise en 3 phases. L'action du jeu réside surtout dans les phases I et II. La phase III demande peu de temps. Comme les numéros 1-14 de la phase III se suivent sur le plateau de jeu dans le sens des aiguilles d'une montre, il n'est pas nécessaire de se référer tout le temps au livret de règles.

I. Sélection des cartes *Ressource* et des cartes *Artisan*

II. Placement des bâtisseurs

III. Actions de jeu sur le plateau (dans le sens des aiguilles d'une montre):

1. Événement
2. Évêché : protection contre les événements
3. Revenus de la manufacture de laine
4. Kingsbridge : prendre une carte *Privilège*
5. Prieuré de Kingsbridge : points de victoire
6. Forêt : production de bois
7. Carrière : production de pierre
8. Sablière : production de sable
9. Cour du roi : exonération d'impôts (le premier bâtisseur reçoit 1 *Métal*)
10. Shiring : recrutement des artisans
11. Forteresse de Shiring : 2 ouvriers pour le tour suivant
12. Marché de Kingsbridge : achat ou vente de ressources / vente de métal
13. Cathédrale : points de victoire des artisans
14. Désignation d'un premier joueur

Astuce: lors de votre première partie, il n'est pas nécessaire de lire toutes les règles du jeu avant de commencer. Suivez simplement les explications de la phase en cours, jouez, et poursuivez votre lecture à la phase suivante.

DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

- Le premier joueur pioche de la pile les 2 premières cartes *Privilège* et les place face visible sur les espaces appropriés à Kingsbridge.



· Prendre les 4 cartes *Artisan* du tour actuel:

- placer les 2 premières cartes du dessus face visible sur l'espace prévu à Shiring.

- placer les 2 autres cartes face visible en bas à gauche du plateau de jeu (espaces clairs).



· Placer ensuite les 7 premières cartes *Ressource*, rangées par type, face visible à côté des 2 cartes *Artisan*. Les 2 cartes *Ressource* restantes ne seront pas utilisées ce tour-ci.



Ces 9 cartes visibles constituent la pioche pour le tour.

PHASE I: Sélectionner les cartes *Artisan* et les cartes *Ressource*

· En commençant par le premier joueur, puis dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur prend à son tour une carte de son choix dans la pioche. Une fois que chaque joueur a choisi une carte, le premier joueur en choisit une à nouveau, etc.

· Un joueur peut choisir de ne pas prendre de cartes et de passer. Une fois qu'un joueur a passé, il ne peut pas prendre d'autres cartes dans cette phase.

· La phase I se termine lorsque les 9 cartes de la pioche ont été prises, ou lorsque tous les joueurs ont passé.

· Toute carte *Ressource* restante est mise de côté pour le tour suivant. Les cartes *Artisan* qui n'ont pas été prises sont retirées du jeu.

Choix d'une carte

· La forêt produit du bois, la carrière de la pierre et la sablière du sable. Il y a 3 cartes de chaque ressource qui fournissent une production de 2, 3 ou 4 cubes. À chaque tour, seules 7 des 9 cartes *Ressource* seront dans la pioche, ainsi que 2 cartes *Artisan*.

· Un joueur qui prend une carte *Ressource* de la pioche la place devant lui. Le joueur doit mettre le nombre d'ouvriers nécessaires dans la carrière, la forêt ou la sablière (comme indiqué dans le coin gauche de la carte avec le symbole de l'ouvrier). Ce nombre est compris entre 2 et 10. Les joueurs ne peuvent pas choisir une carte *Ressource* s'ils ne possèdent pas suffisamment d'ouvriers dans leur réserve.



· Un joueur qui choisit un artisan prend sa carte et la place face visible à côté de ses autres cartes *Artisan*. Choisir un artisan coûte de l'or, le montant est indiqué par le nombre figurant au coin supérieur gauche de la carte.



· Le marqueur de richesses du joueur est reculé du nombre de cases égal au coût de la carte. Les joueurs ne peuvent pas choisir une carte *Artisan* s'ils ne possèdent pas suffisamment d'or pour la payer.

Astuce: Au fur et à mesure des tours, les 4 artisans deviennent plus cher. Mais leur qualification et leur habileté à marquer des points de victoire augmentent aussi.

· Important: Chaque joueur ne peut avoir plus de 5 cartes *Artisan*, dont 3 sont reçues en début de partie. Si un joueur prend un artisan et dépasse la limite autorisée, il doit défausser définitivement une ou plusieurs cartes *Artisan* (elles ne peuvent plus être utilisées de toute la partie). Un joueur peut défausser un artisan qu'il vient de prendre (et payer). Cela n'a de sens que si le joueur veut empêcher ses adversaires d'acquérir cette carte.

· À la fin de la phase I, chaque joueur possédant encore des ouvriers dans sa réserve les place à la manufacture de laine. Plus tard dans le tour, ces ouvriers fourniront des revenus.

Note: Un joueur qui prend peu de cartes Ressource dans un tour aura beaucoup d'ouvriers restants à placer dans la manufacture de laine. Il en recevra des revenus conséquents. Gardez à l'esprit qu'il est utile d'envoyer des ouvriers à la manufacture de laine, car l'or se fait rare dans le jeu.



PHASE II : Placement des bâtisseurs

· Une fois que la répartition des ressources et des artisans est achevée, le premier joueur prend le sac en toile contenant les bâtisseurs de tous les joueurs.

· Sans regarder, il tire un premier bâtisseur du sac et le pose près du marqueur de coût sur la case «7» de la rosace des coûts. Le propriétaire du bâtisseur décide de le placer sur le plateau ou bien de passer.



Important: Une fois par tour, le premier joueur peut décider de remettre dans le sac un bâtisseur qu'il vient tout juste de tirer.

· Sur le plateau, il y a plusieurs destinations où un bâtisseur peut être posé :

- ✦ Évêché : protection contre les événements
- ✦ Kingsbridge : prendre une carte *Privilège*
- ✦ Prieuré de Kingsbridge : points de victoire
- ✦ Cour du roi : exonération d'impôts (le premier bâtisseur reçoit 1 *Métal*)
- ✦ Shiring : recruter des artisans
- ✦ Forteresse de Shiring : 2 ouvriers gris pour le tour suivant
- ✦ Marché de Kingsbridge : acheter ou vendre des ressources / vendre du métal
- ✦ Désigner le premier joueur

· Les bâtisseurs sont placés sur les espaces réservés de forme circulaire. Un seul bâtisseur peut être placé sur chaque espace.



• Certaines destinations ne peuvent recevoir qu'un seul bâtisseur (par exemple, la forteresse de Shiring) alors que d'autres peuvent en accueillir plusieurs (par exemple, le marché de Kingsbridge).

• Pour placer le premier bâtisseur sur le plateau de jeu, son propriétaire doit payer 7 Or. Le coût est déterminé par la position du marqueur de coût sur la rosace.

• Le propriétaire du bâtisseur doit décider de le placer (en payant 7 Or) ou de passer.

• Si le joueur décide de placer son bâtisseur, il le pose sur l'espace circulaire de la destination choisie et déplace son marqueur de richesses de 7 cases en arrière. Puis le marqueur de coût est déplacé sur la case « 6 » de la rosace. Par la suite, placer un bâtisseur coûtera 6 Or. Le premier joueur pioche le bâtisseur suivant dans le sac (il est tout à fait possible qu'il appartienne au même joueur) et son propriétaire choisit ou non de le placer.

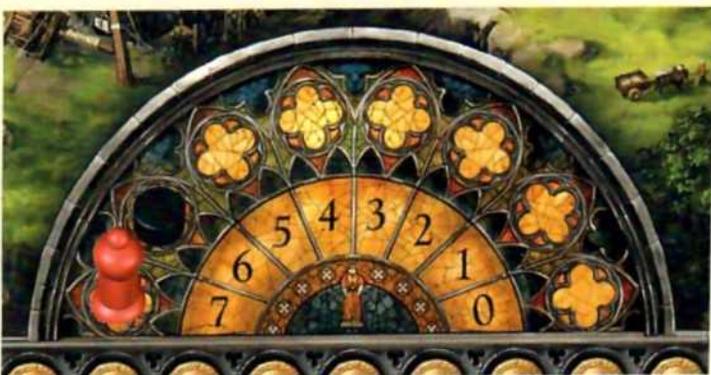
• Chaque fois qu'un joueur place son bâtisseur ou qu'il passe, le marqueur de coût est déplacé d'une case inférieure sur la rosace. En d'autres termes : le premier bâtisseur coûte 7 Or, le second 6 Or, le 3ème 5 Or, etc.



• À partir du 8ème bâtisseur, le placement est gratuit.

Important : Dans une partie à 2 joueurs, le marqueur de coût est placé sur « 0 » après que tous les 6 bâtisseurs aient été tirés du sac.

• Lorsqu'un joueur décide de passer, le bâtisseur pioché du sac est placé sur la rosace des coûts sur la case du prix que le joueur aurait dû payer.



Exemple: Le joueur rouge a passé (coût actuel : 7 Or). Le marqueur de coût est déplacé sur « 6 » et le bâtisseur rouge est placé à côté de « 7 » sur la rosace.

• Une fois que tous les bâtisseurs ont été piochés, ceux qui ont passé sont placés gratuitement sur le plateau de jeu. Le bâtisseur qui a passé en premier commence, suivi du second, etc.

Exemple: Le joueur rouge a passé en premier, suivi par le joueur bleu. Le joueur rouge passe de nouveau : il peut placer son bâtisseur gratuitement. C'est ensuite au tour du bleu, puis du rouge.



Important : Une carte Événement indique que chaque joueur ne peut placer exceptionnellement que 2 bâtisseurs dans le tour. Dans ce cas, lorsque le 3ème bâtisseur d'une couleur est pioché, il est placé à côté du plateau de jeu.

PHASE III : Actions sur le plateau de jeu

· Dans cette phase, les joueurs réalisent leurs actions sur le plateau de jeu. Ces dernières sont activées dans le sens horaire en suivant les numéros. Les bâtisseurs retournent dans le sac une fois que les actions ont été résolues.

1. Événement

· Une fois que tous les bâtisseurs ont été placés sur le plateau de jeu, le premier joueur retourne la carte *Événement* du dessus de la pile et la lit à haute voix : elle prend effet immédiatement.



· Il y a des événements heureux (avec un sceau sur la carte) et malheureux (sans sceau). Un événement s'applique, en principe, à tous les joueurs.

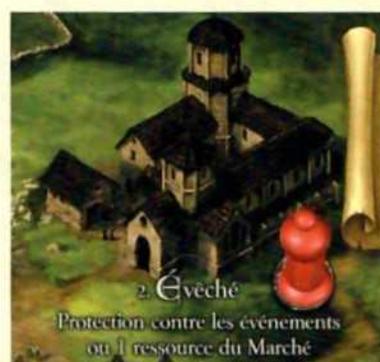
· Un événement malheureux affecte tous les joueurs excepté celui qui a envoyé un bâtisseur à l'évêché lors de ce tour. Ce joueur a la possibilité de se protéger contre les événements malheureux (voir la section Évêché).

Important: Une des cartes *Événement* oblige les joueurs à payer 4 Or. Si un joueur ne peut pas payer, il doit verser le maximum. Chaque joueur perd 1 point de victoire pour 2 Or non payés (arrondi à l'avantage du joueur).

2. Évêché : Protection contre les événements

Si vous implorez les puissances spirituelles, ne craignez pas les coups du destin. Vous obtiendrez même éventuellement un soutien pour la réalisation de vos projets.

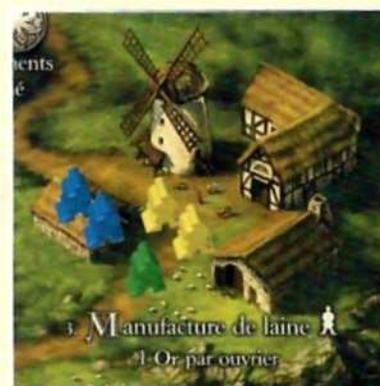
Un joueur qui envoie un bâtisseur à l'évêché peut choisir entre être protégé contre un événement malheureux (peu importe l'événement) ou prendre une ressource de son choix au marché.



3. Revenus de la manufacture de laine

· Chaque joueur reçoit ses revenus de la manufacture de laine.

· Pour chaque ouvrier placé à la manufacture de laine, un joueur reçoit 1 Or. Un contremaître rapporte 5 Or à son propriétaire. Le marqueur de richesses des joueurs concernés est déplacé sur le compteur de richesses.



Les ouvriers sont remis dans la réserve des joueurs.

Important : Un joueur ne peut pas avoir plus de 30 Or ; tout excédent est perdu.

4. Kingsbridge: Prendre une carte *Privilège*

Un généreux soutien est apporté à ceux qui le cherchent auprès des autorités séculaires.

Un joueur qui place un bâtisseur à Kingsbridge reçoit la carte *Privilège* placée au-dessus (pour plus de détails sur les cartes *Privilège*, voir plus loin). Si un ou plusieurs espaces restent inoccupés à Kingsbridge, la ou les cartes *Privilège* correspondantes sont retirées du jeu.



5. Points de victoire au prieuré

Ceux qui se rendent au prieuré seront traités en priorité comme la plus haute autorité pour le projet de construction.

Le joueur qui a placé un bâtisseur à la première place du prieuré de Kingsbridge reçoit 2 points de victoire; la seconde place du prieuré rapporte 1 point de victoire.

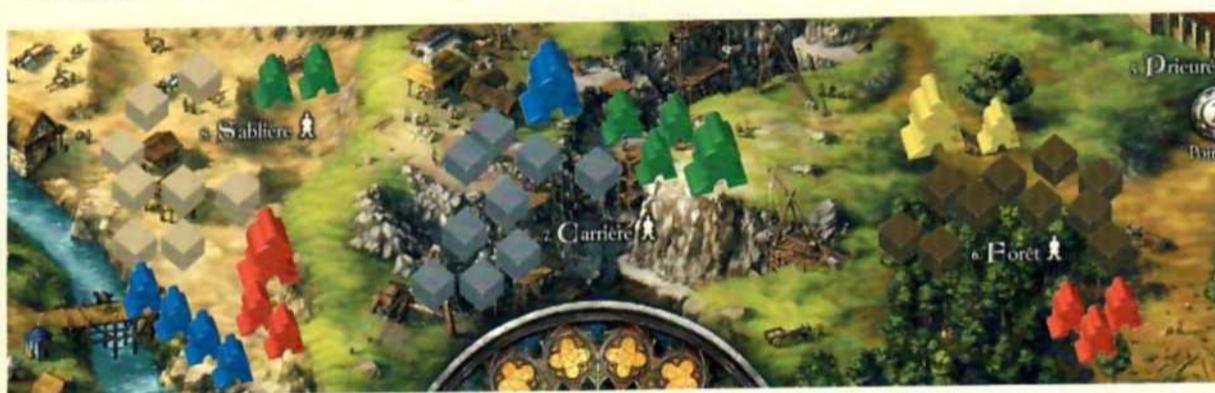


Le marqueur de points de victoire des joueurs concernés est déplacé en conséquence.

6 à 8. Production de ressources

Chaque joueur reçoit 2, 3 ou 4 ressources selon le nombre inscrit sur les cartes Ressource qui lui font face. Les joueurs prennent les cubes de ressources sur le plateau de jeu, les place devant eux et reprennent leurs ouvriers. Les cartes Ressource sont ensuite ajoutées aux cartes qui ont été écartées à la phase I et sont mises de côté pour le tour suivant.

Les ressources restent visibles pour les autres joueurs.



Astuce: Il y a une carte Privilège pour chaque matériau (bois, pierre et sable) qui donne un bonus d'une unité de production pour chaque tour de jeu.

9. Cour du roi : Exonération d'impôts (Le premier bâtisseur reçoit 1 Métal)

Prouvez votre loyauté, attirez les faveurs du roi, et vous ne serez plus victime des impôts insoutenables. Soyez le premier à gagner les faveurs du roi et vous pourrez même gagner du métal issu des mines royales.



• Le roi réclame à ses sujets le paiement des impôts.

Le montant des impôts varie de tour en tour, et dépend de l'humeur du roi.

• Le premier joueur lance le dé. Le résultat détermine la taxation pour le tour. Le résultat est compris entre 2 et 5.



• Tous les joueurs doivent payer leur impôt (en or) pour le tour courant et déplacent leur marqueur sur le compteur de richesses.

Exception: Les joueurs qui ont placé un bâtisseur dans la cour du roi sont exonérés d'impôt pour ce tour et ne paient rien.

• Le premier joueur qui place un bâtisseur à la cour du roi (sur l'espace à coté des tentes bleues) reçoit le métal (cube bleu) et le place devant lui.



Important: Si un joueur ne peut pas payer ses impôts, il doit payer le maximum de ce qu'il peut (il donne tout ce qu'il a). Chaque joueur perd 1 point de victoire pour 2 Or non payés (arrondi à l'avantage du joueur).

10. Shiring: Recrutement des artisans

À Shiring, vous pouvez recruter des artisans pour votre propre dessein.

Un joueur qui a placé un bâtisseur à Shiring reçoit la carte située au-dessus de son bâtisseur et la place face visible à côté de ses autres cartes *Artisan*. Contrairement à la phase I, les joueurs ne paient pas ici le recrutement des artisans. Si un ou plusieurs espaces à Shiring est inoccupé, les cartes *Artisan* restantes sont défaussées pour la suite de la partie.



11. Forteresse de Shiring :

2 ouvriers pour le tour suivant

À la forteresse, vous pouvez embaucher des nouveaux ouvriers.

Un joueur qui a placé un bâtisseur à la forteresse de Shiring reçoit 2 ouvriers gris. Le joueur place alors ces 2 ouvriers devant lui. Au tour suivant, il pourra utiliser ces 2 ouvriers supplémentaires. À la fin du tour suivant, les 2 ouvriers gris reprennent leur place à la forteresse de Shiring.



12. Marché de Kingsbridge : Achat ou vente de ressources / Vente de métal

Si vous ne placez pas de bâtisseur sur le marché, vous ne pourrez pas acheter de ressources et – encore plus important – vous ne pourrez pas vendre de ressources pour renflouer vos caisses.

• Les joueurs peuvent chacun faire une action dans l'ordre (cases 1 à 4) dans lequel ils ont placé leur bâtisseur au marché. Cela continue jusqu'à ce que personne ne souhaite réaliser d'actions (chaque joueur peut donc faire plusieurs tours).



• Une action correspond soit à la vente soit à l'achat d'un type de ressource.

• Pour acheter une ressource, le joueur prend les cubes qu'il désire acquérir et les place devant lui avec ses autres ressources. Il n'y a jamais plus de 4 cubes de chacune des ressources disponibles au marché. Ensuite, le joueur déplace son marqueur de richesses d'autant de cases que nécessaire.

Chaque pierre coûte 4 Or, chaque bois 3 et chaque sable 2.

Important: Le métal ne peut pas être acheté au marché !

• Pour vendre une ressource, le joueur donne autant de cubes d'un type qu'il le désire et les place sur l'espace approprié (forêt, carrière, sablière, ou métal). Puis le joueur déplace son marqueur de richesses en fonction du prix de la ressource :

Métal 5 Or, pierre 4 Or, bois 3 Or et sable 2 Or.

• Lorsqu'un joueur ne désire plus réaliser d'action au marché il replace son bâtisseur dans le sac en toile.

Important: vous ne pouvez pas acheter une ressource d'un type et la revendre dans le même tour (même afin de gêner vos adversaires).

Exemple: Le joueur vert veut acheter du bois. Il dispose de 7 Or, n'achète que 2 Bois et déplace son marqueur de richesses de 6 cases. Le joueur rouge, qui possède 2 Or vend 1 Pierre et déplace son marqueur de richesses de 4 cases. Ensuite, le joueur vert vend 1 Métal pour 5 Or. C'est à nouveau au tour de rouge. Il achète 2 Bois pour 6 Or, et il n'y a plus de bois disponible. Vert achète 3 Sable et paie 6 Or. Rouge passe et retire son bâtisseur du marché. Vert passe lui aussi.



13. Cathédrale: points de victoire des artisans

- À la fin du tour, tous les joueurs participent à la construction de la cathédrale.

- Les artisans transforment les ressources en points de victoire, en fonction de leurs habiletés.

- Le nombre et la nature des ressources converties en points de victoire dépend de l'artisan (voir la section « Les Artisans »). Dans un premier temps, le premier joueur choisit quel(s) artisan(s) il veut utiliser pour bâtir la cathédrale.



- Ensuite il replace sur le plateau de jeu toutes les ressources utilisées par ses artisans et reçoit les points de victoire. Il déplace son marqueur de points de victoire sur le compteur de points. C'est ensuite au tour du joueur suivant, dans le sens horaire.

Exemple: Un joueur possède les matériaux suivants : 5 Sable, 3 Pierre, 1 Métal. Avec le potier, il change 2 Sables en 2 points de victoire, le gâcheur de mortier transforme 3 Sable en 1 point de victoire. Le tailleur de pierres reçoit 1 point de victoire pour 2 Pierre, l'architecte rapporte 1 point de victoire et le joueur reçoit 2 Or pour le forgeron d'outils, car il a du métal. Le joueur conserve cependant son métal. Il reçoit 5 points de victoire. Les pierres et le métal, non utilisés, seront utilisés le tour suivant.



- Dans de très rares cas où un joueur dépasse 60 points, il continue de calculer ses points à partir de la case « 1 » et ajoute 60 à son score.

Important: À la fin d'un tour, chaque joueur ne peut avoir plus de 5 ressources. Les matériaux en excédent sont remis sur le plateau de jeu sans aucune compensation.

- À la fin du tour, le premier joueur place un élément de la cathédrale sur le site en construction.

À la fin de la partie, une formidable cathédrale sera achevée.

14. Désignation d'un premier joueur

Le premier joueur a l'avantage dans le choix des cartes Ressource et Artisan et peut, une fois par tour, remettre un bâtisseur dans le sac en toile.



Si un joueur place un bâtisseur à cet endroit, il sera premier joueur le tour suivant. Si l'espace est inoccupé, le joueur à la gauche du premier joueur actuel devient premier joueur.

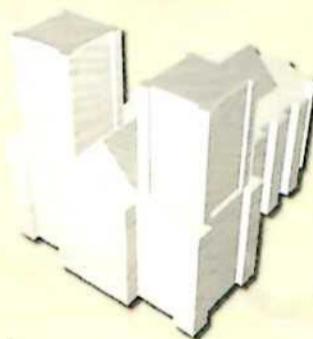
PRÉPARATION DU TOUR SUIVANT

Avant que le tour suivant ne commence :

- ✦ Le marché doit contenir : 4 Pierre, 4 Bois, 4 Sable.
- ✦ 1 Métal est placé à la cour du roi.
- ✦ Le joueur qui a utilisé les ouvriers gris les replace à la forteresse de Shiring à la fin de son tour.
- ✦ Le marqueur de coût est sur la case « 7 » de la rosace.
- ✦ 2 nouvelles cartes *Privilège* sont placées face visible à Kingsbridge.
- ✦ 2 nouvelles cartes *Artisan* sont posées face visible à Shiring et 2 autres sont posées dans la pioche face visible.
- ✦ Les 9 cartes *Ressource* sont mélangées à nouveau et les 7 premières sont placées dans la pioche à côté des 2 cartes *Artisan*.

FIN DU JEU

Le jeu prend fin après le 6ème tour. Le joueur avec le plus de points l'emporte. En cas d'égalité, celui qui a le plus d'or est le vainqueur.



LES ARTISANS

- À la fin de chaque tour, les artisans construisent la cathédrale.
- Dans la partie inférieure des cartes *Artisan* sont indiquées les ressources que les artisans peuvent échanger contre des points de victoire. Le nombre à gauche indique combien de cubes de cette ressource sont nécessaires. Le nombre inscrit dans la voûte - à droite - indique le nombre de points que cela rapporte.
- Le nombre inscrit dans la flèche indique la capacité de travail de l'artisan, c'est à dire le nombre maximal d'utilisation de cet artisan dans un tour.

Exemple : le menuisier, avec lequel les joueurs débutent la partie, peut changer 2 Bois en 1 point de victoire, sa capacité étant de 4, il peut donc échanger au plus 8 Bois pour 4 points de victoire.



- Au fur et à mesure que le jeu progresse, les artisans deviennent de plus en plus efficaces et/ou acquièrent une meilleure capacité.

Exemple: Au début, le tailleur de pierres permet de recevoir 1 point de victoire pour 2 Pierre. Plus tard, le maçon nécessite 1 Pierre pour 1 point, le sculpteur pourra quant à lui transformer 1 Pierre en 2 points.



En plus des artisans classiques, les artisans suivants ont des pouvoirs spéciaux :

- L'Orfèvre échange 3 Or en 1 point de victoire.

Un joueur peut obtenir jusqu'à 6 points de victoire s'il paie 18 Or.



- L'Architecte rapporte 1 point de victoire.

Il procure 1 point de victoire sans nécessiter de ressources.



- Le forger d'outils rapporte 2 Or, si le joueur a du métal dans sa réserve. Contrairement aux autres artisans, le forger d'outils n'utilise pas le métal et ne doit pas par conséquent le retourner sur le plateau de jeu.

Le joueur peut utiliser 1 Métal avec le forger d'outils, puis l'utiliser de nouveau avec un autre artisan.



- Le menuisier (illustré à droite) transforme 1 Bois en 4 Or. Il ne peut le faire que 2 fois par tour. Le bois utilisé est remis sur le plateau de jeu.



- Le fondeur de cloches, le souffleur de verre et le facteur d'orgues ont besoin de métal. Le souffleur de verre et le facteur d'orgues ont également besoin de sable et de bois.



FONCTIONS SPÉCIALES DES ARTISANS

Les 3 types d'artisans que les joueurs ont au début sont moins performants que ceux introduits plus tard en cours de partie. Comme chaque joueur ne peut avoir que 5 artisans, ils sont souvent échangés avec d'autres artisans en cours de partie.

Ils ont cependant des fonctions spéciales importantes :

- Sans gâcheur de mortier, un joueur ne peut pas gagner de points avec un maçon.
- Sans tailleur de pierres, un joueur ne peut pas vendre de la pierre au marché.
- Sans menuisier, un joueur ne peut pas acheter de bois au marché.

Par conséquent, il faut bien considérer quel artisan abandonner pendant la partie.

LES CARTES PRIVILÈGE

Les cartes *Privilège* que reçoivent les joueurs à Kingsbridge sont, en général, explicites.

Il y a 3 types de cartes *Privilège* :

• Les cartes qui s'appliquent à tous les tours. Ces cartes représentent un protecteur aidant le joueur (par exemple, vous recevez 1 Bois supplémentaire par tour). Elles sont placées devant le joueur jusqu'à la fin de la partie.



• Les cartes utilisables à tout moment mais qu'une seule fois lors d'une partie (par exemple vous bénéficiez d'une exonération d'impôts dans un tour de votre choix). Elles sont placées devant le joueur jusqu'à ce qu'elles soient utilisées. Elles sont ensuite défaussées définitivement de la partie.



• Les cartes à usage unique que l'on utilise immédiatement (par exemple vous recevez 8 or immédiatement). Elles sont défaussées aussitôt jouées.



Important: Avant le dernier (6ème) tour, les 2 cartes *Privilège* suivantes sont placées à Kingsbridge :

« Vous recevez immédiatement 1 Pierre et 1 Bois » et
« Vous recevez immédiatement 1 Métal ».



L'Équipe Filosofia voudrait remercier Stéphane Dehouck pour son apport dans l'adaptation française de la règle de jeu.

Crédits

Auteurs : Michael Rieneck et Stefan Stadler
Illustrations : Michael Menzel
Design Graphique : Pohl & Rick
Développement de la version française : Équipe Filosofia

© 2006 Kosmos Verlag
Postfach 10 60 11, D-70049 Stuttgart, Deutschland
www.kosmos.de

© 2007 Filosofia Éditions
pour la version française
www.filosofiagames.com