



KEN FOLLETT

LES PILIERS DE LA TERRE

RÈGLES DU JEU

Un jeu pour 2 à 4 bâtisseurs

Bienvenue dans l'Angleterre du début du XIII^e siècle. Le prieur Philip de Kingsbridge a une vision radieuse. Il veut ériger la plus grande et la plus belle cathédrale du pays. Philip recrute les maîtres d'œuvre les plus réputés du royaume. Ensemble, ils s'attellent à cette tâche monumentale, chacun ayant l'intention de contribuer le plus à la cathédrale. Les maîtres d'œuvre engagent des artisans qualifiés dans tout le pays pour prêter main-forte. Les ouvriers recrutés rassemblent les ressources qui sont absolument nécessaires : pierre, bois et sable. Leur aide est primordiale, car chaque ressource qu'ils ne peuvent récupérer doit être achetée au marché à des prix exorbitants.

Cependant, les maîtres d'œuvre doivent se préoccuper de bien plus que le travail à la cathédrale. Des adversaires rusés ont l'intention de saboter cet ambitieux projet. La noblesse, en particulier le Roi d'Angleterre, augmentera les taxes et les tarifs sur un coup de tête. Si le projet de construction est ralenti par une pénurie de ressources, le seul recours peut être de demander la faveur du Roi. Avec un peu de chance, le Roi sera compatissant et fournira les ressources nécessaires depuis ses propres mines. Un entretien avec l'archevêque, bien que sceptique concernant cette entreprise, peut s'avérer utile. Enfin, l'aide la plus importante vient de la protection de la Divine Providence, car le destin de la cathédrale pourrait être freiné par toutes sortes de catastrophes et circonstances malheureuses.

Le but reste constant : la magnifique représentation du paradis sur terre sous la forme de la cathédrale. Qui contribuera à cet effort et remportera la plus grande notoriété ? Seul le joueur qui utilisera au mieux son or, ses artisans et son temps gagnera !

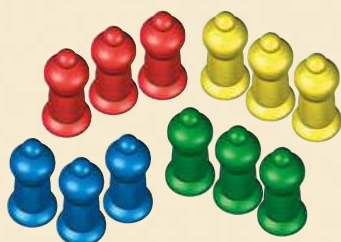


MATÉRIEL

1 plateau de jeu



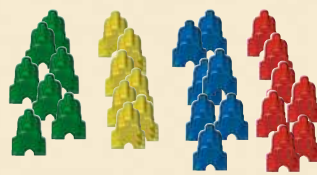
12 Maîtres d'œuvre (3 dans chacune des quatre couleurs)



4 Grands Ouvriers, 1 dans chacune des quatre couleurs (chaque Grand Ouvrier équivaut à 5 Petits)



28 Petits Ouvriers, 7 dans chacune des quatre couleurs



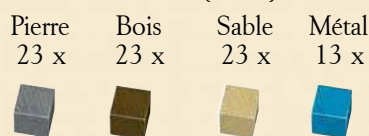
4 Petits Ouvriers gris



1 Petit Ouvrier noir



82 Ressources (cubes) :



8 Marqueurs de score (2 dans chacune des quatre couleurs)



1 Marqueur de coût noir



36 cartes Artisan



9 cartes Ressource



16 cartes Privilège



10 cartes Événement



4 cartes Aides de jeu



1 dé

(avec les numéros : 2, 3, 3, 4, 4, 5)

1 Cathédrale [composée de 6 parties] :



1. La Nef



4 et 5. Les Clochers



2. Le Transept



6. Le Toit



3. L'Abside

1 Sac de rangement

MISE EN PLACE

Placez le plateau de jeu au milieu de la table.

- Choisissez une couleur [bleu, rouge, jaune ou vert] et prenez les 3 Maîtres d'œuvre correspondants, ainsi que les Ouvriers [7 Petits Ouvriers et 1 Grand Ouvrier]. Chaque petite figurine représente un seul Ouvrier. La figurine du Grand Ouvrier compte pour 5 Ouvriers. Placez les éléments en face de vous pour constituer votre réserve. Mettez tous les Maîtres d'œuvre des joueurs dans le sac de rangement et placez le sac à côté du plateau de jeu.

- Vous recevez 3 cartes Artisan de départ [avec votre couleur au dos] : un Chauffournier, un Menuisier et un Tailleur de pierres. Mettez les Artisans face visible devant vous.

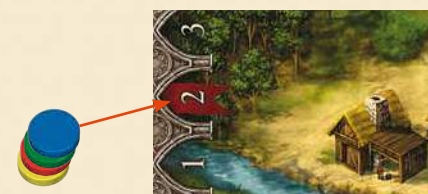


- Prenez une carte Aide de jeu de votre couleur. Elle résume les éléments de jeu et les conditions des Artisans.

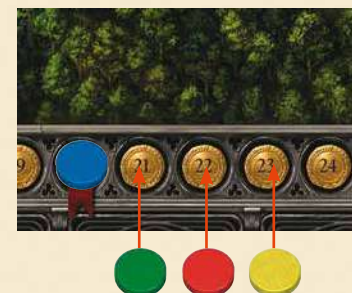
- Placez les 6 grandes parties de la cathédrale à côté du plateau de jeu. La dernière personne à avoir visité une cathédrale devient le premier joueur ; elle prend la première partie de la cathédrale, la Nef [montrée ci-contre].



- Placez un de vos deux Marqueurs de score sur l'emplacement "2" de la piste des Points de victoire entourant le plateau de jeu. [Repérez l'étendard rouge.]



- Le premier joueur place un de ses Marqueurs de score sur l'emplacement "20" de la piste d'Or, qui se trouve près du bord inférieur du plateau. Le joueur suivant, en respectant le sens des aiguilles d'une montre à partir du premier joueur, reçoit 21 Or. Puis chaque joueur suivant reçoit un Or de plus que le joueur à sa droite. [Repérez les étendards rouges en dessous des nombres concernés sur la piste.]



- Triez les 24 cartes Artisan d'après leurs numéros au dos [1 à 6]. Mélangez chacun des 6 paquets séparément [contenant chacun 4 cartes] et placez les paquets dans l'ordre à côté du plateau. À chaque manche, 4 nouvelles cartes Artisan viendront en jeu, par ordre croissant.



- Mélangez les 9 cartes Ressource.



- Parmi les 16 cartes Privilège, séparez les 2 cartes "Dernière manche". Repérez-les grâce aux symboles dans les coins supérieurs. Ces symboles sont aussi visibles au dos de ces 2 cartes. Mettez ces 2 cartes de côté l'une au-dessus de l'autre à côté du plateau.



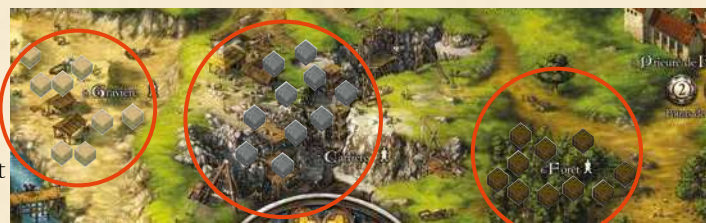
Mélangez les 14 cartes Privilège restantes. Retirez 4 cartes du paquet (ne les regardez pas, car ces cartes ne seront pas utilisées pour cette partie). Mélangez les 10 cartes restantes et placez-les au-dessus des 2 cartes Privilège "Dernière manche".



- Mélangez les 10 cartes Événement. Retirez-en 4 de la partie (sans les regarder). Placez les 6 cartes restantes face cachée sur l'emplacement réservé dans le coin supérieur du plateau de jeu.



- Placez les cubes Ressources sur les emplacements réservés sur le plateau de jeu. Placez la Pierre (cubes gris) dans la Carrière, le Bois (cubes bruns) dans la Forêt et le Sable (cubes blancs) dans la Gravière.



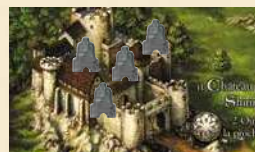
- Placez 4 cubes de Pierre, 4 de Bois et 4 de Sable sur les emplacements montrés ci-contre sur le Marché aux ressources. Mettez le Sable/blanc sur les emplacements de valeur "2", le Bois/brun sur les emplacements de valeur "3" et la Pierre/gris sur les emplacements de valeur "4".



- Placez 1 Métal (cube bleu) sur la Cour du Roi (la grande tente entre les petites tentes bleues). Mettez le Métal restant près du plateau de jeu.



- Placez les 4 Petits Ouvriers gris dans la zone du Château de Shiring.



- Placez le Petit Ouvrier noir à côté du plateau pour l'instant. Il n'arrive en jeu qu'avec l'utilisation d'une carte Privilège.



- Placez le Marqueur de coût noir sur l'emplacement "7" de la Piste de coût.



- Placez les 5 parties restantes de la cathédrale à côté du plateau, de même que le dé.



BUT DU JEU

Le but du jeu est de marquer des Points de victoire. Le vainqueur est le joueur avec le plus de Points de victoire, comme indiqué par la piste des Points de victoire à la fin de la partie. Vous marquez des Points de victoire au cours de la partie en fournissant des Ressources et de la main-d'œuvre pour la construction de la cathédrale.

RÉSUMÉ DU JEU

Le jeu se joue en 6 manches. Chaque manche représente une période d'environ dix ans. La cathédrale est achevée à la fin de la partie.

Chaque manche se joue de la même façon. Une manche est divisée en plusieurs phases de jeu, comme suit :

- I. **Choix des cartes Ressource et des cartes Artisan**
- II. **Affectation des Maîtres d'œuvre**
- III. **Actions du plateau de jeu (dans le sens des aiguilles d'une montre)**
 1. **Événement** : Révéler la carte Événement au-dessus du paquet
 2. **Évêché** : Protection contre l'Événement
 3. **Filature de laine** : Percevoir des revenus
 4. **Kingsbridge** : Prendre une carte Privilège
 5. **Prieur de Kingsbridge** : Prendre des Points de victoire
 - 6.-8. **Production de Ressources** : Récupérer des Ressources des champs de Ressources (Carrière, Forêt et Gravière)
 9. **Cour du Roi** : Exonération d'impôt (le premier arrivé prend 1 Métal)
 10. **Shiring** : Prendre une carte Artisan
 11. **Château de Shiring** : Prendre 2 Ouvriers pour la prochaine manche
 12. **Marché aux ressources de Kingsbridge** : Acheter et vendre des Ressources (le Métal ne peut qu'être vendu)
 13. **Cathédrale** : Points de victoire grâce aux Artisans
 14. **Ordre du tour** : Changer de premier joueur

Les prises de décision dans le jeu se déroulent lors des phases I et II. La phase III prend un peu plus de temps à se résoudre. Au premier abord, cette phase semble impliquer de nombreuses étapes. Pourtant, si vous suivez strictement le résumé de cette phase, les choses avanceront rapidement et vous devriez éviter pas mal de problèmes.

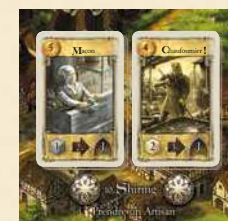
Suggestion : Les nouveaux joueurs n'ont pas besoin de lire le livret de règles en entier avant de jouer. Lisez l'explication d'une phase, jouez cette phase, et alors seulement continuez la lecture.

DÉBUT DE CHAQUE MANCHE

Le premier joueur révèle les 2 cartes du dessus du paquet de cartes Privilège. Placez-les face visible sur les zones de Kingsbridge réservées sur le plateau de jeu.



Parmi les paquets de cartes Artisan, prenez le paquet du premier tour et révélez les deux cartes du dessus. Placez les 2 Artisans face visible sur le plateau de jeu à Shiring.



Placez les 2 Artisans restants face visible à côté du bord inférieur du plateau de jeu [repérez les endroits suggérés pour les cartes le long du bord inférieur du plateau de jeu].



Piochez les 7 cartes Ressource du dessus. Triez-les par type et placez-les face visible à côté des 2 cartes Artisan. Mettez les 2 cartes Ressource restantes de côté, car elles ne seront pas disponibles durant cette manche. Les 2 cartes Artisan et les 7 cartes Ressource représentent la réserve de 9 cartes de la première manche.



Phase I : Choix des cartes Ressource et des cartes Artisan

Le premier joueur peut prendre une carte de la réserve de cartes, puis les autres joueurs font de même en suivant le sens horaire. Continuez de piocher des cartes dans le sens horaire jusqu'à ce que toutes les cartes aient été prises, ou jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé.

Vous pouvez passer et ne pas prendre de carte. Le joueur suivant dans le sens horaire peut alors prendre une carte. Si vous passez, vous ne pouvez plus prendre de cartes de la réserve.

Lorsque les 9 cartes ont toutes été prises de la réserve de cartes, la Phase I se termine. Elle se termine également si tous les joueurs ont passé. Mettez de côté les cartes qui n'ont pas été prises.

Prendre une carte

Les Carrières apportent de la Pierre, les Forêts du Bois, et les Gravières du Sable. Pour chaque Ressource, il y a 3 cartes, qui montrent 2, 3 ou 4 unités de Ressource. Sept de ces neuf cartes Ressource sont disponibles dans la réserve de cartes à chaque manche, de même que deux cartes Artisan.

Si vous prenez une carte Ressource, placez la carte face visible devant vous [en dessous de votre rangée de cartes Artisan]. Vous devez placer le nombre d'Ouvriers requis dans la zone d'activité appropriée sur le plateau (dans la Carrière, la Forêt ou la Gravière). Le nombre d'Ouvriers requis est imprimé dans la petite silhouette blanche dans le coin supérieur gauche de la carte Ressource. Le nombre d'Ouvriers nécessaires varie de 2 [Petite Gravière] à 10 [Grande Carrière]. Vous ne pouvez pas prendre une carte si vous n'avez pas assez d'Ouvriers disponibles pour remplir les conditions indiquées sur la carte.

Si vous prenez une carte Artisan de la réserve, placez-la devant vous avec vos autres Artisans. Prendre un Artisan coûte de l'Or. Son coût est représenté par un chiffre à l'intérieur d'une pièce d'or dans le coin supérieur gauche de la carte. Descendez votre marqueur de la piste d'Or du montant indiqué sur la carte. Si vous n'avez pas assez d'Or pour payer la carte Artisan, vous ne pouvez pas la prendre.



Remarque : À chaque manche, les cartes Artisan deviennent de plus en plus chères. Cependant, elles vous apportent également plus de compétences et augmentent la possibilité de gagner des Points de victoire.

Attention : Vous n'avez que 5 habitations pour vos Artisans ! Vous ne pouvez avoir qu'un maximum de 5 Artisans en jeu à la fois. Trois de ces habitations d'Artisan sont déjà occupées au début de la partie. Si vous prenez un Artisan, mais avez déjà 5 Artisans, vous devez vous défausser de l'un de vos Artisans actuels pour lui laisser de la place. Vous pouvez aussi payer un Artisan et le défausser immédiatement (afin d'empêcher un autre joueur de l'obtenir). Retirez de la partie toutes les cartes Artisan défaussées.

Attention : Certains Artisans de départ vous permettent d'accéder au Marché aux ressources et d'obtenir des Points de victoire ! Lisez la partie "Conditions pour les Artisans" à la page 8 des règles pour plus d'informations.

Si vous avez encore des Artisans dans votre réserve à la fin de la Phase I, placez-les dans la Filature de laine. Ils vous rapporteront de l'Or plus tard dans la manche.



Remarque : Si vous choisissez de prendre peu ou pas de cartes Ressource durant la manche, vous aurez plus d'Ouvriers restants à la Filature de laine. Cette mécanique d'équilibrage permet de vous rapporter plus d'Or. Ceci est important, car l'Or est restreint dans la partie. Cela peut être une stratégie d'en profiter.

Phase II : Affectation des Maîtres d'œuvre

Après avoir complété la distribution des cartes Ressource et des Artisans, le premier joueur actuel prend le sac de rangement, dans lequel chaque joueur a 3 Maîtres d'œuvre.

Le premier joueur pioche au hasard dans le sac le premier Maître d'œuvre et le place à côté du Marqueur de coût noir. Le propriétaire de ce Maître d'œuvre peut alors affecter ce Maître d'œuvre ou passer.



Attention : Une fois par manche, le premier joueur peut décider de remettre une pièce piochée dans le sac puis piocher à nouveau (cela peut conduire la même couleur/pièce à être piochée une deuxième fois).

Il y a différents emplacements sur lesquels un Maître d'œuvre peut être affecté :

- ✿ Évêché [protection contre l'Événement]
- ✿ Kingsbridge [prenez une carte Privilège]
- ✿ Prieuré de Kingsbridge [Points de victoire]
- ✿ Cour du Roi [Exonération d'impôt/Métal]
- ✿ Shiring [prenez un Artisan]
- ✿ Château de Shiring [prenez 2 Ouvriers pour la prochaine manche]
- ✿ Marché aux ressources de Kingsbridge [achetez et vendez des Ressources]
- ✿ Cathédrale [détermine le prochain premier joueur].

Placez les Maîtres d'œuvre sur les emplacements ronds et argentés du plateau de jeu dans chaque zone respective. [Un seul Maître d'œuvre peut occuper chaque espace sur le plateau, et chaque Maître d'œuvre placé doit être sur un espace.]



Certaines zones peuvent seulement être occupées par un Maître d'œuvre (telles que le Château de Shiring). D'autres zones peuvent être utilisées par plusieurs Maîtres d'œuvre (telles que le Prieuré).

Placer le premier Maître d'œuvre pioché dans la manche coûte 7 Or. Cela correspond à la position du marqueur de coût sur la Piste de coût.

Si votre Maître d'œuvre est pioché en premier, vous avez alors le choix. Vous pouvez placer votre Maître d'œuvre, mais vous devez payer le coût de 7 Or. Si vous ne voulez ou ne pouvez pas payer les 7 Or, vous pouvez choisir de passer temporairement pour votre placement. Si vous passez, mettez le Maître d'œuvre sur l'emplacement réservé sur l'actuel coût de la Piste de coût.

À chaque fois que vous placez un Maître d'œuvre ou que vous passez, réduisez le coût sur la piste de 1. Cela signifie que le placement du premier Maître d'œuvre pioché coûtera 7 Or, le deuxième 6 Or, le troisième 5 Or, et ainsi de suite jusqu'au septième placement qui ne coûtera que 1 Or. [Rappel : Payez toujours le coût au moment où vous **placez** le Maître d'œuvre !]



Après que le joueur actuel a pioché le septième Maître d'œuvre, tous les placements suivants sont gratuits !

Important : Dans une partie à 2 joueurs, placez le Marqueur de coût à "0" après avoir pioché les 6 Maîtres d'œuvre.

- Si vous décidez de placer un Maître d'œuvre sur un emplacement, vous devez payer le coût actuel indiqué sur la Piste de coût (7 pour le premier placement de la manche). Après que vous avez soit placé soit passé, descendez le marqueur de coût de 1 case sur la Piste de coût, diminuant le coût du prochain placement de Maître d'œuvre. Piochez ensuite le prochain Maître d'œuvre dans le sac de rangement. Le joueur dont le Maître d'œuvre a été pioché a maintenant le choix de placer son Maître d'œuvre pour le prix actuel selon la Piste de coût, ou bien de passer.



- Si vous décidez de passer sur ce placement de votre Maître d'œuvre pioché, placez le Maître d'œuvre sur la Piste de coût sur l'emplacement au-dessus de la valeur actuelle.

Exemple : Le joueur Rouge passe à 7 Or. Déplacez le Marqueur de coût à "6" et placez le Maître d'œuvre rouge sur l'emplacement "7".

Après que le joueur actuel a pioché tous les Maîtres d'œuvre du sac, placez chaque Maître d'œuvre qui a été "passé" sur un emplacement du plateau gratuitement. Placez le Maître d'œuvre le plus à gauche de la Piste de coût (à côté de la plus haute valeur) en premier, puis le Maître d'œuvre suivant ayant été "passé", etc.

Exemple : Le joueur Rouge a passé en premier, puis le joueur Bleu, et encore le joueur Rouge. Par conséquent, Rouge peut alors placer son Maître d'œuvre gratuitement sur un emplacement de Maître d'œuvre, puis Bleu et à nouveau Rouge.



Attention : En raison d'une carte Événement, il peut arriver que seuls 2 Maîtres d'œuvre de chaque couleur puissent être joués. Si cela devait arriver, placez le troisième Maître d'œuvre d'une couleur pioché à côté du plateau de jeu, puis piochez un autre Maître d'œuvre.

Phase III : Actions du plateau de jeu

Lors de cette phase, les joueurs résolvent les actions indiquées sur le plateau de jeu. Chacune des zones sur le plateau est numérotée. Résolez les zones en suivant les nombres par ordre croissant (dans le sens horaire sur le plateau). Après avoir résolu une zone, remettez les Maîtres d'œuvre de cette zone dans le sac.

1. Révélez la carte Événement du dessus

Après que tous les Maîtres d'œuvre ont été placés lors de la phase II, le premier joueur pioche la carte Événement du dessus du paquet. Lisez-la à voix haute. Résolez l'Événement immédiatement.



Il y a des Événements positifs (avec un sceau) et des Événements négatifs (sans sceau). Un Événement affecte généralement tous les joueurs.

Un Événement négatif (sans sceau) affecte tous les joueurs, à l'exception éventuelle du joueur ayant placé un Maître d'œuvre à l'Évêché durant cette manche. Ce joueur peut choisir d'être immunisé contre les effets de l'Événement négatif.

Remarque : Une carte Événement demande aux joueurs de payer 4 Or. Si vous ne pouvez pas payer 4 Or, vous devez payer autant que vous le pouvez. Pour chaque 2 Or manquants, vous perdez 1 Point de victoire. S'il vous manque un montant impair d'Or, les Points de victoire perdus sont arrondis à l'inférieur en votre faveur.

2. Évêché : Protection contre l'Événement

Si vous avez placé un Maître d'œuvre avec l'archevêque, vous pouvez soit vous protéger d'une carte Événement négatif lors de cette manche ou, quelle que soit la carte Événement piochée, prendre une Ressource du Marché aux ressources (PAS depuis les emplacements Ressource sur le plateau de jeu !).



Remarque : Si un joueur perd un Artisan à cause des effets d'une carte Événement, retirez l'Artisan de la partie.

3. Filature de laine : Percevez vos revenus

Chaque joueur perçoit ses revenus de la Filature de laine.

Vous recevez 1 Or pour chaque Ouvrier que vous avez placé à la Filature de laine à la fin de la Phase I. Déplacez votre Marqueur sur la piste d'Or le cas échéant. Remettez ces Ouvriers dans votre réserve.



Remarque : Vous ne pouvez pas avoir plus de 30 Or (vous perdez tout Or acquis au-delà de 30).

4. Kingsbridge : Prenez une carte Privilege

Si vous avez placé un Maître d'œuvre à Kingsbridge, prenez la carte Privilege correspondant au placement de votre Maître d'œuvre. Si deux Maîtres d'œuvre ont été placés, les deux cartes Privilege peuvent être prises. Si un ou deux emplacements à Kingsbridge sont inoccupés, défaussez le Privilege correspondant. [Voir page 8 pour des explications détaillées des cartes Privilege.]



5. Prieuré de Kingsbridge : Points de victoire

Le premier joueur à placer un Maître d'œuvre dans le Prieuré reçoit 2 Points de victoire. Le placement sur le second emplacement rapporte 1 Point de victoire. Ajustez la piste des points de victoire en conséquence.



6. – 8. Récupérez des Ressources

Les Ouvriers dans les Carrières, les Forêts et les Gravières produisent désormais leurs Ressources. Vous recevez 2 à 4 Ressources comme indiqué sur chacune de vos cartes Ressource. Prenez les Ressources des emplacements Ressource concernés sur le plateau (PAS depuis le Marché) et ajoutez-les à votre propre réserve. Défaussez les cartes Ressource et ajoutez-les aux cartes inutilisées de la Phase I. Elles sont prêtes à être utilisées pour la prochaine manche. Remettez vos Ouvriers dans votre réserve pour la prochaine manche.



Remarque : Il y a une carte Privilege respective pour le Bois, la Pierre et le Sable. Chaque carte génère un revenu de 1 Ressource spécifique additionnelle depuis les emplacements Ressource.

Remarque : Dans le cas extrêmement rare où vous produisez des Ressources et qu'il n'y en a plus de disponibles dans la réserve, notez simplement les Ressources qui vous sont dues et utilisez-les s'il y a lieu. NE les prenez PAS depuis le Marché !

9. Cour du Roi : Exonération d'impôt/Métal

Le Roi réclame des taxes de la part des joueurs. Le montant de la taxe varie selon les manches, selon l'humeur du Roi.

Le premier joueur lance le dé. Les taxes pour la manche sont égales à la valeur indiquée par le dé. Les valeurs de la taxe vont de 2 à 5.



Vous payez les taxes établies pour la manche en cours [2 à 5 Or] et réduisez votre score en Or sur la piste d'Or le cas échéant.

Exception : Chaque joueur ayant placé un Maître d'œuvre à la Cour du Roi est exonéré d'impôt lors de cette manche et ne paie rien.



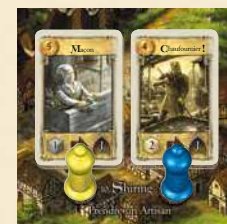
Le premier joueur à placer un Maître d'œuvre à la Cour du Roi (sur l'emplacement à côté du cube Métal) reçoit une ressource Métal gratuite, en plus de l'exonération d'impôt. Ce joueur prend le Métal placé sur la tente du Roi.



Attention : Si vous ne pouvez pas payer vos taxes, vous devez payer la différence avec vos Points de victoire. Pour chaque 2 Or de taxes non payés, retirez 1 Point de victoire. Arrondissez les montants impairs de dette en Or à l'inférieur en votre faveur.

10. Shiring : Prenez un Artisan

Si vous avez placé un Maître d'œuvre à Shiring, vous recevez la carte Artisan associée à votre placement. Prenez l'Artisan et placez-le dans votre rangée avec les autres Artisans (faites attention à la limite de 5 Artisans). Contrairement au choix des Artisans de la phase I, vous NE devez PAS payer pour ces Artisans ! Retirez de la partie les Artisans restants à la fin de la manche.



11. Château de Shiring : Prenez 2 Ouvriers pour la prochaine manche

Si vous avez placé un Maître d'œuvre au Château de Shiring, vous recevez 2 Ouvriers gris. Ajoutez-les à votre réserve d'Ouvriers. Lors de la manche suivante, vous aurez 2 Ouvriers supplémentaires pour la réalisation de cartes Ressource ou de la Filature de laine. Remettez ces Ouvriers dans la réserve à la fin de la prochaine manche.



12. Marché aux Ressources de Kingsbridge : Achetez et vendez des Ressources

En suivant l'ordre (emplacements 1 à 4) dans lequel les Maîtres d'œuvre ont été assignés au Marché aux Ressources, les joueurs peuvent effectuer des actions au Marché. Dans l'ordre, les joueurs continuent d'effectuer leurs actions, tant que les joueurs veulent effectuer des actions ou jusqu'à ce que tout le monde ait passé. (Chaque joueur peut effectuer plusieurs actions avec un seul Maître d'œuvre sur le Marché aux ressources !)

Si vous achetez une Ressource, prenez la quantité d'un seul type de Ressource que vous voulez depuis le Marché et placez-le devant vous (dans votre réserve). Il n'y a jamais plus de 4 cubes de n'importe quelle Ressource disponibles par manche. Payez le coût immédiatement en déplaçant votre Marqueur sur la piste d'Or selon le montant dépensé. Chaque Pierre coûte 4 Or, chaque Bois 3 et chaque Sable 2.



Remarque : Vous ne pouvez pas acheter du Métal au Marché aux ressources !

Si vous vendez des Ressources, vendez autant de Ressources d'un seul type depuis votre réserve et ajoutez-les à l'emplacement de Ressource approprié (pas au Marché). Récupérez l'Or de votre vente en déplaçant votre Marqueur sur la piste d'Or le cas échéant. Vous recevez pour chaque Ressource distincte vendue : 5 Or pour le Métal, 4 pour la Pierre, 3 pour le Bois et 2 pour le Sable.

Si c'est votre tour et que vous ne voulez pas effectuer d'action, vous passez en remettant votre Maître d'œuvre dans le sac [il servira lors de la prochaine manche].

Exemple : Le joueur Vert veut acheter du Bois. Comme il n'a que 7 Or, il achète 2 Bois et descend son score d'Or de 6. Puis Rouge, qui n'a que 2 Or, vend 1 Pierre pour 4 Or. Vert vend alors 1 Métal pour 5 Or. C'est à nouveau le tour de Rouge et il achète 2 Bois pour 6 Or. De ce fait, il n'y a plus de Bois. Vert achète donc 3 Sable et paie 6 Or. Rouge passe et retire son Maître d'œuvre du Marché. Vert passe également.



Remarque : Si personne ne place de Maître d'œuvre sur le Marché aux ressources, aucune Ressource ne peut être achetée et aucune Ressource ne peut être vendue.

Remarque : Vous ne pouvez pas acheter et vendre le même type de Ressource lors de la même manche (de manière à empêcher les autres joueurs d'acheter une Ressource).

13. Cathédrale : Points de victoire grâce aux Artisans

- À la fin de la manche, chaque joueur peut contribuer à la construction de la cathédrale.
- Pour ce faire, vos Artisans utilisent des Ressources afin de marquer des Points de victoire. Le premier joueur marque en premier, puis chaque autre joueur fait de même en suivant l'ordre dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Le nombre de Ressources et la manière dont elles sont converties en Points de victoire dépendent de vos Artisans et de leurs capacités. [Se référer à la section des Artisans sur la colonne de droite.] D'abord, vous choisissez quelles Ressources vous voulez utiliser pour la construction de la cathédrale lors de cette manche. Ensuite, marquez les Points de victoire en déplaçant votre Marqueur de score sur la piste des Points de victoire, selon le rendement de vos Artisans. Enfin, remettez toutes les Ressources que vous venez d'utiliser pour la construction de la cathédrale dans les emplacements Ressource.



Exemple : Vous avez les Ressources suivantes : 5 Sable, 3 Pierre et 1 Métal. Avec le Potier, vous convertissez 2 Sable en 2 Points de victoire. Avec le Chauffournier, vous convertissez 3 Sable en 1 Point de victoire. Votre Tailleur de pierres convertit 2 Pierre en 1 Point de victoire. Votre Ingénieur rapporte 1 Point de victoire. Grâce à votre Outilleur, vous recevez 2 Or, car vous possédez du Métal. Vous n'êtes pas obligé de dépenser le Métal (voir description de l'Outilleur). En fin de compte, vous recevez 5 Points de victoire et gardez la Pierre et le Métal inutilisés pour la prochaine manche.



Au cas où vous devriez dépasser les 60 Points de victoire, poursuivez le long de la piste et ajoutez 60 points à votre score final.

Remarque : Vous ne pouvez pas garder plus de 5 Ressources pour la prochaine manche. Les Ressources en trop doivent être défaussées sans autre effet.

Pour terminer la manche, le premier joueur place un des blocs de la cathédrale sur le site de construction.

À la fin de la partie, une fois que le sixième bloc de construction a été placé, une splendide cathédrale apparaît sur le plateau de jeu !

14. Changez de premier joueur

Si un joueur a placé un Maître d'œuvre sur la cathédrale, il devient le nouveau premier joueur. Si l'emplacement du Maître d'œuvre est vide, le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre devient le premier joueur. Le nouveau premier joueur prend le prochain bloc de construction de la cathédrale.



Remarque : Le premier joueur possède un avantage dans le choix des cartes Ressource et Artisan. Il peut aussi remettre dans le sac 1 Maître d'œuvre pioché, une fois par manche (peut-être pour retarder son apparition).

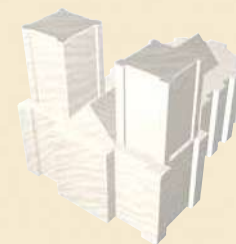
AVANT LA PROCHAINE MANCHE

Effectuez les étapes suivantes avant que la prochaine manche commence :

- Réapprovisionnez le Marché aux ressources (la manche débute avec 4 Pierre, 4 Bois et 4 Sable).
- Placez 1 Métal à la Cour du Roi (s'il n'y en a aucun actuellement).
- Remettez les 2 Ouvriers gris achetés lors de la manche précédente au Château de Shiring.
- Mettez 2 nouvelles cartes Privilège face visible à Kingsbridge.
- Pour la prochaine manche, placez 4 Artisans : placez-en 2 au hasard au niveau des Ressources, et placez les 2 autres face visible à Shiring.
- Mélangez les 9 cartes Ressources. Combinez les 7 cartes du dessus avec les 2 cartes Artisan, puis placez-les sous le bord inférieur du plateau.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine après la sixième manche. Le vainqueur est le joueur avec le plus de Points de victoire. S'il y a une égalité, le joueur à égalité avec le plus d'Or gagne. Sinon, la partie se termine sur une égalité.



LES ARTISANS

Les Artisans sont utilisés vers la fin de chaque manche pour construire la cathédrale.

Sur l'image en bas de la carte, une formule indique comment un Artisan peut transformer des Ressources en Points de victoire. Le chiffre dans le symbole Ressource (à gauche) indique combien de Ressources sont nécessaires. Le chiffre dans l'arche (sur la droite) indique combien de Points de victoire sont obtenus.

Le chiffre dans la flèche détermine la capacité de l'Artisan. Le chiffre indique le nombre maximum de fois qu'un Artisan peut être utilisé dans une manche.

Exemple : Le Menuisier avec lequel chaque joueur commence la partie transforme 2 Bois en 1 Point de victoire. Il a une capacité de 4, ce qui lui permet de transformer au maximum 8 Bois en 4 Points de victoire pendant n'importe quel tour donné.



À mesure que la partie avance, de meilleurs Artisans apparaissent, chacun avec un meilleur ratio Ressource par Point de victoire et/ou de plus grandes capacités.

Exemple : Le Tailleur de pierres de départ peut transformer 2 Pierres en 1 Point de victoire. Un Maçon a seulement besoin de 1 Pierre pour 1 Point de victoire, et un Sculpteur procure 2 Point de victoire avec une seule Pierre.



En dehors des Artisans normaux qui transforment des Ressources en Points de victoire, il existe quelques Artisans avec des aptitudes spéciales qui ne rentrent en jeu qu'à la fin de chaque tour :

- L'Orfèvre transforme 3 Or en 1 Point de victoire.

Exemple : Le joueur réduit son score en Or de 12 et reçoit 4 Points de victoire.

- L'Ingénieur rapporte 1 Point de victoire.



Remarque : Aucune ressource n'est utilisée ou nécessaire. Il a néanmoins besoin de l'une de vos habitations d'Artisan, qu'un autre Artisan pourrait utiliser.

- L'Outilleur rapporte 2 Or à un propriétaire qui a au moins 1 Métal à la fin du tour. Le Métal n'est pas consommé (vous ne le retournez donc pas à la réserve de Métal).



- Le Menuisier peut transformer 1 Bois en 4 Or. Cela peut être effectué deux fois par tour, en transformant au maximum 2 Bois en 8 Or. Retournez le bois à la réserve.

- Le Fondeur de cloches, le Souffleur de verre et le Facteur d'orgues utilisent tous du Métal pour produire des Points de victoire. Le Souffleur de verre a aussi besoin de Sable, et le Facteur d'orgues consomme du Bois en plus du Métal.



Rappel : Chaque joueur ne peut engager que 5 Artisans !

Conditions pour les Artisans

Les trois types d'Artisans avec lesquels les joueurs commencent la partie ne sont pas assez efficaces pour convertir des Ressources en Points de victoire, en les comparant avec les Artisans disponibles plus tard dans le jeu. Bien que les joueurs ne puissent engager que 5 Artisans à la fois, les anciens Artisans peuvent être échangés pendant la partie contre de nouveaux. Néanmoins, ces trois Artisans de départ (qui sont marqués avec un point d'exclamation sur les cartes) ont quelques fonctions supplémentaires importantes qui doivent être prises en considération :

- ❖ Sans un Tailleur de pierres, un joueur ne peut pas vendre de Pierre au Marché aux ressources !
- ❖ Sans un Menuisier, un joueur ne peut pas acheter de Bois au Marché aux ressources !
- ❖ Sans un Chauffournier, un joueur ne peut pas obtenir de Points de victoire avec un Maçon !

Remarquez qu'il y a des Artisans disponibles au premier tour qui ont le même nom que ceux avec le symbole « ! ». Vous pouvez ainsi obtenir de meilleurs Artisans sans perdre les avantages ci-dessus.

Remarque : C'est à vous de décider si remplacer un Artisan de base vaut la peine de perdre les avantages supplémentaires, en comparaison avec les formules que les Artisans avancés procurent.

LES CARTES PRIVILÈGE

Les cartes Privilège, que les joueurs récupèrent à Kingsbridge, sont généralement évidentes. Il en existe trois types :

1. Les cartes qui, pour le reste de la partie, restent en vigueur. Chacune de ces cartes représente un mécène qui soutient un joueur (par exemple, "Vous recevez 1 Bois comme revenu supplémentaire à chaque manche."). Placez chacune de ces cartes devant son propriétaire pour son utilisation jusqu'à la fin de la partie.
2. Les cartes qui ne peuvent être utilisées qu'une seule fois durant la partie à la discrétion du joueur (par exemple, "Vous bénéficiez de l'exonération d'impôt durant la manche de votre choix."). Chacune de ces cartes reste devant son propriétaire jusqu'à utilisation, et est ensuite retirée de la partie.
3. Les cartes qui doivent être utilisées immédiatement et défaussées (par exemple, "Vous recevez immédiatement 8 Or.>").



Attention : Avant le dernier (sixième) tour, mettez toujours les deux cartes Privilège suivantes à Kingsbridge : "Vous recevez immédiatement 1 Métal" et "Vous recevez immédiatement 1 Pierre et 1 Bois".



Un jeu de Michael Rieneck et Stefan Stadler

Né en 1966, Michael Rieneck vit dans le Nord de l'Allemagne. Il est passionné par la création de jeux avec un aspect artistique. Après ses deux premiers jeux littéraires, *Dracula* et *Le Tour du monde en 80 jours*, il est fier de présenter (avec le co-créateur Stefan Stadler) son œuvre la plus aboutie à l'heure actuelle.

Né en 1973, Stefan Stadler vit à Karlsruhe. Libraire érudit, il est intéressé par l'aspect social des jeux. Son envie d'offrir aux joueurs une grande variété de choix est évident dans *Les Piliers de la Terre*, son premier jeu édité.

Développement : TM-Spiele

Illustrations : Michael Menzel

Graphisme : Pohl & Rick

Les auteurs et l'éditeur aimeraient remercier toutes les personnes qui ont essayé le jeu et relu les règles.

Traduction française : Robin Houpiet

Édition française : IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341, 54180 HEILLECOURT - www.iello.com

© 2007 Ken Follett & Mayfair Games, Inc. Les Piliers de la Terre est une marque déposée. Tous droits réservés. Fabriqué en Allemagne.

