

The image shows the front cover of a book. The cover is a deep blue color with a heavily textured, almost leather-like appearance. There are numerous fine scratches and scuffs across the surface. In the center, there is a metallic, starburst-shaped emblem with eight points. In the top right and bottom right corners, there are triangular pieces of a lighter, brownish material, possibly leather or parchment, each featuring a circular hole. The text is centered in the middle of the cover.

SAGA DES TOMES
DU ROYAUME DE L'OUEST

CONTENU

MATÉRIEL

3

CAMPAGNE SAGA DES TOMES

6

APERÇU ET MISE EN PLACE

6

RÈGLES DE JEU

8

SCÉNARIO CO-OP POUR ARCHITECTES

11

APERÇU ET MISE EN PLACE

11

RÈGLES DE JEU

13

SCÉNARIO CO-OP POUR PALADINS

19

APERÇU ET MISE EN PLACE

19

RÈGLES DE JEU

20

SCÉNARIO CO-OP POUR VICOMTES

26

APERÇU ET MISE EN PLACE

26

RÈGLES DE JEU

28

CONTENU BONUS

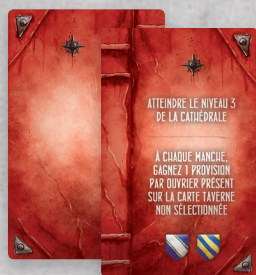
34

MATÉRIEL

Matériel pour Saga des Tomes



2 Plateaux Tomes (face opposée des Plateaux Seigneur)



6 Tomes Architectes
(Rouges)



6 Tomes Paladins
(Dorés)



6 Tomes Vicomtes
(Bleus)



3 Tomes Écusson
(Noirs)



3 Jetons Écusson

Matériel Co-op pour Architectes



2 Plateaux Seigneur (face opposée des Plateaux Tomes)



9 Cartes
Planification de
Départ du Seigneur



6 Cartes
Planification Future
du Seigneur



8 Cartes Demande
du Seigneur



8 Cartes
Événement



1 Tuile Entrepôt
Royal
1 Tuile Corps de
Garde



6 Cartes Apprenti
Canaille /
Ecclesiastique

Matériel Co-op pour Paladins



1 Carte
Menace des
Envahisseurs



10 Cartes
Menace du
Seigneur



1 Carte Menace
du Roi



4 Cartes Villageois
de Départ



6 Cartes Ordre
du Roi



4 Tuiles Gagner de
l'Honneur (pour les
Plateaux de Joueur)

Matériel Co-op Partagé



4 Marqueurs
Honneur



20 Ouvriers du
Seigneur

Matériel Co-op pour Vicomtes



1 Carte Pauvreté
1 Carte Prospérité



1 Carte
Seigneur



4 Cartes
Référence
Joueur



1 Figurine
Seigneur

CAMPAGNE SAGA DES TOMES

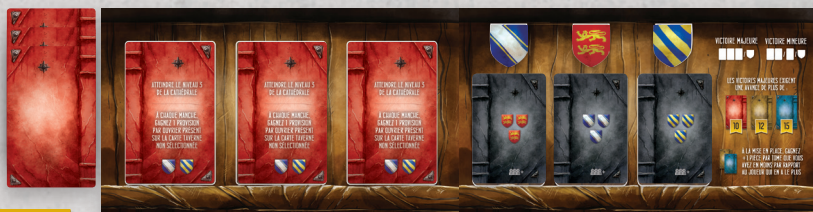
Aperçu

La Saga des Tomes du Royaume de l'Ouest est une compétition épique pour 2 à 4 joueurs qui doivent collecter des Tomes pour gagner leur place dans les chroniques populaires. Les joueurs progresseront à travers chaque jeu de la trilogie du Royaume de l'Ouest (*Architectes, Paladins et Vicomtes*). Chaque jeu propose 3 Tomes uniques à collectionner. Ceux-ci sont attribués au premier joueur qui atteint un objectif particulier. Ces Tomes confèrent également aux joueurs des avantages pour les parties suivantes. Chacun de ces Tomes comporte également 1 ou 2 Écusson(s). Le premier joueur à obtenir 3 Écussons (ou 4 à 2 joueurs) d'un même type recueille un Tome supplémentaire. Les joueurs gagnent aussi jusqu'à 3 Tomes pour avoir été 1^{er} ou 2^{ème} dans chaque partie, mais les Tomes ainsi collectés ne donnent pas droit à des avantages ou à des Écussons. Après avoir joué aux 3 jeux, le joueur qui a le plus de Tomes est le grand gagnant!

Mise en Place de la Campagne

Pour mettre en place la Saga des Tomes, suivez ces étapes :

1. Placez les 2 Plateaux Tomes sur le côté de l'aire de jeu.
2. Placez les 3 jetons Écusson sur les espaces correspondant du Plateau Tomes. En dessous, placez en ligne les 3 Tomes Écusson, avec la face qui correspond au nombre de joueurs visible.
3. Déterminez aléatoirement le 1^{er} Joueur pour Architectes.



Mise en Place des Chapitres

1. **Paladins et Vicomtes seulement** : remettez dans la boîte tous les Tomes non collectés du jeu précédent (*pas les Tomes Écusson*).
2. **Paladins et Vicomtes seulement** : à la mise en place, donnez le marqueur 1^{er} Joueur au joueur qui a gagné la partie précédente. Cependant, une fois la mise en place terminée, il doit le passer au joueur suivant dans le sens horaire. Ainsi, il choisira les Villageois en dernier et jouera aussi en dernier dans l'ordre du tour du jeu suivant.
3. Installez le jeu en cours comme indiqué dans ses règles.

Note : pour Architectes, utilisez la mise en place standard (pas la variante). Dans l'ordre inverse du tour, chaque joueur recrute (gratuitement) un Apprenti face visible sur le Plateau Principal. Une fois que tous les joueurs ont choisi un apprenti, révélez de nouvelles cartes Apprenti pour remplacer celles qui ont été prises. Ce choix d'Apprenti doit être fait avant que les joueurs ne choisissent les cartes Bâtiment. Assurez-vous de perdre ou de gagner la Vertu selon les Apprentis choisis.

4. Après avoir complété toutes les instructions de mise en place du jeu en cours, mélangez les 6 Tomes correspondants à ce jeu et placez-en 3 au hasard face visible sur le Plateau Tomes. Placez les 3 Tomes restants face cachée à côté des Plateaux Tome. Ils sont appelés "Tomes de Victoire".
5. **Paladins et Vicomtes seulement** : les joueurs reçoivent autant d'Argent que la différence de Tomes collectés entre eux et le joueur qui en a le plus (*y compris les Tomes Écusson*). Ces Pièces s'ajoutent à l'Argent qu'ils ont pu recevoir durant la mise en place du jeu en cours.

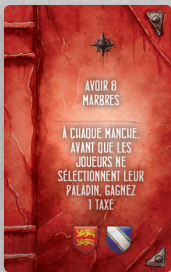
Par exemple, un joueur qui possède 1 Tome alors que le leader en a 3, reçoit 2 Pièces.

Collecte des Tomes

Pour gagner la Saga des Tomes du Royaume de l'Ouest, les joueurs devront collecter plus de Tomes que leurs adversaires. Il y a deux façons de collecter des tomes :

1. Objectifs

Lors de la mise en place de chaque jeu, 3 Tomes seront dévoilés. Chacun d'eux indique un objectif unique pour le jeu en cours. Il y a également 3 Tomes Écusson disponibles pour l'ensemble de la campagne. Dès qu'un joueur atteint un objectif, il prend le Tome correspondant et le place face visible devant lui. Il devra rester ainsi pour le reste de la campagne. Seul le premier joueur à atteindre un objectif peut récupérer son Tome. Cela s'applique également aux Tomes Écusson.



La moitié supérieure de chaque Tome décrit l'objectif qu'un joueur doit atteindre pour collecter le Tome.

La moitié inférieure de chaque Tome indique l'avantage que les joueurs obtiendront au cours de la partie suivante. Seul le joueur qui collecte un Tome peut utiliser son avantage.

Notez que les Tomes Écusson et les Tomes Vicomtes n'ont pas d'avantages mais uniquement des objectifs.

2. Victoires

À la fin de chaque partie, les joueurs peuvent gagner des Tomes de Victoire. Ce sont les 3 Tomes face cachée à côté des Plateaux Tomes. Lorsqu'ils sont réclamés, ils doivent être conservés face cachée devant le joueur qui les a collectés. Ils resteront face cachée jusqu'à la fin de la campagne. Les joueurs peuvent également gagner des jetons Écusson s'ils sont en deuxième ou troisième position. Lorsqu'ils gagnent un jeton Écusson, les joueurs peuvent en choisir un parmi ceux qui sont encore disponibles sur le Plateau Tomes et le placer devant eux.

Distribution des Tomes de Victoire et des Jetons Écusson

Déterminez s'il s'agit d'une victoire majeure ou mineure. Cela varie pour chaque jeu. Une victoire majeure est une victoire où le vainqueur gagne avec un certain nombre de points d'avance.

Architectes - Plus de 10 PV d'avance

Paladins - Plus de 12 PV d'avance

Vicomtes - Plus de 15 PV d'avance



Victoire Majeure

1^{ère} Place = 3 Tomes de Victoire

2^{ème} Place = 1 jeton Écusson disponible



Victoire Mineure

1^{ère} Place = 2 Tomes de Victoire

2^{ème} Place = 1 Tome de Victoire

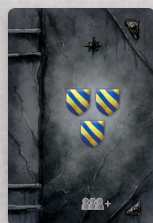
3^{ème} Place = 1 jeton Écusson disponible



En cas d'égalité pour la 1^{ère}, la 2^{ème} ou la 3^{ème} place, utilisez les règles de départage qui figure dans le livret des règles de chaque jeu pour déterminer qui est le vainqueur. Dans le rare cas où l'égalité ne peut être départagée par les règles initiales, le dernier joueur dans l'ordre du tour pour le jeu en cours, remporte l'égalité.

Tomes Écusson

Ces Tomes sont collectés par le premier joueur qui obtient les 3 Écussons (ou 4 à 2 joueurs) indiqués dessus. Ces ensembles peuvent être composés d'Écussons imprimés sur des Tomes collectés et/ou de jetons Écusson.



Fin de la Campagne

La campagne se termine quand les 3 jeux (*Architectes*, *Paladins* et *Vicomtes*) ont été joués. Chaque joueur compte tous les Tomes qu'il a collectés (*face visible et face cachée*). Le joueur qui en a le plus gagne ! En cas d'égalité, le joueur qui a le plus grand nombre de Tomes de Victoire (*Tomes face cachée*) est le gagnant. S'il y a toujours égalité, le joueur qui a obtenu le plus grand score dans *Vicomtes* est le vainqueur.

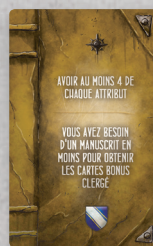
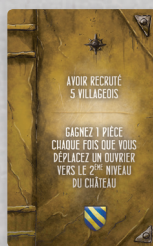
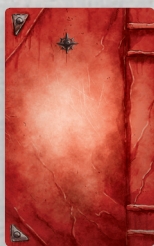
Exemple de Score pour la Campagne Saga des Tomes

Vous pouvez voir ci-dessous, les 9 Tomes et le jeton Écusson collectés par 1 joueur. Voici comment il les a collectés :

Architectes : il a été 2^{ème} lors d'une victoire mineure et a collecté 1 Tome de Victoire face cachée. Il a été le 1^{er} à collecter 8 Marbres, revendiquant le Tome Objectif correspondant.

Paladins : il a remporté 2 Tomes Objectif et est arrivé en 3^{ème} position, réclamant un jeton Écusson.

Vicomtes : cette fois-ci, il a remporté une Victoire Majeure et a atteint 1 Objectif. Il a également collecté un Tome bonus pour avoir été le 1^{er} joueur à gagner 3 Écussons d'un type.



SCÉNARIO CO-OP POUR ARCHITECTES

Aperçu

Dans ce scénario, les joueurs collaboreront pour développer la ville tout en subissant la tyrannie constante de l'allié le plus fidèle du roi ; un seigneur vil et brutal, déterminé à exécuter les ordres du roi à tout prix.

A la fin de chaque Manche (*quand chaque joueur a réalisé son tour*), c'est au Seigneur de jouer le sien. Son objectif principal est d'opprimer les Ouvriers et de rassembler des Ressources. Une fois la partie terminée, tous les joueurs gagneront ou perdront la partie en fonction de leur score collectif.

Mise en Place

Installez Architectes comme décrit dans le livre de règles original avec ces quelques changements :

1. Utilisez la **Mise en Place Alternative**. Une fois que tous les joueurs ont choisi un Plateau de Joueur, mélangez les apprentis Canaille/Écclésiastique et distribuez-en 1 à chaque joueur. Remettez les cartes inutilisées dans la boîte. Chaque joueur doit maintenant choisir quel côté de la carte il utilisera pour la durée la partie (*Canaille ou Écclésiastique*).



Canaille

Lorsque vous vous rendez au Marché Noir, faites jusqu'à 2 Dons



Écclésiastique


Lorsque vous allez à la Maison des Corporations, faites autant de Dons que votre niveau à la Cathédrale.


Ces Apprentis fonctionnent comme n'importe quel autre Apprenti. Ils comptent dans les limites des Apprentis et peuvent être supprimés par des effets ou être équipés d'Outils de l'Âge des Artisans.

2. Dans l'ordre inverse du tour, chaque joueur recrute gratuitement 1 Apprenti visible du Plateau Principal. Une fois que tous les joueurs ont choisi un Apprenti, révéléz de nouvelles cartes Apprenti pour remplacer celles qui ont été prises. Assurez-vous de perdre ou de gagner de la Vertu en fonction des Apprentis choisis.
3. Plutôt que de drafter les cartes Bâtiment, distribuez-en 4 à chaque joueur. Chacun en défausse 1 et en garde 3 en main.
4. Recouvrez l'Entrepôt Royal et le Corps de Garde du Plateau Principal par les tuiles de cette extension.
5. Sélectionnez un niveau de difficulté et placez le Plateau Seigneur à gauche du dernier joueur dans l'ordre du tour. C'est plus pratique que ce soit lui qui contrôle les actions du Seigneur.

Plateau Seigneur Bleu = Mode Standard

Plateau Seigneur Rouge = Mode Difficile

6. Séparez les cartes Planification du Seigneur en 2 piles (brunes : Planifications de Départ et noires : Planifications Futures). Si vous n'utilisez pas l'Âge des Artisans, remettez la carte avec le symbole  dans la boîte.

Mélangez toutes les cartes Planification de Départ et placez-les face cachée sur l'emplacement de gauche du Plateau Seigneur pour former la « Pioche Planification ». Prenez la carte Planification Future « Finale » (avec le symbole ) et placez-la face cachée au-dessus du Plateau Seigneur. Mélangez les cartes restantes et placez-les face cachée sur la carte « Finale ». C'est la « Pioche Planification Future ».



7. Prenez les cartes Demande du Seigneur. Il y a 2 cartes par niveau annotées au dos. Placez au hasard 1 carte de chaque niveau face cachée en ligne près du Plateau Principal. Remettez les autres cartes dans la boîte et révélez la carte Demande du Seigneur de niveau 1.

8. Mélangez les cartes Événement et créez une pile face cachée près des cartes Demande du Seigneur. Le nombre de carte de cette pile dépend du niveau de difficulté (4 ou 6 cartes). Placez le nombre de cartes requis et remettez les autres dans la boîte.

Changements dans les tours des joueurs

La majorité du tour des joueurs reste inchangée. Il y a cependant des changements notables :

- Les joueurs ne peuvent pas capturer les Ouvriers des autres joueurs. Ils peuvent en revanche capturer leurs propres Ouvriers ou ceux du Seigneur. Chaque action capturer permet de le faire dans les lieux du Plateau Principal avec un grand cercle ouvert.

Par exemple, si un joueur a 4 captures à réaliser, il peut capturer ses propres Ouvriers aux Mines, les Ouvriers du Seigneur à l'Entrepôt Royal plus ses propres Ouvriers et ceux du Seigneur à la Carrière.

- Un joueur peut envoyer les Ouvriers du Seigneur en Prison comme indiqué sur la tuile Corps de Garde. Le joueur gagne 2 Pièces par Ouvrier du Seigneur emprisonné.

- Un joueur peut maintenant libérer les Ouvriers d'autres joueurs depuis le Corps de Garde. Chaque couleur d'Ouvriers que le joueur veut libérer requiert 1 action.
- Un joueur peut Donner des objets aux autres joueurs et aux cartes Demandes du Seigneur (voir Action Faire un Don ci-dessous).

Réinitialisation du Marché Noir

Bien que le Seigneur ne puisse pas recevoir de Dettes ou perdre de Vertu, le fait d'avoir ses Ouvriers en prison peut éviter aux joueurs de prendre des Dettes. S'il a plus d'Ouvriers en prison que chacun des joueurs pendant une réinitialisation, aucun joueur ne prend de dette. Cependant, si le Seigneur est à égalité pour la majorité des prisonniers avec d'autres joueurs, il ne prendra pas de Dette alors que les joueurs concernés devront le faire.

Note : chaque fois que le Seigneur doit placer un Ouvrier au Marché Noir, il le placera sur l'emplacement libre le plus à droite.

Faire un Don

Comme mentionné plus haut, les joueurs peuvent maintenant faire des Dons d'objets. Pour chaque action Faire un Don qu'un joueur possède, il peut donner 1 objet. Cela inclus donner un objet à un autre joueur ou placer un objet sur une carte Demande du Seigneur. Si un joueur peut donner plusieurs objets lors d'un même tour, il peut donner des objets à différents joueurs et/ou au Seigneur selon n'importe quelle combinaison de son choix.



Seuls les objets suivants peuvent être donnés :

Pièce, Argile, Bois, Pierre, Or, Marbre, carte Bâtiment (*Bâtiment non construit*), Dette (*payée ou non*). Aucun autre objet ou composant du jeu ne peut être donné.

Carte Demande du Seigneur

Une fois révélées, elles feront soit gagner, soit perdre des PV aux joueurs en fin de partie. Pour réaliser ces demandes, les joueurs devront collectivement faire les Dons inscrits sur les cartes.

La quantité de Dons est inscrite sur chaque carte Demande du Seigneur et dépend du nombre de joueurs. Notez que le Seigneur ne compte pas comme un joueur

Par exemple, cette carte Demande du Seigneur de niveau 1 nécessite de l'Argile. Dans une partie à 4 joueurs, les joueurs doivent faire Don de 12 Jetons Argile pour valider la carte. Dans ce cas, ils gagneront chacun 1 PV en fin de partie. S'ils échouent, ils perdront chacun 5 PV



Note importante : les joueurs ne peuvent Donner que des objets physiques. De ce fait, les capacités des personnages ou d'autres effets ne peuvent pas influencer les objets donnés.

Par exemple, Therese peut traiter l'Or et le Marbre comme une même ressource. Elle ne peut cependant pas placer de l'Or sur une carte Demande du Seigneur qui nécessite du Marbre. Elle ne peut pas non plus échanger l'Or et le Marbre comme elle le souhaite avec la réserve.

Cartes Événement

Lorsqu'elles sont révélées, elles peuvent punir les joueurs d'une manière ou d'une autre. Elles affectent aussi le niveau de difficulté. Si une carte Événement doit être tirée et qu'il n'y en a plus, la partie s'arrête immédiatement et les joueurs perdent chacun 10 PV. Par contre, s'il reste des cartes Événement en fin de partie, les joueurs gagnent chacun 5 PV par carte Événement non révélée.



Tour du Seigneur

Le Seigneur réalise 1 tour à chaque manche (après que les joueurs aient joué leur tour). À son tour, révélez la première carte de la Pioche Planification et placez-la face visible dans la défausse à droite. Si la pioche est vide, mélangez simplement la défausse pour en créer une nouvelle.



Réalisez toutes les actions inscrites sur la carte révélée de haut en bas. Quand il y a un Ouvrier associé à un lieu, placez 1 Ouvrier du Seigneur sur ce lieu. S'il n'a plus d'ouvriers à placer, il faut récupérer tous ses Ouvriers (inclus les Ouvriers présents sur les Plateaux de Joueur et en Prison, mais pas ceux qui sont à la Maison des Corporations et au Marché Noir) et continuer le tour.

Certaines cartes Planification ont un lieu inscrit sur une flèche qui pointe vers la droite (voir « Entrepôt Royal » ci-dessus). Si une flèche s'aligne avec une des deux sections du Plateau Seigneur, suivez aussi ces instructions. Cela implique toujours de capturer des Ouvriers ou d'envoyer des Ouvriers en Prison.

Dans l'exemple ci-dessus, le Seigneur commence par placer un Ouvrier à la Maison des Corporations, bloquant un emplacement et faisant progresser le jeu vers la fin de partie. Ensuite, il place un Ouvrier à l'Entrepôt Royal. Il essaye de capturer des Ouvriers présent sur l'Entrepôt Royal. S'il n'y a pas d'Ouvriers à capturer, il envoie tous les Ouvriers capturés précédemment en Prison.

S'il n'a pas non plus d'Ouvriers à envoyer en Prison, son Tour est terminé (il a réalisé toutes ses actions possibles).

Nouvelle Iconographie

De nombreuses icônes correspondent à celles du jeu de base, mais quelques nouvelles icônes nécessitent des explications :



Affecte tous les joueurs.



Affecte juste 1 joueur (*au choix des joueurs*).



Révélez la prochaine carte Demande du Seigneur. Si les 4 cartes ont déjà été révélées, ignorez cet effet.



Retirez définitivement de la partie un Ouvrier qui est en Prison (*jamais un Artisan*). Si le joueur n'a pas d'Ouvrier disponible en prison, ignorez cet effet.



Retirez définitivement un Ouvrier de la partie (*jamais un Artisan*). Prenez-le en priorité sur les Plateaux de Joueur. Si aucun Ouvrier n'est disponible sur les Plateaux de Joueur prenez-le sur le Plateau Principal, mais pas à la Maison des Corporations ni au Marché Noir.



Révélez et résolvez la prochaine carte Événement.



Révélez et résolvez la prochaine carte Planification.



Placez la première carte de la Pile Planification Future dans la défausse Planification en ignorant son effet. Si la Pile Planification Future est vide, ignorez cet effet.



Placez sans la regarder la première carte de la Pile Planification Future face cachée sur la Pioche Planification. Si la Pile Planification Future est vide, ignorez cet effet.



S'il y a 4 Pièces ou plus au Bâtiment des Impôts, tous les joueurs perdent 1 Vertu et les Pièces sont remises dans la Réserve Générale.

Captures du Seigneur

Chaque fois que le Seigneur capture des Ouvriers, il capture 2 Ouvriers de chaque joueur pour chaque Ouvrier qu'il a sur ce lieu.

Note pour l'Âge des Artisans : s'il a le choix, le Seigneur capture toujours un Artisan plutôt qu'un Ouvrier.

Fin de Partie

La fin de partie se déclenche toujours lorsqu'un Ouvrier est placé sur le dernier emplacement libre de la Maison des Corporations. Dans ce cas, suivez les règles originales de fin de partie. La partie peut aussi se terminer si les joueurs doivent révéler un Événement et qu'il n'y en a plus dans la pioche. Dans ce cas, la partie se termine immédiatement et chaque joueur perd 10 PV.

Calcul des Scores

Les joueurs calculent leur score personnel de la même manière que dans le jeu original. Cependant, ils doivent aussi perdre ou gagner des PV pour les cartes Demande du Seigneur.

Notez que si la partie s'est arrêtée avant que la dernière carte Demande du Seigneur n'ait été révélée, ils gagnent chacun 5 PV supplémentaires (*comme inscrit sur le dos de la carte*).

De la même manière, les joueurs gagnent chacun 5 PV supplémentaires par carte Événement non révélée.

Les joueurs additionnent les scores de chacun pour connaître leur score collectif. Celui-ci doit être égal ou supérieur au score cible inscrit sur le Plateau Seigneur : 10 ou 12 PV (*selon la difficulté*) X le nombre d'Ouvriers du Seigneur à la Maison des Corporations X le nombre de joueurs (*pour mémoire, le Seigneur ne compte pas comme un joueur*).

Par exemple, à 4 joueurs avec une difficulté standard (10 PV). Si le Seigneur avait 6 Ouvriers à la Maison des Corporations, la cible serait de 240 PV (10 x 4 x 6).

SCÉNARIO CO-OP POUR PALADINS

Aperçu

Dans ce scénario, les joueurs collaboreront pour défendre la ville et les colonies périphériques tout en subissant la tyrannie constante de l'allié le plus fidèle du roi : un seigneur vil et brutal, déterminé à exécuter les ordres du roi à tout prix.

Au début de chaque Manche, les joueurs vont révéler 1 carte Menace (ou plus selon le niveau de difficulté). Elles indiquent certaines tâches que les joueurs doivent accomplir le plus tôt possible. À la fin de chaque Manche, les joueurs peuvent perdre de l'Honneur ou subir d'autres conséquences pour ne pas avoir traité ces Menaces. Une fois la partie terminée, tous les joueurs gagneront ou perdront la partie en fonction de leur score collectif.

Mise en Place

Installez Paladins comme décrit dans le livre des règles original avec ces quelques changements :

1. Remplacez les cartes Ordre du Roi du jeu de base par celles de ce scénario. Placez-en aléatoirement 3, face cachée, comme dans les règles originales.
2. Placez la carte Menace des Envahisseurs (face "Manches 1-4" visible) en-dessous du Plateau Principal, sous la 1^{ère} carte Ordre du Roi. Placez également la carte Menace Finale, face cachée sous carte Faveur du Roi la plus à droite. Enfin, mélangez les cartes Menace du Seigneur et placez-en 1, face cachée, sous chaque carte Ordre du Roi et Faveur du Roi qui n'ont pas déjà une carte Menace en-dessous. Remettez les cartes restantes dans la boîte.
3. Donnez à chaque joueur 1 marqueur Honneur qu'il place sur le « 12 » de sa piste Attribut.



4. Placez les 20 Ouvriers du Seigneur dans une réserve générale.
5. Avant de choisir les cartes Villageois du Plateau Principal, chaque joueur reçoit 1 carte Villageois de Départ. Elles peuvent être distribuées au hasard ou choisies stratégiquement. Ensuite, chaque joueur prend la tuile Gagner de l'Honneur correspondante à sa carte Villageois de Départ et la place en-dessous des actions Prier et Conspirer de son Plateau de Joueur en faisant correspondre l'image.

Honneur

L'Honneur est un nouvel Attribut que les joueurs devront gérer, mais il n'agit qu'en fin de partie.



Chaque fois qu'un joueur gagne de l'Honneur, il monte son marqueur Honneur d'une case sur sa piste Attribut. L'Honneur d'un joueur ne peut pas dépasser 12.



Chaque fois qu'un joueur perd de l'Honneur, il descend son marqueur d'une case sur la piste Attribut. L'Honneur d'un joueur ne peut pas descendre en-dessous de 0.

Chaque joueur a une carte Villageois de Départ qui lui fait gagner de l'Honneur quand il réalise une action particulière. Elle rappelle aussi aux joueurs qu'ils perdront 1 Honneur à chaque Inquisition s'ils possèdent 2 Suspensions ou plus. Les joueurs ont également, sur leur Plateau de Joueur, une nouvelle action (*Tuile Gagner de l'Honneur*) qui leur permet de gagner de l'Honneur et de retirer 1 Suspicion.

Coopération

Ce scénario permet aux joueurs de s'entraider. Quand un joueur réalise (*en payant tous ses coûts*) une action de la **partie de gauche** de son Plateau de Joueur, il peut laisser un autre joueur gagner les effets/récompenses de l'action à sa place.

Si le joueur actif a une capacité de réduction de coût pour cette action (*par exemple la capacité de Samson qui réduit le coût de l'action Développer*), il peut l'utiliser. De même, si le joueur qui bénéficie de l'action a une capacité qui récompense l'action (*par exemple l'Architecte qui récompense l'action Développer*), elle est aussi activée. Par contre, l'inverse n'est pas vrai. Si le bénéficiaire de l'action possède Samson, le prix de cette action n'est pas diminué pour le joueur actif.

Quelques exemples :

- *Un joueur peut Conspirer et laisser un autre joueur gagner le Criminel et prendre la carte Suspicion*
- *Un joueur peut Commercer et laisser un autre joueur gagner la/les pièce(s).*
- *Un joueur peut utiliser sa nouvelle action « Gagner de l'Honneur » et laisser un autre joueur gagner 1 Honneur et perdre 1 Suspicion.*

Utiliser les Faveurs du Roi plusieurs fois

Contrairement aux règles de base, les joueurs peuvent maintenant utiliser plusieurs fois une Faveur du Roi lors d'une même Manche. Cependant, quand il le fait, un joueur perd autant d'Honneur qu'il y a d'Ouvriers sur la carte Faveur du Roi choisie avant qu'il place son Ouvrier.

Début d'une Manche

Au début de chaque Manche, après avoir révélé l'Ordre du Roi ou la Faveur du Roi (selon la Manche), révélez également la carte Menace qui se trouve en dessous. À la Manche 5, pensez également à retourner la carte Menace des Envahisseurs pour que sa face "Manches 5-7" soit visible.

À la Manche 1, il n'y a pas de carte Menace face cachée à révéler. Les joueurs ne doivent traiter que la carte Menace des Envahisseurs.

Aux Manches 2 à 6, placez sur chaque carte Menace du Seigneur nouvellement révélée autant d'Ouvriers du Seigneur qu'indiqué sur la carte. Ce nombre d'Ouvrier à placer dépend du nombre de joueurs.

À la Manche 7, retournez la carte Menace Finale. Une fois révélée, cette carte rend les Ordre du Roi plus difficiles à réaliser. À la Manche 7, les joueurs ont besoin d'un supplément de 2 dans chaque Attribut (*Foi, Force et Influence*) pour compléter chaque Ordre du Roi.

Ordres du Roi

Les nouvelles cartes Ordre du Roi nécessite qu'un joueur qui a atteint les Attributs minimums nécessaires (*inclus les bonus du Paladin*) réalise une action en plaçant un Ouvrier sur la carte pour la valider. Quand l'Ouvrier d'un joueur a été placé sur un Ordre du Roi, il y reste jusqu'à la fin de la partie. Il suffit qu'un seul joueur complète un Ordre du Roi pour que chaque joueur bénéficie de la récompense immédiate (*1 Honneur*). De même, chaque Ordre du Roi complété en fin de partie rapporte à chaque joueur les PV inscrits sur le Plateau Principal en dessous de l'Ordre du Roi complété et chaque Ordre du Roi non complété fait perdre à chaque joueur les PV inscrits en dessous de la carte.

Par exemple, en fin de partie, aucun joueur n'a complété le 1^{er} Ordre du Roi. Tous les joueurs perdent donc 4 PV. Cependant, avec au moins 10 d'Influence et 6 de Foi, un joueur a pu placer un Ouvrier sur le 2^{ème} Ordre du Roi ce qui permet à chaque joueur de gagner 6 PV.



Nouvelle Iconographie

De nombreuses icônes correspondent à celles du jeu de base, mais quelques nouvelles icônes nécessitent des explications :



Affecte tous les joueurs.



Perdez 1 Ouvrier à la fin de la Manche (*si possible*).



Prenez 1 Suspicion. À résoudre dans l'ordre du tour depuis le 1^{er} joueur.



Retirez et remettez dans la boîte 1 Atelier de la partie droite des Plateaux de Joueur (*si possible*).

Traiter les Menaces

Comme indiqué précédemment, les cartes Menace du Seigneur reçoivent des Ouvriers quand elles sont révélées. Pour éviter de subir les effets de ces Menaces, les joueurs doivent se concentrer sur les Ouvriers qui sont dessus. Quand tous les Ouvriers ont été retirés d'une carte Menace du Seigneur, la carte est également retirée de la partie.

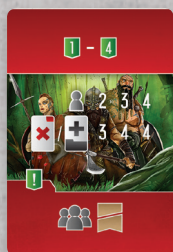
En haut de chaque carte Menace du Seigneur se trouve une icône qui correspond à une action particulière. Chaque fois qu'un joueur réalise une action qui correspond à celle indiquée sur une carte Menace du Seigneur, il doit retirer un Ouvrier de cette carte et le remettre dans la réserve.



Par exemple, cette carte Menace du Seigneur a actuellement 3 Ouvriers dessus. Chaque fois qu'un joueur réalise l'action Fortifier, il retire un Ouvrier de la carte. Si en fin de Manche, il reste un/des Ouvrier(s) sur la carte, chaque joueur perd 1 Honneur ou 1 Force.

Fin de Manche

À la fin de chaque Manche, les joueurs doivent résoudre, de gauche à droite, toutes les cartes Menaces face visible en dessous du Plateau Principal.



La carte rouge Menace des Envahisseurs sera toujours présente. Elle requiert que les joueurs traitent à chaque Manche avec un certain nombre d'Envahisseurs. Ce nombre dépend du nombre de joueurs et augmente quand la carte est retournée au début de la 5^{ème} Manche. Si les joueurs n'ont pas retiré le nombre requis d'Envahisseurs

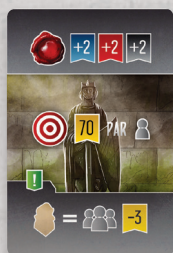
sous la partie droite du Plateau Principal (*en les Attaquant et/ou en les Convertissant*), chaque joueur perd 1 Honneur. S'ils ont retiré le nombre requis d'Envahisseurs, il ne se passe rien.



Les cartes brunes Menace du Seigneur, face visible, restent en jeu tant qu'il y a au moins 1 Ouvrier dessus. Pour chaque carte Menace du Seigneur face visible en jeu en fin de Manche, les joueurs doivent résoudre une perte potentielle d'Honneur ou un autre effet. Certaines de ces cartes proposent une option. Chaque joueur doit

résoudre 1 des effets. Les effets d'une carte peuvent être ignorés qu'à condition que toutes les options de la carte soient impossibles.

Par exemple, pour la carte ci-dessus, chaque joueur doit perdre 1 Honneur ou 1 Pièce.



La carte finale noire Menace du Roi rend les Ordres du Roi qui n'ont pas encore été complétés plus difficiles à réaliser. Elle va aussi causer à chaque joueur la perte de 3 PV par carte Menace du Seigneur restante en fin de partie.

Fin de Partie et Calcul des Scores

La partie se termine de la même manière qu'une partie du jeu original, à la fin de la 7^{ème} Manche.

Les joueurs descendent immédiatement leurs marqueurs **Loi, Force et Influence** qui sont au-dessus du marqueur **Honneur** au niveau de celui-ci. De cette manière, les joueurs peuvent perdre beaucoup de PV pour leurs pistes **Attribut** s'ils n'ont pas maintenu leur **Honneur** à un niveau élevé.

Par exemple, si un joueur a 11 de Foi mais que 9 d'Honneur, il doit descendre sa Foi à 9.

Notez que les joueurs ne marquent pas de PV pour leur marqueur **Honneur**.

Les joueurs calculent leur score de la même manière que dans une partie du jeu de base, sans oublier que chaque **Ordre du Roi** complété/non complété fait gagner/perdre à chaque joueur les PV inscrits en dessous de la carte correspondante.

Les joueurs perdent chacun 3 PV par **Ouvrier du Seigneur** encore sur des cartes **Menace du Seigneur**.

Les joueurs additionnent les scores de chacun pour connaître leur score collectif. Celui-ci doit être égal ou supérieur au score cible inscrit sur la carte **Menace Finale** : 70 PV fois le nombre de joueurs.

Par exemple, à 3 joueurs, le score cible est de 210 PV.

Augmenter la difficulté

Vous avez besoin d'un défi plus difficile ? Essayez ceci :

Difficile = pendant la **Mise en Place**, ajoutez 1 carte **Menace du Seigneur** sous les 3 cartes **Menace du Seigneur** les plus à droite. Elles seront aussi révélées lors des **Manche 4 à 6**.

Dément = en plus des règles du **Mode Difficile**, à la fin de chaque **Manche**, ajoutez 1 **Ouvrier du Seigneur** sur chaque carte **Menace du Seigneur** visible qui n'a pas été retirée. Cela les rendra encore plus difficiles à éliminer.

SCÉNARIO CO-OP POUR VICOMTES

Aperçu

Dans ce scénario, les joueurs collaboreront pour accroître leur influence alors que le roi cherchera à reprendre le contrôle du royaume. Pour ce faire, il a envoyé son allié le plus fidèle, un seigneur vil et brutal, déterminé à exécuter les ordres du roi à tout prix.

À la fin du tour de chaque joueur, le Seigneur réalisera un déplacement, soit en déplaçant les Ouvriers des joueurs, soit en plaçant les siens. Tout cela dans le but d'avoir ses 20 Ouvriers sur le Plateau ou de placer 1 de ses Ouvriers au 3^{ème} niveau du Château provoquant ainsi la défaite immédiate des joueurs. Cependant, si les joueurs parviennent à le retenir suffisamment longtemps pour que le royaume atteigne la Pauvreté ou la Prospérité, ils gardent une chance de le battre.

Mise en Place

Installez Vicomtes comme décrit dans le livre de règles original avec ces quelques changements :

1. Placez la carte Seigneur à côté du Plateau Principal et les 20 Ouvriers du Seigneur dans une réserve à proximité.
2. Avant de sélectionner les cartes Joueur et Villageois Héros, distribuez les cartes Référence aux joueurs. Les joueurs peuvent discuter ouvertement quelle(s) carte(s) Référence recevra chacun d'entre eux, mais la manière dont elles sont réparties varie selon le nombre de joueurs (*voir à la page suivante*). Les joueurs doivent placer leur(s) carte(s) Référence le long de la partie supérieure droite de leur Plateau de Joueur pour faire correspondre la ligne verte de leur Plateau de Joueur (*déroulement d'un tour*) avec celle de la carte Référence.

Distribuez les cartes Référence comme suit :

à 4 Joueurs - Donnez 1 carte Référence à chaque joueur.

à 3 Joueurs - Donnez 1 carte Référence à chaque joueur et remettez la carte restante dans la boîte.

à 2 joueurs - Donnez 2 cartes Référence à chaque joueur. Toutefois, seul le bas d'une de ces cartes sera utilisé. *Les joueurs doivent les empiler comme sur l'image ci-dessous. C'est à eux de décider quelle carte recouvre partiellement l'autre.*



3. Quand tous les joueurs ont choisi leurs cartes Joueur et Villageois Héros, placez la figurine du Seigneur à l'endroit indiqué sur la carte Joueur non choisie. Cette carte, ainsi que la carte Villageois Héros associée sont remises dans la boîte. Parmi les cartes Joueur restantes (*celles qui n'ont pas été utilisées lors de la Mise en Place*), révélez 1, 3 ou 5 cartes, en fonction de la difficulté souhaitée (*voir au verso de la carte Seigneur*). Placez 1 Ouvrier du Seigneur de la réserve sur l'emplacement du Plateau Principal indiqué par chaque carte Joueur ainsi révélée.

4. Remplacez les cartes Pauvreté et Prospérité du jeu de base par celles fournies avec ce scénario.

Tours des Joueurs

De nouveaux effets peuvent désormais se produire pendant et en dehors des tours des joueurs. Ces effets sont énumérés en haut et en bas des cartes Référence.



Le haut de la carte indique une ressource que tous les joueurs reçoivent quand un joueur transcrit un Manuscrit du type indiqué.

Le bas indique de nouveaux effets que les joueurs doivent résoudre lorsqu'ils réalisent des actions principales particulières.



Cet effet de bas de carte permet de retirer un Ouvrier du Seigneur sur l'emplacement où se trouve le joueur actif. Il doit ensuite être remis dans la réserve.



Cet effet de bas de carte permet au joueur actif de placer 1 de ses Ouvriers à son emplacement actuel (*oui, dans ce scénario, les Ouvriers qui ne sont généralement placés qu'au Château seront également placés sur le Plateau Principal*). Les joueurs ne peuvent placer leurs Ouvriers que s'il n'y a pas d'Ouvriers du Seigneur sur l'emplacement cible.

Règles Importantes :

Le Seigneur protège tous ses Ouvriers de son emplacement actuel jusqu'au 3^{ème} niveau du

Château (*sur le segment du Plateau Principal et les secteurs correspondants du Château*). Cela lui permet d'accéder au 3^{ème} niveau du Château en ligne droite. Par conséquent, les joueurs ne peuvent pas déplacer les Ouvriers du Seigneur ainsi protégés d'un endroit à un autre, ni les expulser du Château. Un rappel de cette règle est imprimé sur la Figurine Seigneur.

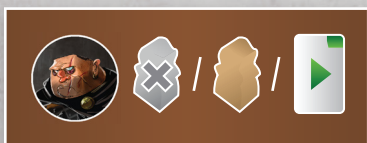


Il n'y a pas de limite au nombre d'Ouvriers sur un même emplacement, mais il ne peut jamais y avoir à la fois des Ouvriers du Seigneur et des Ouvriers des joueurs.

Tours du Seigneur

Le Seigneur réalise son tour à la fin du tour de chaque joueur (après qu'ils aient tiré des cartes). Le Seigneur se déplace dans le sens horaire sur le chemin extérieur du Plateau Principal. Le nombre de cases de son déplacement correspond à la valeur en Pièces de la carte Villageois adjacente à son emplacement au début de son déplacement.

Note : le Seigneur n'est pas Vicomte. Il n'octroie donc pas aux joueurs une action de Réarrangement lorsqu'il se déplace sur un même lieu que leur Vicomte.



Quand le Seigneur a atteint son nouvel emplacement, il va réaliser 1 de ces 3 actions selon quels Ouvriers sont présents sur ce nouvel emplacement :

- 1 Ouvrier d'un Joueur ou plus : retirez 1 Ouvrier d'un Joueur et remettez-le dans la réserve de son propriétaire. S'il y a des Ouvriers de plusieurs joueurs, ils décident ensemble lequel est retiré.
- Aucun Ouvriers : placez 1 Ouvrier du Seigneur à cet endroit.
- 1 Ouvrier du Seigneur ou plus : éliminez la carte Villageois adjacente à la position du Seigneur et résolvez son effet. Ces effets sont détaillés à la page 31.

Ordre d'Avancement

Si à la fin du Tour du Seigneur il y a 3 Ouvriers du Seigneur ou plus sur un emplacement unique, ils reçoivent l'Ordre d'Avancer. Les joueurs doivent suivre les étapes ci-dessous :

1. Ils déplacent 1 Ouvrier du Seigneur de cet emplacement de 1 emplacement dans le sens horaire et 1 autre dans le sens inverse sur le chemin extérieur du Plateau Principal.
2. Ils déplacent 1 Ouvrier du Seigneur de cet emplacement en ligne droite vers le centre du Château. S'il n'y a pas d'Ouvriers sur le chemin intérieur du Plateau Principal, ils placent l'Ouvrier du Seigneur ici. S'il y a 1 Ouvrier d'un Joueur ou plus à cet endroit, les joueurs retirent 1 Ouvrier d'un Joueur (*comme ils le feraient sur le chemin extérieur*) et ils remettent l'Ouvrier du Seigneur dans sa réserve. S'il y a déjà un Ouvrier du Seigneur sur le chemin intérieur du Plateau Principal, l'Ouvrier accède au Château. S'il n'y a pas d'Ouvrier du Seigneur dans ce secteur du 1^{er} niveau, les joueurs le place là. S'il y a déjà un Ouvrier du Seigneur au 1^{er} niveau, ils le placent au 2^{ème} niveau. Enfin s'il y a déjà un Ouvrier du Seigneur à cet endroit, ils le placent au 3^{ème} niveau (*et les joueurs perdent immédiatement la partie*).
3. S'il y a un autre emplacement sur le chemin extérieur du Plateau Principal qui contient 3 Ouvriers du Seigneur ou plus, répétez les étapes ci-dessus.

Expulser des Ouvriers du Château

S'il y a plus de 3 Ouvriers dans une section du Château (*à la fin du tour du Seigneur*), le Seigneur expulse 1 Ouvrier de chaque joueur présent dans cette section. Les joueurs ne gagnent pas de récompenses lorsqu'ils sont expulsés du Château. Les Joueurs doivent collaborer pour expulser les Ouvriers du

Seigneur hors du Château. Le Seigneur ne reçoit pas de récompense lorsqu'il est expulsé du Château.

Élimination des Villageois par le Seigneur

Comme mentionné précédemment, si le Seigneur se déplace sur un emplacement où il y a déjà 1 ou plusieurs de ses Ouvriers, il doit éliminer la carte Villageois face visible adjacente et résoudre son effet. Ces effets sont les suivants :



Placez 2 Ouvriers du Seigneur sur son emplacement actuel.



Placez 1 Ouvrier du Seigneur sur son emplacement actuel. Le joueur actif (qui a joué juste avant le Seigneur) gagne aussi 1 Dette.



Placez 2 Ouvriers du Seigneur sur l'emplacement à 1 espace de son emplacement actuel dans le sens anti-horaire.



Placez 2 Ouvriers du Seigneur sur l'emplacement à 1 espace de son emplacement actuel dans le sens horaire.



Placez 1 Ouvrier du Seigneur sur l'emplacement à 1 espace de son emplacement actuel dans le sens anti-horaire et un sur l'emplacement à 1 espace de son emplacement actuel dans le sens horaire .



Plutôt que de placer un nouvel Ouvrier, le Seigneur fait avancer un de ses Ouvriers de son emplacement actuel, vers le centre du Château. Ce mouvement suit exactement les mêmes règles que celles décrites précédemment au point 2 des règles de l'Ordre d'Avancement.

Règle Importante : chaque fois que le Seigneur essaye de placer un de ses Ouvriers sur un emplacement où il y a déjà 1 ou plusieurs Ouvrier(s) de Joueur, il retire toujours 1 Ouvrier de joueur plutôt que de placer 1 des siens (*notez que cela ne s'applique pas au Château*). S'il y a des Ouvriers de plusieurs joueurs, ceux-ci peuvent choisir quel Ouvrier est retiré. Cette règle s'applique aussi pour tous les effets des cartes Villageois éliminées.

Cartes Pauvreté et Prospérité

Chaque fois que les joueurs révèlent la carte de Pauvreté ou la carte de Prospérité, ils doivent retirer un Ouvrier du Seigneur de chaque emplacement du Plateau Principal où sont présents exactement 2 Ouvriers du Seigneur. Ces Ouvriers sont renvoyés dans la réserve.



Fin de Partie

La partie se termine toujours de la même façon, avec la révélation des cartes Pauvreté et Prospérité. Dans ce cas, suivez les règles du jeu de base en réalisant une Manche finale. Toutefois, il est toujours possible que la partie se termine prématurément lors de cette manche finale.

La partie peut également se terminer si le Seigneur place un de ses Ouvriers au centre du Château ou si, lorsqu'il tente de placer des Ouvriers, il n'en a plus dans sa réserve. Dans les deux cas, la partie se termine immédiatement et tous les joueurs perdent.

Calcul des Scores

Si la partie se termine normalement (ce n'est pas le Seigneur qui met fin à la partie), les joueurs ont une chance de gagner. Les joueurs calculent leur score personnel de la même manière que pour une partie normale avec une exception pour les cartes Pauvreté et Prospérité. Au lieu de gagner des points pour les majorités de cartes Dette et/ou Acte retournées, chaque carte retournée rapporte un certain nombre de points, comme indiqué sur les cartes Pauvreté et Prospérité.



Les joueurs additionnent les scores de chacun pour connaître leur score collectif. Celui-ci doit être égal ou supérieur à 160 PV, comme rappelé au sommet de la carte Seigneur. S'il n'arrivent pas à atteindre cette cible, le Seigneur gagne encore.



CONTENU BONUS

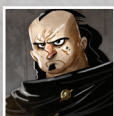
Plateaux de Joueur pour Architectes

Ils peuvent être ajoutés à n'importe quelle partie d'Architectes, y compris le scénario coopératif.



Emma

Commence la partie avec 14 Ouvriers en Prison, 11 Pièces, pas de Vertu, 1 Or et 1 Marbre. Chaque fois qu'elle gagne une Dette, elle gagne également 1 Pièce et 1 Argile.



Guntram

Commence la partie avec 12 Ouvriers en Prison, 9 Pièces, pas de Vertu, 1 Dette et 2 Or. Chaque fois qu'il gagne 1 Vertu, il gagne aussi 1 Pièce.



Judith

Commence la partie avec 10 Ouvriers en Prison, 8 Pièces, 1 Vertu et 3 cartes Bâtiment (à prendre après le choix initial des joueurs). Elle peut toujours choisir de se défausser des cartes Bâtiment à la place de ressources lorsqu'elles en a besoin.

Note : Vous ne pouvez pas utiliser la capacité de Judith dans le scénario coopératif pour donner des cartes Bâtiment à la place de ressources.



Merovech

Commence la partie avec 12 Ouvriers en Prison, 10 Pièces, 1 Vertu, 1 Pierre, 1 Bois et 1 Argile. Il peut à tout moment défausser des Cartes Bâtiment au lieu de perdre de la Vertu. Sa limite de main est également augmentée à 8.

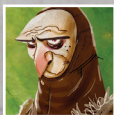
Cartes Villageois pour Paladins

Elles peuvent être ajoutées à n'importe quelle partie de Paladins, y compris la campagne Saga des Tomes et le scénario coopératif.



Aristocrate

Après avoir utilisé une Faveur du Roi, gagnez la récompense indiquée.



Escroc

Quand vous obtenez une Dette, gagnez la récompense indiquée.

Carte Villageois Héros pour Vicomtes

Elles peuvent être ajoutées à n'importe quelle partie de Vicomtes, y compris la campagne Saga des Tomes et le scénario coopératif.



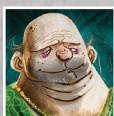
Caroline

Effet Immédiat : gagnez 1 Corruption, 1 Vertu et un Réarrangement.



Gisela

Effet Permanent : après avoir réalisé l'action Noble, gagnez 1 Recrutement gratuit ou 2 Pièces.



Hugo

Effet de Sortie : gagnez 1 Corruption et 2 ressources de votre choix.



Larena

Effet Permanent : payez 1 Pièce de moins pour recruter ou éliminer des cartes Villageois.



Samson

Effet de Sortie : mélangez votre défausse avec votre pioche et retournez 1 Dette ou Acte de Propriété.



Walaric

Effet Immédiat : Gagnez 2 Pièces.



CONCEPTION – SHEM PHILLIPS & S J MACDONALD
ILLUSTRATIONS – MIHAJLO DIMITRIEVSKI
CONCEPTION GRAPHIQUE ET MISE EN PAGE – SHEM PHILLIPS
TRADUCTION – JEAN DORTHE / PIXIE GAMES

COPYRIGHT 2020 GARPHILL GAMES
WWW.GARPHILL.COM