

Adieu !

La Suisse, alias *Confédération Helvétique*, au début du 19ème siècle : des vallées profondes aux montagnes pittoresques. L'occupation napoléonienne est terminée, mais ses traces sont encore visibles. Beaucoup de villages en ont été affectés, même dans les coins les plus isolés. Mais maintenant que les hommes se sentent à nouveau libres, l'espoir ressurgit ! En tant que syndic, vous présiderez de la destinée d'un village éloigné. Le village voisin se trouve à quelques heures de marche, alors que la ville la plus proche est à une journée de voyage. Pour survivre, la production de votre communauté suffit amplement. Mais naturellement, vous voulez plus. Vous voulez donner à vos enfants une maison et un bon travail, ou les marier dans un village voisin pour profiter de sa prospérité. Bien sûr, vous verriez aussi d'un bon œil que vos protégés célibataires trouvent un partenaire de l'extérieur. Ainsi construira-t-on, se mariera-t-on et seront élevés les enfants à mesure que grandira et prospérera la communauté. Vous pouvez vendre vos excédents de production au marché de la ville voisine, ainsi que la plupart de votre patrimoine. Vous pourrez même vous permettre parfois d'investir dans des projets d'utilité publique qui conduiront votre village à une aire de renouveau. Qu'*Helvetia* soit avec vous !

En suisse, on joue traditionnellement dans le sens antihoraire. Nous respecterons cette tradition, ainsi les tours de jeu d'*Helvetia* se dérouleront dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. Mais vous restez bien sûr libres de déroger à cette tradition.

Matériel du jeu :

1 plateau de jeu
1 planche de 72 autocollants « enfant » (dont 8 en réserve) et 64 autocollants « chapeau »

64 figurines d'habitants

(16 par couleur)

Habitants

Il y a des habitants hommes et femmes



Les habitants peuvent être actifs :
ou endormis :

Les nouveaux habitants entrent
en jeu comme enfants et seront
placés ainsi aux côtés de leurs
parents.

54 tuiles bâtiments



6 tuiles bonus spéciaux



1 tuile « Premier Joueur »



24 jetons (6 par couleur)



68 cubes de livraison (17 par couleur)



10 tuiles bonus
marchandises

5 tuiles personnages

5 tuiles rectangulaires « Place du Village »

Distribution des bâtiments de départ :

A 4 joueurs, on utilise les 15 bâtiments avec une lettre au dos pour la distribution. A 3 joueurs, on enlève un exemplaire de chacun des 5 types de bâtiments, de sorte qu'il ne reste à distribuer que 2 exemplaires de chaque. Les bâtiments de départ non-utilisés sont remis dans la boîte.

Avant le jeu

Avant la première partie, détachez précautionneusement les tuiles prédécoupées de leur support. Collez en dessous de chaque habitant un autocollant « enfant », et sur tous les hommes un « chapeau ».

- + Posez le plateau au milieu de la table.
- + Triez les tuiles bâtiment en fonction du numéro sur leur dos en 3 tas. Triez bâtiments numérotés 1 par type face visible à côté du plateau. Mélangez les tuiles 2 et 3 (séparément), et placez-les en deux pioches face cachée à côté du plateau.

Triez par type de bâtiment les tuiles avec les lettres au dos, et placez les faces visibles près du plateau. Elles seront distribuées aux joueurs (voir : **Distribution des bâtiments de départ**)

- + Placez les 5 tuiles personnage ainsi que les 10 bonus marchandises sur le plateau, aux endroits correspondants. Placez les 6 bonus spéciaux à côté du plateau.
- + Chaque joueur reçoit le matériel d'une couleur : 16 habitants, 6 jetons ronds, 17 cubes de livraison.
- + Chaque joueur place un de ses cubes de livraison sur la case 0 de la piste des points de victoire.
- + Chaque joueur reçoit également une des 5 tuiles « Place du Village ». La lettre au dos de celle-ci n'est importante que pour la version pour débutant du jeu (voir la case **Version pour débutants** à la page suivante). La ou les tuiles « Place du village » restantes sont remises dans la boîte.

Jeu à deux:

Pour le jeu à deux, les règles spécifiques se trouvent à la fin de ce livret.

Un premier joueur est déterminé (le dernier à avoir mangé la fondue, par exemple). Celui-ci choisit 1 bâtiment, puis, dans **le sens** des aiguilles d'une montre, les autres joueurs font de même. Une fois que tous les joueurs ont pris un bâtiment, ils en choisissent un deuxième, en commençant par le joueur à droite du premier, et dans **le sens contraire** des aiguilles. Le troisième tour commence par le premier joueur et dans **le sens** des aiguilles. Chaque joueur ne peut choisir qu'un seul exemplaire de chaque type de bâtiment. Une fois que tous les joueurs ont choisis 3 bâtiments, les non-choisis sont remis dans la boîte. Les joueurs placent leurs 3 bâtiments de départ dans leurs villages respectifs (voir **Création du village** à la page suivante).

Si vous ne voulez suivre la tradition suisse et jouer dans le sens des aiguilles d'une montre au cours du jeu, alors vous devez inverser le sens pour ces trois tours de préparation. Ainsi le premier tour se fait dans le sens contraire des aiguilles, etc...

Cas particulier : Lors de la préparation, il se peut dans certains cas qu'un joueur, qui doit choisir son troisième bâtiment, n'aie pour choix qu'un bâtiment qu'il possède déjà. Dans ce cas, il doit



choisir un bâtiment chez un autre joueur qui en a déjà 3, de sorte qu'il ait 3 bâtiments différents. Le joueur qui s'est vu prendre un de ses bâtiments doit alors choisir un remplaçant parmi les restants.

Le **dernier** joueur a avoir choisi un bâtiment reçoit la tuile « Premier joueur », et devient donc le nouveau premier joueur.

Version pour débutants

Pour votre première partie, nous vous conseillons de suivre ses règles de préparation simplifiée :

Au dos des tuiles « Place du village » se trouvent des lettres.

Chaque joueur reçoit une place du village au hasard, ainsi que les trois bâtiments de départ ayant la même lettre au dos. Les tuiles non-utilisées sont remises dans la boîte.

Avec cette version, déterminez le premier joueur à votre convenance.

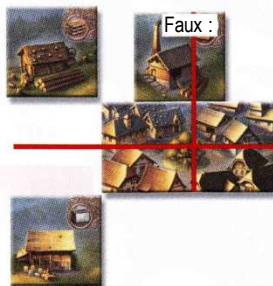
Règle de simplification additionnelle : Les tuiles personnage sont retirées. Laissez-les dans la boîte, et ignorez les points de règles s'y rapportant. Il n'y a qu'un changement de règles : puisqu'il y a moins de points de victoire en jeu, la fin du jeu advient lorsqu'un joueur atteint ou dépasse 18 points de victoire. Le gagnant est déterminé ensuite selon les règles normales (voir p.6).

Par la suite, vous pouvez très bien utiliser le placement simplifié, pour démarrer le jeu plus rapidement, et malgré cela utiliser les tuiles personnage. Dans ce cas, le jeu se joue jusqu'aux 20 points de victoire réglementaires.

Création du village :

Chaque joueur commence avec une place du village et 3 bâtiments. Un bâtiment doit toujours être placé autour de la place du village de sorte qu'il n'appartienne qu'à un seul quartier (en haut, en bas et dans les angles), ou éventuellement deux (à gauche et à droite).

Juste :



Les 3 bâtiments que chaque joueur possède au départ, peuvent être placés n'importe comment selon ces règles. Mais il est recommandé de les disposer en coin, comme ci-dessus, à gauche.

Chaque joueur prend 3 paires de ses habitants, 3 fois un homme et une femme. Les paires sont placées comme suit :

Paire 1 : 1 habitant sur deux de ses propres bâtiments.



Paire 2 : 1 habitant sur son bâtiment restant et 1 habitant sur la case « École » du plateau.

Paire 3 : 1 habitant se marie dans le villa à sa gauche, c'est-à-dire placé sur un bâtiment sur lequel se trouve un habitant de l'autre sexe. L'habitant restant est laissé sur la place de son village.

Chaque joueur place sa première paire, puis chaque joueur place sa deuxième, et pour finir sa troisième. On a donc le choix de place un homme ou une femme sur tel ou tel bâtiment. Ces trois tours de placement se font selon l'ordre du tour habituel.

Tous les habitants sont actifs au début du jeu, leur figurine est donc placée debout. Les habitants restants forment un stock à côté du jeu.

Chaque joueur prends 2 de ses 6 jetons et en donne un à chacun des deux joueurs à sa droite. Ces joueurs posent ces jetons comme « Cadeau de mariage » sur leur place du village. Chaque joueur conserve donc 4 jetons de sa couleur, plus un jeton des deux voisins à sa gauche sur sa place du village.



Le jeu

Survol

Chaque joueur construit dans son village différents bâtiments. Pour cela il a besoin de divers matériaux. Chaque habitant de sa couleur, dans son village ou un autre, peut produire 1 ressource selon son bâtiment, pour autant qu'il soit éveillé (c-à-d debout). Une fois qu'il a produit une ressource, l'habitant va dormir (on le couche), et ne peut donc plus produire. Grâce à l'action du Veilleur de Nuit, on peut réveiller les villageois. Il n'y a pas de carte ou de jeton de matériaux dans **Helvetia** : les biens sont consommés sitôt produits. On ne produit donc que lorsque l'on a besoin de quelque chose, pour construire un bâtiment par exemple.

Lorsqu'un autre joueur a marié un de ses habitants dans votre village, alors le couple peut avoir des enfants. Ainsi accroît-on sa population, pour habiter ses nouveaux bâtiments. Ou pour aller se marier chez les autres, pour profiter du bâtiment du conjoint et aussi récupérer ses jetons.

But du jeu

Le but du jeu est, à la fin du tour de jeu ou au moins un joueur atteint ou dépasse les 20 points de victoire, d'avoir le plus de points de victoire.

Les points de victoire s'obtiennent en livrant des marchandises au marché de la ville, en remplissant des objectifs spéciaux, en construisant certains bâtiments. La possession des tuiles personnages et « Premier joueur » donnent également des points, temporaires.

A **Helvetia**, les points de victoires **ne s'additionnent pas** d'un tour à l'autre. L'échelle des points de victoire n'est qu'un indicateur des possessions actuelles. De plus, comme les tuiles de personnages et de « Premier joueur » ne rapportent des points qu'aussi longtemps qu'on les possède, on peut donc reculer sur cette échelle en les perdants.

Déroulement du jeu

Helvetia se joue plusieurs de tours de jeu. Lors de chaque tour, les joueurs utilisent, en se succédant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, un ou plusieurs de leurs jetons. Ceci continue jusqu'à ce qu'il ne reste des jetons qu'à **UN (1)** seul joueur. Celui-ci ne peut plus jouer, mais reçoit la tuile « Premier joueur » et commencera donc le prochain tour.

A la fin d'un tour, une phase intermédiaire a lieu avant de commencer le suivant, où l'on ajuste l'échelle des points de victoire notamment. On regarde si le jeu se finit, et si tel n'est pas le cas, alors on commence le tour suivant.

Les personnages (survol)

Le moteur du jeu est les 5 personnages suivants :



Architecte Charretier Veilleur de nuit Prêtre Sage-femme

A son tour, un joueur choisit un des 5 personnages, et réalise avec celui-ci une ou plusieurs actions. Pour chaque action que le joueur veut effectuer avec le personnage, il doit poser 1 jeton de sa couleur sur le portrait du personnage. S'il veut utiliser plusieurs jetons, il doit d'abord décider combien et les placer, et ensuite seulement les actions sont réalisés.

Important : A son tour, un joueur ne choisit qu'**UN (1)** seul personnage, avec lequel il peut faire **autant** d'action qu'il veut (et peut "payer").

Lorsque le tour revient à lui, il peut choisir le même personnage **OU** un autre.

Si, à son tour, un joueur n'a plus de jetons, il doit passer. Il est hors-jeu jusqu'au tour suivant.

On ne peut pas passer volontairement si l'on a encore des jetons.

Un joueur ne peut placer un jeton sur un personnage que s'il utilise effectivement cette action.

Il n'est pas permis de se débarrasser de jetons, si l'on ne peut pas ensuite faire l'action.

Production et Chaînes de production

Les ressources peuvent être utilisées pour ériger de nouveaux bâtiments (voir Architecte, plus bas), ou pour gagner des points de victoire en les livrant au marché de la ville (voir Charretier, p. 4).

Il y a deux types de ressources dans **Helvetia** :

Les **matières premières**, qui sont produites directement. On les reconnaît au fait qu'il n'y a qu'une icône en haut à droite de leur bâtiment.

Avec la « Ferme à blé », on peut produire directement la ressource « Blé ».



Les **ressources complexes**, qui s'obtiennent par des chaînes de production. Pour fabriquer ces ressources, il faut plusieurs étapes.

Une petite icône est dessinée en haut à gauche du bâtiment correspondant, représentant une ressource devant être produite au préalable, pour pouvoir produire la ressource complexe.

Avec l'« Étable », on peut "transformer" une ressource « Blé » produite à la « Ferme à blé » en une ressource « Vache ». On a donc une vache, mais plus de blé, puisqu'il a été utilisé pour nourrir la vache.



Une chaîne de production peut concerner jusqu'à 3 ressources.

En général, une ressource ne peut être produite que si on a un habitant éveillé sur un bâtiment correspondant, ainsi que sur des bâtiments correspondants aux ressources pré-requises, dans le cas d'une ressource complexe.

Après tous ces efforts, les habitants concernés sont fatigués et vont se coucher.

Les personnages et leurs actions

Architecte



L'architecte permet de construire de nouveaux bâtiments. Pour faire un beau chalet tout neuf, il faut mettre un jeton sur l'architecte. Ensuite, on prend le bâtiment souhaité parmi ceux disponibles et on paye le coût, c'est-à-dire produire et utiliser les ressources correspondantes (voir « Production » ci-dessus). Le coût est indiqué en haut à gauche de la tuile.

Une vue d'ensemble et les explications des différents bâtiments se trouvent à la fin des règles, au chapitre « Les Bâtiments ».

Si un joueur veut construire plusieurs bâtiments en même temps, il doit placer autant de jetons sur l'architecte. On peut construire autant que l'on veut, aussi longtemps que l'on a suffisamment de jetons et de ressources pour les payer.

Mais : Chaque joueur ne peut construire qu'un **seul** exemplaire de chaque bâtiment !

Si un joueur ne peut (ou ne veut) pas produire toutes les ressources nécessaires à la construction d'un bâtiment, il peut en acheter à l'architecte. Ne sont disponibles pour cela que les trois dessinées (Bois, Briques, Pierre), et chaque ressource achetée coûte un jeton à mettre sur l'architecte.

Il est possible de construire complètement un bâtiment avec des ressources achetées, ainsi que d'acheter plusieurs fois la même ressource, pour autant que l'on paie le nombre de jetons adéquat.

Attention : On ne peut acheter que des 3 ressources dessinées sur l'architecte, et uniquement pour être utilisées pour construire un bâtiment.

Les ressources achetées ne peuvent pas être échangées avec un marché (cf p. 7 « Bâtiment d'échanges »).

Exemple :

Le joueur jaune veut construire la Boucherie. Pour cela, il a besoin de deux briques et d'une pierre.



Il a un habitant éveillé sur la Maçonnerie, ainsi que sur la Briqueterie.

Il lui manque donc une deuxième brique. Comme il n'a pas d'habitant éveillé sur une briqueterie d'un autre village non-plus, il doit acheter la ressource manquante à l'architecte.

Il place donc un jeton sur l'architecte pour faire l'action « Construire », couche ses deux habitants pour produire une pierre et une brique, et place un deuxième jeton sur l'architecte pour acheter la brique manquante.

Les nouveaux bâtiments sont placés sur n'importe quel espace libre autour de la place du village.

Aussitôt qu'il a placé son nouveau bâtiment, le joueur doit vérifier s'il lui reste un habitant sur la place du village. Si tel est le cas, alors il doit le placer sur ce nouveau bâtiment. Ensuite il peut construire un autre bâtiment, s'il a placé suffisamment de jetons sur l'architecte. Un nouveau bâtiment ainsi occupé peut directement être utilisé (cf « Les Habitants » et « Les Bâtiments », p. 6).

Une fois que la place du village est complètement entourée de bâtiments, alors on peut commencer un deuxième "anneau".



Le premier et le deuxième joueur à entourer complètement sa place du village reçoit 4, respectivement 2, points de victoire et prends la tuile bonus spécial correspondante.



Pour recevoir ces points de victoire, **tous les bâtiments doivent être habités** (sauf les bâtiments à points de victoires).

Charretier

Le charretier livre les ressources au marché de la ville la plus proche. Chaque joueur ne peut livrer qu'**une fois** chaque ressource durant le jeu.



Pour pouvoir livrer une ressource, il faut d'abord que vos habitants la produisent.
 Pour indiquer qu'un joueur a livré une marchandise, il place un de ses cubes de livraison sur la case correspondante du marché.
 Chaque cube sur le marché rapporte un point de victoire. Le premier joueur à livrer une ressource complexe reçoit également la tuile bonus marchandise correspondante, valant un ou deux points de victoire.

Le joueur rouge place deux jetons sur le charretier et livre ainsi deux ressources au marché.



Pour ce faire, il produit un Bois et une Eau. Il transforme l'eau en Bière à la Brasserie. Il livre ainsi un Bois et une Bière. Il l'indique en plaçant un de ses cubes sur les deux cases correspondantes du marché. Comme il est le premier à livrer de la bière, il reçoit également la tuile bonus idoïne.

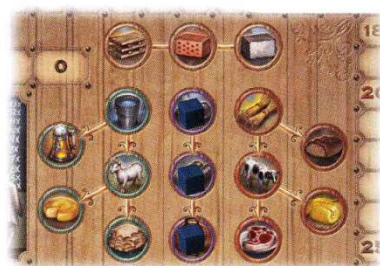


Important : Pour livrer une ressource complexe, il n'est PAS nécessaire d'avoir les ressources pré requises au préalable. La disposition des cases et les flèches sur le marché n'indiquent que les chaînes de production, et n'interviennent pas directement dans la livraison. Voyez l'exemple ci-dessus : *Le joueur rouge livre de la bière malgré qu'il n'ait pas encore livré de l'eau.*

Pour mémoire : On ne peut pas acheter des marchandises pour les livrer ensuite.

Bonus spéciaux pour les livraisons

En sus des points de victoires déjà cités, il y a 4 objectifs bonus à atteindre pour des points supplémentaires. La premier joueur à avoir placé un cube sur chacune des cases d'une famille de marchandises, remporte la tuile bonus spécial correspondante et les points de victoire associés.



Le joueur bleu est le premier à avoir complété la famille du milieu (Minerais – Fer – Sonnaïlle). En récompense il reçoit la tuile bonus idoïne et deux points de victoire.

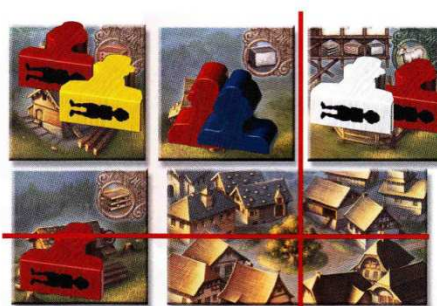


Veilleur de nuit



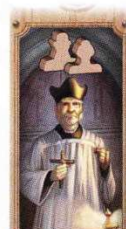
Le veilleur de nuit représente le seul moyen de réveiller les villageois endormis. Pour chaque jeton placé sur lui, il réveille **complètement** un quartier de **n'importe** quel village. Tous les habitants (indigènes ou étrangers) de ce (ou ces) quartier(s) sont réveillés et remis debout.

Attention : Les bâtiments placés sur la gauche et la droite de la place du village appartiennent à deux quartiers. Ils sont donc réveillés quand le veilleur agit dans n'importe lequel des deux.



Le joueur rouge place un jeton sur le veilleur de nuit, pour réveiller un quartier de son village. Il se décide pour le quartier d'en haut à gauche. Il réveille ainsi sa briquetière et son bûcheron, car la Cabane de bûcheron appartient aussi à ce quartier. Le briquetier jaune est réveillé aussi. Le couple de maçons rouge-bleu déjà éveillés, et ne sont donc pas concernés. Le couple rouge-blanc sur la Chèverrie sont tout deux endormis, mais comme leur bâtiment ne se trouve pas dans le quartier ou le veilleur officie, ils continuent de dormir.

Prêtre



L'action du prêtre a pour effet de marier un habitant libre à un autre village. Un habitant est libre s'il n'habite pas déjà un bâtiment. C'est-à-dire qu'on ne peut marier qu'un habitant se trouvant **sur la place du village** ou à l'école.

Pour marier un habitant libre, le joueur le prends de la place de son village ou de l'école et le place
 - dans un **autre** village
 et
 - sur un bâtiment occupé par un seul habitant de **l'autre** sexe.



Le joueur blanc a un jeune homme libre à l'école ainsi qu'une chômeuse libre sur la place de son village. Il place deux jetons sur le prêtre pour les marier tous les deux.



Il y a un bûcheron célibataire dans le village rouge.



Dans le village bleu, il y a 3 habitants célibataires : Une maraîchère, un puisatier et un agriculteur.

Le joueur blanc ne peut marier son jeune homme actuellement à l'école, qu'à la maraîchère bleue.
En revanche, la fille blanche a le choix entre les trois hommes. Le joueur blanc se décide pour l'agriculteur bleu.
L'état éveillé/endormi n'a pas d'influence concernant le mariage.

S'il y a au moins un jeton « Cadeau de mariage » sur la place du village dans lequel il se marie, le joueur peut en prendre un. S'il récupère ainsi un jeton de sa couleur, il pourra l'utiliser pour faire une action dès que le tour reviendra à lui. S'il en récupère un d'une autre couleur, il le laisse sur la place de son village comme « Cadeau de mariage ». S'il y a plusieurs jetons sur la place d'un village, les joueurs n'en récupèrent qu'un par mariage.



Le joueur blanc a placé ses habitants avec leurs nouveaux conjoints. Il récupère également les deux jetons qui se trouvent sur la place du village bleu. Il pourra utiliser le jeton blanc dès que le tour reviendra à lui. Quand au jeton rouge, il reste sur la place du village blanc.

Sage-femme



Avec l'action de la sage-femme, on fait entrer de nouveaux habitants en jeu. Pour chaque jeton qu'un joueur place sur la sage-femme, un couple se son propre village fait un enfant (= une nouvelle figurine d'habitant). Le joueur choisit le sexe du bébé et le place, sur le côté, sur le même bâtiment que ses parents.

Important : Chaque couple ne peut avoir qu'un enfant à la fois. Il est cependant possible, en choisissant plusieurs fois la sage-femme à différents passages du tour, de faire faire plusieurs enfants à un même couple au cours d'un même tour de jeu.



Fin du tour

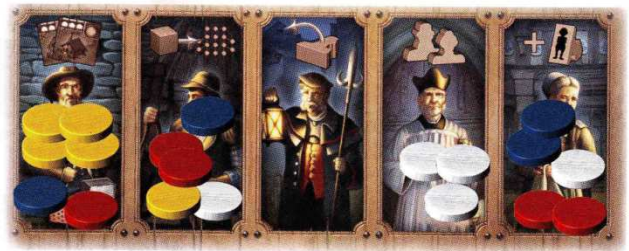
Le tour se termine aussitôt qu'il ne reste des jetons qu'à un joueur (dans des cas extrêmes, il se peut que ce joueur n'ait pas joué du tout ce tour). Ce joueur reçoit la tuile « Premier joueur », et commencera donc le prochain tour. En plus, la possession de cette tuile rapporte un point de victoire.

Il faut maintenant effectuer les actions suivantes, dans l'ordre :

1. Distribution des tuiles de personnages

Il y a une tuile pour chacun des 5 personnages : Architecte, Charretier, Veilleur de nuit, Prêtre et Sage-femme. Au début du jeu, celles-ci se trouvent sur les portraits des personnages correspondants.

Il faut maintenant regarder, pour chaque personnage, si un joueur a placé dessus plus de jetons qu'aucun autre. Si tel est le cas, ce joueur reçoit la tuile. Sinon, parce que personne n'a placé de jetons, ou qu'il y a égalité entre deux joueurs ou plus, la tuile reste là où elle est. C'est-à-dire, sur le portrait du personnage, ou en possession du joueur qui l'avait gagnée à un tour précédant.



La tuile Architecte va au joueur jaune, car il a plus de jetons qu'aucun autre joueur.
La tuile Charretier va au joueur rouge pour la même raison. La tuile Veilleur de nuit ne change pas de propriétaire, car personne n'a placé de jeton. La tuile Prêtre va au joueur blanc, car il est le seul joueur à avoir fait des mariages ce tour. La tuile Sage-femme ne change pas de propriétaire, car les joueurs bleu et rouge ont placés autant de jetons l'un que l'autre.

La possession d'une tuile de personnage apporte deux avantages :

1. Cela rapporte un point de victoire.
2. Le possesseur d'une tuile de personnage peut accomplir, à son tour, une action supplémentaire du personnage correspondant. Lorsqu'il place un jeton sur n'importe quel personnage, lors de son action régulière, il peut utiliser 1 tuile pour faire l'action correspondante à cette tuile, en plus de son action normale. Cela peut être une action supplémentaire du même personnage, par exemple.

On ne peut utiliser chaque tuile qu'une fois par tour. Pour s'en rappeler, on retourne les tuiles utilisés.

Exemple : le joueur choisit le charretier et place deux jetons dessus, pour livrer deux marchandises au marché. Puis il utilise la tuile du Prêtre, qu'il a gagné au tour précédent, pour marier un de ses habitants dans un autre village.

Attention aux points suivants :

- a) Un joueur ne peut utiliser qu'une tuile à la fois.
- b) Si un joueur ne peut plus jouer parce qu'il n'a plus de jetons, alors il ne peut pas non-plus utiliser de tuiles.

Règles supplémentaires sur l'utilisation des tuiles de personnage :

- a) L'action supplémentaire se résume juste avant ou juste après l'action régulière. Une action ne peut pas être interrompue, on doit donc la terminer complètement avant d'entamer la suivante. **Mais :**
- b) Si l'on utilise la même tuile que le personnage choisi pour l'action régulière, alors les deux actions sont fusionnées, comme si l'on avait placé un jeton supplémentaire.

c) Cas spécial : Normalement, on n'utilise pas de jetons lors de l'utilisation d'une tuile. Mais si l'on utilise la tuile Architecte pour construire, alors on peut, dans le cadre de l'action supplémentaire, utiliser des jetons sur l'architecte pour acheter des ressources (Bois, Brique, Pierre). Il est même possible d'utiliser tous ses jetons pour acheter des ressources, et ainsi ne plus en avoir pour l'action régulière.

2. Récupérer les jetons des portraits

Tous les joueurs récupèrent leurs jetons qui sont sur les portraits et les reprennent en réserve.

3. Les habitants qui se trouvent à l'école reviennent au village

Les enfants sont maintenant devenus grand (certains se sont déjà mariés), et peuvent prendre part aux activités du village. Si, dans leur propre village, il y a un bâtiment vide, les nouveaux habitants l'occupent automatiquement. S'il y en a plus que de nouveaux arrivant, le joueur choisit lesquels seront occupés et lesquels resteront vacants. S'il y a plus de nouveaux arrivants que de bâtiments vides, le joueur choisit qui va les occuper. Les habitants pour lesquels il n'y a pas de bâtiments vides restent en attente sur la place de leur village. Vous pourrez les marier dans les tours prochains ou les installer dans des bâtiments fraîchement érigés.

Lors de cette phase, il se peut que l'on doive réajuster l'échelle des points de victoire. Par exemple, si quelqu'un est le premier à occuper le dernier bâtiment autour de sa place du village, il touchera la tuile bonus associée. Si nécessaire, cette phase peut se dérouler dans l'ordre du tour de jeu, en commençant par le nouveau premier joueur.

4. Les enfants vont à l'école

Maintenant, tous les enfants nés dans ce tour sont placés debout sur l'école. Ils pourront être mariés dès le tour prochain, ou rejoindre leur village à la fin de ce prochain tour.

5. Comptage des points de victoire

Chaque joueur compte ses points de victoire à la fin du tour pour donner une vue d'ensemble de la situation

Résumé des différents points de victoire



1 point de victoire pour le possesseur de la tuile « Premier joueur »



1 point de victoire par cube de livraison sur le marché



1 ou 2 points de victoire par tuile bonus marchandise



1 point de victoire par tuile de personnage



3 points de victoire par bâtiment à points de victoire



1, 2 ou 4 points de victoire par tuile bonus de famille de marchandises



4 (pour le 1^{er}) ou 2 (pour le 2^{ème}) points de victoire par tuile bonus pour avoir entièrement construit autour de la place du village (et occupé les bâtiments de production ou d'échanges)

Si, après cette phase, au moins un joueur atteint ou dépasse les 20 points de victoire, alors le jeu prend immédiatement fin (voir ci-dessous).



6. Nouveaux bâtiments

5 nouveaux bâtiments sont tirés parmi les N°2 qui sont face cachée, et placés avec les bâtiments à construire. Si la pioche N°2 est épuisée, alors on continue avec la N°3. Si elle est à son tour épuisée, il n'y a plus de nouveaux bâtiments qui entrent en jeu.

Ensuite, un nouveau tour de jeu commence.

Fin du jeu

Le jeu se termine lorsqu'au comptage des points de victoire, au moins un joueur atteint ou dépasse 20 points de victoire.

Le joueur avec le plus de points de victoire l'emporte.

En cas d'égalité, c'est celui, parmi les prétendants, à avoir le plus d'habitants éveillés (tout village confondus) qui l'emporte.

S'il y a toujours égalité, on départage au profit du possesseur de la tuile « Premier joueur », ou de celui qui se trouve le plus proche de lui par la droite.

Appendice

Les Bâtiments

Il y a 3 types de bâtiments :

Bâtiments de production



Bâtiments d'échanges



Bâtiments à points de victoire



Pour la tuile bonus de cerclage de la place du village (ci-dessous à gauche), tous les bâtiments de production et d'échanges doivent être occupés. Aussi longtemps que l'un d'eux reste vide, la place du village n'est pas considérée comme complètement cerclée.

Les bâtiments à points de victoire n'ont jamais besoins d'être habités.

1. Bâtiments de production

Les bâtiments de production doivent être occupés par un habitant éveillé pour pouvoir produire leur ressource.

Bâtiments de départ : 15 bâtiments :

3 de chaque :



Briqueterie



Cabane de bûcheron



Maçonnerie



Ferme à blé



Puits

Pioche N°1, 9 bâtiments :
3 de chaque :



Mine

Étable

Chèvrerie

Pioche N°2, 11 bâtiments :
2 de chaque :



Boulangerie

Brasserie

Ferronnerie

1 de chaque :



Laiterie

Boucherie

Fromagerie



Tannerie

Fonderie

Pioche N°3, 5 bâtiments :
1 de chaque :



Laiterie

Boucherie

Fromagerie



Tannerie

Fonderie

2. Bâtiments d'échanges

Les bâtiments d'échanges fonctionnent comme les bâtiments de production : Il faut avoir un de ses habitants éveillés dessus ainsi qu'une ressource produite au préalable qui sera échangée. Chaque bâtiment d'échanges "transforme" une des ressources dessinées en une autre, dessinée aussi.

Exemple :



Le joueur blanc a une boulangerie et aimerait bien livrer du pain. Mais il n'a pas de ferme à blé pour produire le blé nécessaire à la production du pain. Cependant, il a une Place du marché, grâce à laquelle il peut échanger les ressources Bois, Brique, Pierre, Minerais, Blé et Eau. Il fait donc produire une Pierre à son Maçon, qu'il échange avec le Maraîcher contre du Blé, qu'il transforme finalement en Pain avec le Boulanger. Il peut ainsi effectuer sa livraison à la ville. Après ce dur labeur, les trois habitants vont faire la sieste.

Il y a les bâtiments d'échanges suivants :



Pioche N°1, 2 Places du marché
Avec ce bâtiment on peut échanger les ressources suivantes : Bois, Brique, Pierre, Minerais, Blé et Eau.



Pioche N°2,
1 Marché Bovin et 1 Marché Caprin
Avec le Marché Bovin, on peut échanger les ressources Vache, Pain et Fer.
Avec le Marché Caprin, on peut échanger les ressources Chèvre, Bière et Fer.

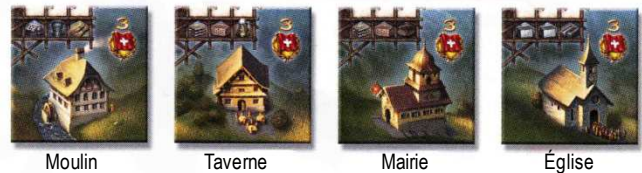


Pioche N°3, 2 Épicerie
Avec l'épicerie on peut échanger les ressources les plus complexes : Beurre, Fromage, Viande, Peau et Sonnaïlle.

3. Bâtiments à points de victoire

Les bâtiments à points de victoire n'ont besoin que d'être construits, pas occupés pour donner leurs 3 points de victoire. Ils ne produisent rien, et ne servent qu'à se rapprocher un peu de la victoire. Pour le bonus de cerclage de la place du village, ces bâtiments comptent normalement, même s'ils ne sont jamais occupés.

Pioches N°2 et 3, à chaque fois 4 bâtiments, un de chaque :



Moulin

Taverne

Mairie

Église

Les habitants

On trouve des habitants sur les bâtiments de production et d'échanges, de son village ou des autres, sur sa place du village, à l'école ou encore en tant que nouveau-nés avec leurs parents.

Fondamentalement :

Il n'y a aucun moyen de refuser ou d'annuler un mariage. Il n'y a pas de divorce, ni de mariages homosexuels. Une fois qu'un habitant est installé dans un bâtiment, il y reste jusqu'à la fin du jeu.

Les habitants en réserve

+ Ils attendent d'être introduit dans le jeu comme nouveau-nés par l'action de la sage-femme.

Les habitants sur un bâtiment de production ou d'échanges dans son propre village

+ Ils rendent utilisable la fonction du bâtiment lorsqu'ils sont éveillés. Une fois leur tâche accomplie, ils vont dormir.

+ Ils peuvent se faire marier par un habitant libre du sexe opposé d'un autre joueur, pour autant qu'ils soient encore célibataires. Peu importe s'ils sont éveillés ou endormis, et ce statu ne change pas.



- + Ils peuvent faire un enfant s'ils sont mariés, un à la fois. Peu importe s'ils sont éveillés ou endormis, et ce statu ne change pas.
- + Ils peuvent se faire réveiller par le veilleur de nuit, s'ils sont endormis.
- + Ils restent à ce poste jusqu'à la fin du jeu. Ils ne peuvent **jamais** abandonner leur bâtiment.

Les habitants sur un bâtiment de production ou d'échanges dans un autre village

- + Ils vous rendent utilisable la fonction du bâtiment lorsqu'ils sont éveillés. Une fois leur tâche accomplie, ils vont dormir.
- + Ils peuvent se faire réveiller par le veilleur de nuit, s'ils sont endormis.
- + Ils restent à ce poste jusqu'à la fin du jeu.

Les habitants sur sa place du village

- + Ils s'installent automatiquement lorsqu'un nouveau bâtiment de production ou d'échanges est construit (éveillés).
- + Ils peuvent se marier dans un autre village (éveillés).

Les habitants à l'école

- + A la fin du tour, ils vont occuper un bâtiment de production ou d'échanges vide de leur village, si possible, sinon ils attendront sur la place du village (éveillés dans les 2 cas).
- + Ils peuvent se marier dans un autre village (éveillés).

Les habitants en tant que nouveau-nés avec leur parents

- + Ils vont à l'école à la fin du tour. Ils ne peuvent rien faire d'autre.

Règles pour 2 joueurs

A deux joueurs, toutes les règles ci dessus sont valables, à l'exception des modifications suivantes :

Préparation

- + D'abord le premier joueur est déterminé aléatoirement. Les bâtiments de départ sont préparés comme pour le jeu à trois (=deux de chaque type), puis ils sont distribués selon les règles normales (ou, selon la lettre de la place du village).

- + Chaque joueur reçoit le matériel de sa couleur.

+ Une troisième place du village constitue un village neutre. Les habitants d'une troisième couleur neutre sont placés à côté. Le village neutre reçoit 4 bâtiment de départ, de sorte que chaque sorte de bâtiment soit présent deux fois dans le jeu. *Exemple : Les joueurs commencent avec l'un; Cabane de bûcheron, Briqueterie et Ferme à blé, l'autre; Cabane de bûcheron, Maçonnerie et Ferme à Blé. Le village neutre reçoit donc Maçonnerie, Briqueterie et deux fois Puits.*

+ Les bâtiment du village neutre sont placés par les joueurs alternativement, avec un habitant dans chacun d'eux. Pour ceci, ils vont utiliser deux hommes et deux femmes. Le premier joueur commence. Les habitants restants sont placés à côté du village neutre. Une fois le village neutre construit, les joueurs en font de même avec les leurs, selon les règles normales. L'habitant de la troisième paire qui doit se marier le fait chez l'autre joueur, pas chez le neutre.

- + Chaque joueur place un de ses jetons sur la place du village neutre et l'autre sur celui de son concurrent. Un jeton de la couleur neutre est placé à côté du village neutre.

Déroulement du jeu

Le déroulement du jeu reste pratiquement inchangé.

- + On peut interagir aussi bien avec le village de son concurrent que le village neutre, pour le mariage comme pour l'utilisation des bâtiments.

+ Le village neutre ne fait rien de lui-même et le tour ne lui revient jamais. Cependant, on peut l'utiliser comme suit :

- + Au lieu de faire une action lui-même, un joueur peut utiliser le jeton neutre pour faire une action au profit du village neutre, pour autant que ce jeton soit toujours disponible. On ne peut lui faire faire qu'une action Architecte ou Prête.

Prête : Le joueur actif prend un habitant de la réserve neutre et le marie dans son village.

Architecte : Le joueur actif construit dans le village neutre un bâtiment disponible. Il place directement un habitant neutre dessus. Construire un bâtiment pour le neutre ne nécessite pas de ressources.

- + On ne peut faire qu'une action pour le joueur neutre par tour.

+ Les habitants neutres ne sont pas utilisés autrement que pour se marier avec. Ils ne produisent rien, ne sont jamais fatigués, ne font pas d'enfants dans leur village...

Fin du tour : Le tour s'arrête quand il ne reste disponible plus que des jetons d'une seule couleur.

S'il s'agit de la couleur neutre, alors la tuile « Premier joueur » change de main.

- + Pour la distribution des tuiles de personnages, le jeton neutre n'est pas pris en compte. Le neutre ne peut pas recevoir de tuiles, ni provoquer d'égalités avec un joueur.

+ On ne tient non plus compte des points de victoire du neutre. Il ne peut pas gagner, ni mettre fin à la partie.

L'auteur:



Matthias Cramer est né en 1969, peu avant midi. Passionné depuis toujours par le jeu il a un faible pour les vacances de plongée pour autant qu'il fasse beau, aime tout ce qui touche à l'histoire, le maquettisme, les bières du monde, la fondue au fromage (surtout la moitié-moitié Vacherin-Gruyère), les séries télévisées non américaines et la conduite rapide. Il y a dix ans, à l'occasion d'une rencontre avec un fonctionnaire, il a découvert les plaisirs de la vie d'un village, mais aussi les véritables ravioli. C'est pourquoi Helvetia, son deuxième jeu, a été édité chez Kosmos.

(n.d.t: nous ne garantissons pas l'exactitude de ces quelques dernières lignes, tant elles nous ont fait bien rire. M. Cramer veuillez nous en excuser)

© 2011 Kosmos Verlag
Auteur: Matthias Cramer
Art-Graphique: Imelda Vohwinkel
Illustration & Design: Franz Vohwinkel
Rédaction: Eva Kuon, Sebastian Rapp

Traduction: Millaginaire,
Club de jeux de la Chaux-
de-Fonds, Suisse.
www.Millaginaire.com

