

Avant propos

Ceci n'est pas une traduction exhaustive, juste un document vous permettant de jouer (enfin je l'espère) si vous n'êtes pas anglophile.

BUT DU JEU

le joueur qui obtient le plus de points de guildes a la fin de la partie, remporte la victoire.

MISE EN PLACE D'UNE PARTIE POUR UN JEU NORMAL 3x3

Préparation du paquet de carte quartier:

- prenez les 13 cartes actions ;

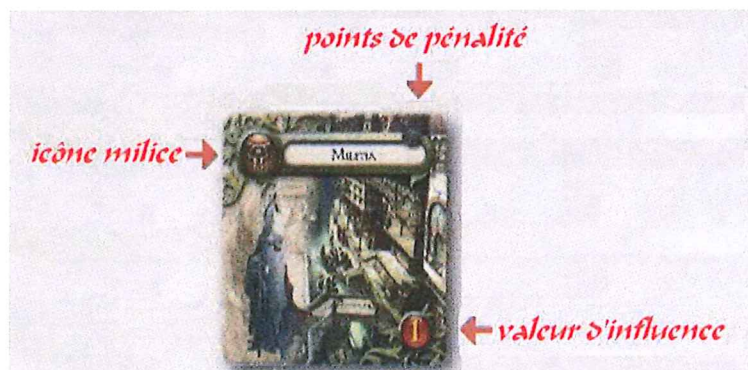


- retirez aléatoirement 6 cartes .
- Mélangez ces cartes avec

les 16 cartes guildes:



les 5 carte milices:



les 4 cartes personnalités:



Vous obtenez un paquet de 33 cartes quartier.

Chaque joueur choisi une couleur et prend tous les pions et les figurines de la couleur choisie.

Donnez la carte premier joueur au plus jeune d'entre vous



DEROULEMENT DU JEU :

Le jeu se déroule en tour, chaque tour est constitué de 3 phases distinctes

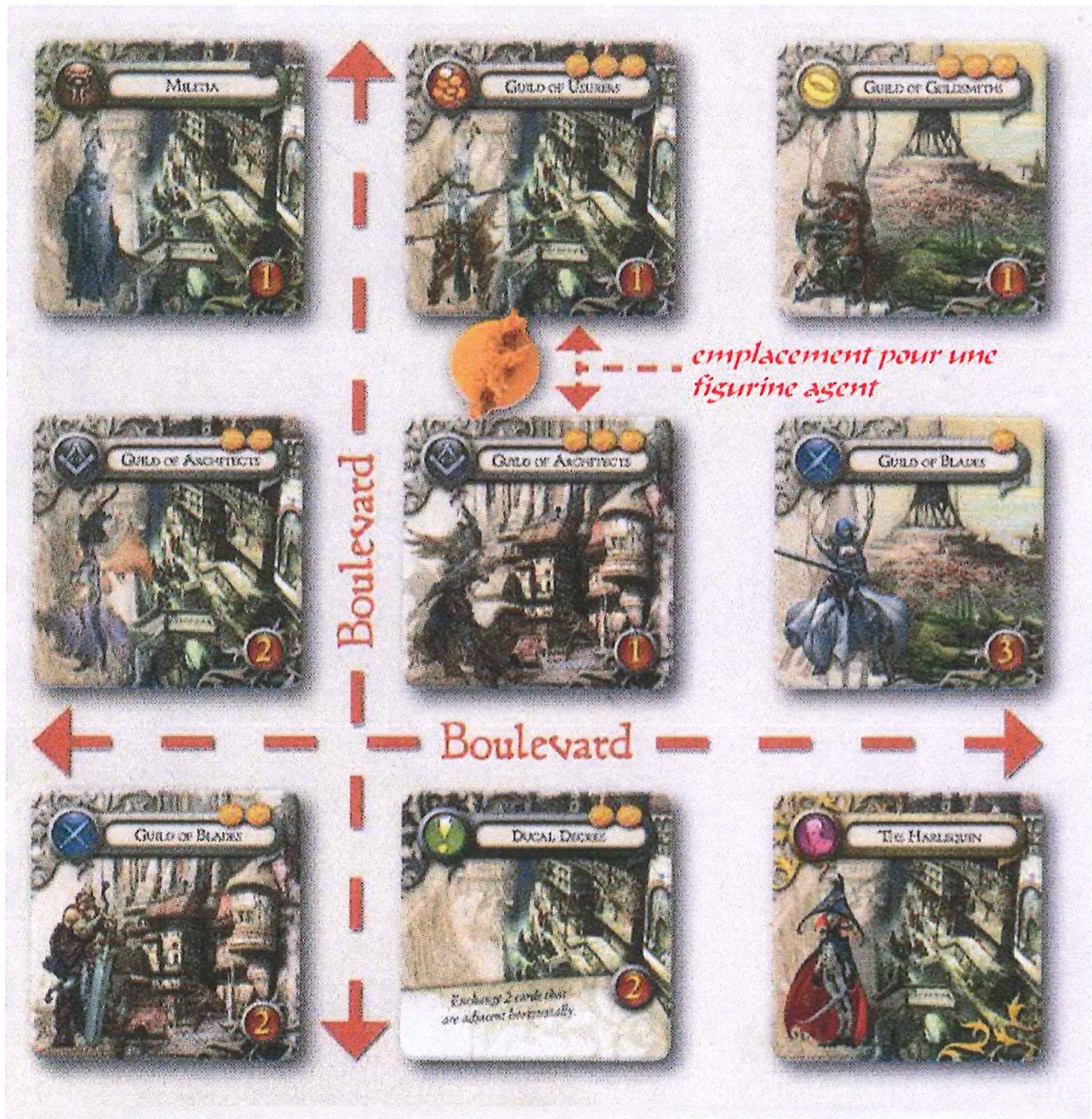
- 1 phase de révélation
- 2 phase de répartition
- 3 phase de contrôle

1- PHASE DE REVELATION

Le premier joueur tire autant de cartes du paquet quartier que nécessaire pour obtenir un plateau 3x3 comme si dessous.

Laissez entre chaque carte du plateau un espace (appelé boulevard) pour placer une figurine. Il y'a 12 boulevards (emplacements) disponibles.

Un boulevard est un espace situé entre deux cartes.



2 – PHASE DE REPARTITION

Lors de cette phase, les joueurs positionnent leurs pions et jouent des cartes actions à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre et en commençant par le premier joueur.

lors de son tour un joueur peut effectuer les actions suivantes et dans cet ordre:

1 - positionner une de ses figurines sur un emplacement boulevard vide, cette action est obligatoire.

ATTENTION Il ne peut y avoir qu'une et une seule figurine par boulevard

2 - jouer une carte action, cette action est optionnelle.

Après avoir placé sa figurine un joueur peut jouer une carte action.

Jouez la carte face visible et appliquez son effet.

Les cartes actions ne peuvent être jouées qu'une fois par partie.

Même jouée la carte donne ses points de guilde.

Lorsque les 12 boulevards contiennent une figurine, les joueurs passent à la phase suivante.

3 - PHASE DE CONTRÔLE

Lors de cette phase on détermine qui contrôle chaque carte quartier du plateau de jeu.

Calcul de l'influence d'une figurine sur un quartier

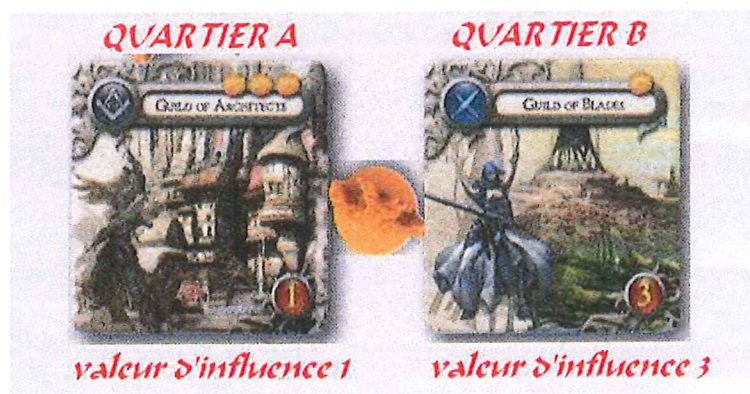
Chaque figurine influe sur les 2 cartes quartier qui lui sont adjacents. Pour calculer l'influence d'une figurine sur un quartier on prend en compte la valeur d'influence de l'autre quartier qui est adjacent à la figurine.

Exemple:

La figurine Orange influe sur le quartier A et B

la figurine Orange a 3 d'influence pour calculer son pouvoir de contrôle sur le quartier A.

la figurine Orange a 1 d'influence pour calculer son pouvoir de contrôle sur le quartier B.



Calcul de l'influence d'un joueur sur un quartier

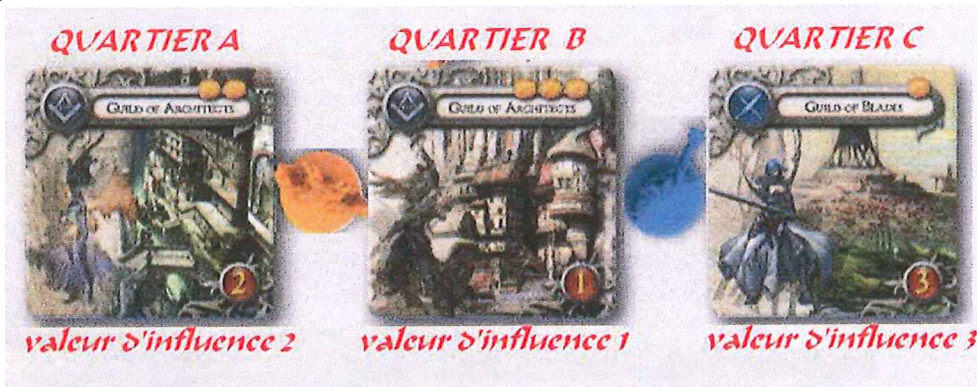
Le joueur qui a le plus d'influence sur un quartier pose un marqueur de sa couleur dessus.

Exemple:

la figurine Orange a 2 d'influence pour pour calculer son pouvoir de contrôle sur le quartier B .

la figurine Bleue a 3 d'influence pour calculer son pouvoir de contrôle sur le quartier B .

Le joueur Bleu gagne le contrôle du quartier B et place un marqueur de sa couleur sur le quartier B.



Toutes les figurines adjacentes a un quartier sont prises en compte pour le calcul.

Exemple:

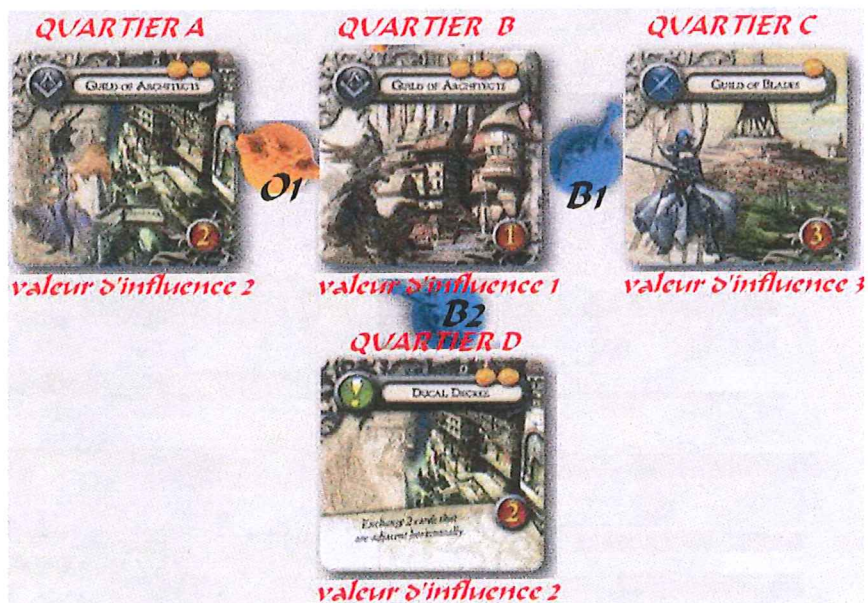
la figurine Orange (O1) a 2 d'influence pour calculer son pouvoir de contrôle sur le quartier B .

la figurine Bleue (B1) a 3 d'influence pour calculer son pouvoir de contrôle sur le quartier B .

la figurine Bleue (B2) a 2 d'influence pour calculer son pouvoir de contrôle sur le quartier B .

Le joueur Bleu obtient 5 (3+2) point d'influence , et le joueur Orange 2.

Bleu gagne le contrôle du quartier B et place un marqueur de sa couleur sur le quartier B.



Les personnalités n'ont pas de valeur d'influence.
En cas d'égalité aucun joueur ne place de marqueur contrôle.

Lorsque le contrôle d'influence à été effectué sur chaque quartier, les joueurs gagnent toutes les cartes avec un marqueur de leur couleur. Les cartes actions sont gardées dans la main jusqu'à ce qu'elles soient jouées.

Les cartes non gagnées restent en jeu pour le tour suivant.

Ensuite le premier joueur donne le marqueur premier joueur au joueur à sa gauche.

Le jeu reprend à la phase de révélation.

FIN DU JEU


Lorsqu'il n'y'a plus assez de carte pour reconstituer un plateau complet de 3x3 lors de la phase de révélation le jeu s'arrête immédiatement, on passe au calcul de points de guildes final.

Calcul du score

chaque joueur sépare ses cartes guildes par symbole et additionne tous les points de guildes de cartes ayant le même symbole. Il multiplie ensuite ce total par le nombre de carte ayant le même symbole.

Les cartes personnalités joue le rôle de joker, elles peuvent appartenir à n'importe quelle guildes, elle ne peuvent être attachés qu'a une seule guildes, elles augmentent le nombre de carte de guildes.

Exemple



somme des points de guildes:
 $2 + 3 = 5$
nombre de cartes de même symbole:
2
total pour ce joueur et cette guildes:
 $2 \times 5 = 10$



somme des points de guildes:
 $2 + 3 = 5$
nombre de cartes de même symbole:
 $2 + 1$ carte personnalité
total pour ce joueur et cette guildes:
 $3 \times 5 = 15$

Ensuite le joueur additionne les points obtenus pour chaque guildes, il additionne ensuite 2 points par carte action.

Si le joueur possède 1 ou plusieurs cartes milices il additionne tous les points de pénalité et multiplie le résultat par le nombre de carte milice qu'il possède. Le joueur soustrait ce nombre au total précédent.

Le résultat obtenu est comparé avec les autres joueurs. Le joueur qui obtient le plus de points de guilde gagne la partie.

Exemple de décompte final

		<p>DECOMPTE</p>	
			<p>GUILDE 1: 6 points</p>
			<p>GUILDE 2: 15 points</p>
			<p>carte action: 2 points</p>
			<p>Carte milice: 1 point de malus</p>
			<p>TOTAL FINAL: (6+15+2)-1=22</p>

Glossaire pour lire les cartes:

District = quartier

Militia = milice

Type = dessin sur les cartes guildes, 4 dessin différents (5 avec les cartes bakers)

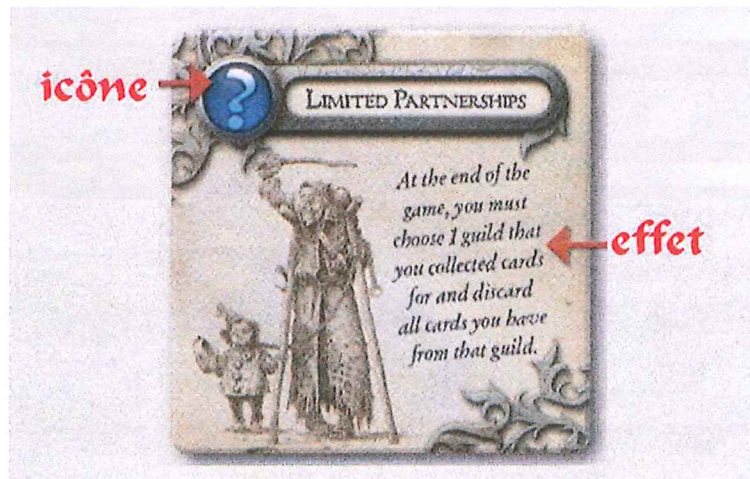
exchange= permuter

symbole de guilde= 4 différents (8 avec les bonus du crowdfunding)

VARIANTES POUR LE JEU NORMAL

Les Cartes Conditions

Au début de la partie tirez au hasard une de ces cartes, et appliquez l'effet durant toute la partie.



Les Cartes Contrats

Au début de la partie distribuez une carte contrat à chaque joueur, si le joueur atteint l'objectif indiqué sur la carte, il marque les points de guilde indiqués.



Les cartes Actions

Au début de la partie distribuez une carte action à chaque joueur provenant des cartes écartées lors de la préparation du paquet de carte quartier.