

# Council Of Four

*Un jeu de Simone Luciani et Daniele Tascini*

## Contenu :

3 plateaux Région  
1 plateau Roi  
5 tuiles Récompense du Roi  
7 tuiles Bonus  
14 jetons Récompense  
4 balcons du Conseil  
45 tuiles Commerce  
24 conseillers de 6 couleurs différentes  
90 cartes Politique (13 par couleur de conseillers et 12 jokers)  
1 jeton Roi  
40 centres commerciaux (10 par joueur)  
12 marqueurs ronds (3 par joueur)  
30 assistants (21 simples et 9 triples)  
4 tuiles aides de jeu

## Installation :

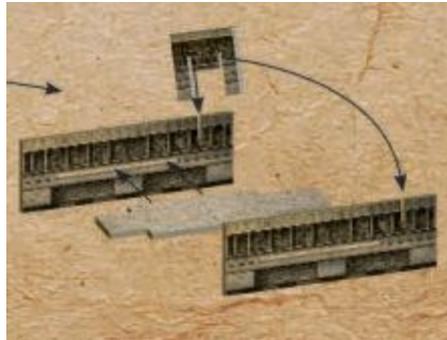
1. Positionnez les trois plateaux Région (la cote à gauche, les collines au centre et les montagnes à droite). Les plateaux étant réversibles, vous pouvez choisir quelle face utiliser pour chacune des trois parties (il y a 8 combinaisons possibles). Placez le plateau Roi sous la carte du royaume ainsi constituée.

*Chaque région contient 5 cités dont les noms apparaissent dans l'ordre alphabétique : A à E sur la cote, F à J dans les collines et K à O dans les montagnes.*

2. Mélangez les 14 jetons Récompense et placez-les au hasard sur chacune des cités de la carte sur l'emplacement correspondant. La cité violette ne reçoit pas de jeton (mais elle recevra le jeton Roi).
3. Mélangez les cartes Politique et placez la pile ainsi constituée face cachée à côté du plateau.
4. Placez les assistants à côté du plateau
5. Divisez les tuiles Commerce en 3 paquets selon leur dos. Mélangez ces 3 paquets séparément et placez-les face cachée sur les emplacements correspondant sur le plateau Roi, sous chaque plateau Région (tuiles avec le symbole Vague sous le plateau Cote, tuiles avec le symbole arbre sous le plateau Central et tuiles avec le symbole Montagne sous le plateau Montagne). Puis tirez 2 cartes par paquet et placez-les à côté faces visibles.

6. Placez le jeton Roi sur la cité violette.
7. Placez les tuiles Récompenses du Roi en pile dans l'ordre (la tuile 1 au sommet jusqu'à la tuile 5 en bas de la pile) sur l'emplacement correspondant sur le plateau Roi.
8. Placez les 7 tuiles Bonus sur les emplacements assignés.
9. Placez les balcons du Conseil dans les trous prévus à cet effet sur le plateau Roi. Ils sont positionnés de manière que ce que le côté ouvert soit orienté à droite.

*Pour la première partie, assemblez les 4 balcons constitués de 4 pièces chacun comme indiqué ci-dessous :*



10. Insérez au hasard 4 conseillers par balcon. Placez les 8 conseillers restants à côté du plateau.
11. Chaque joueur choisit enfin une couleur et prend les 10 Centres Commerciaux de cette couleur qu'il place devant lui ainsi que les 3 marqueurs. Il place un marqueur sur la case « 0 » de la piste de score, et un autre sur la case « 0 » de la piste Noblesse. Déterminez ensuite un premier joueur qui place son dernier disque sur la case « 10 » de la piste Or et reçoit 1 assistant. Dans le sens des aiguilles d'une montre, le deuxième place son disque sur la case « 11 » de la même piste et reçoit 2 assistants. Le troisième place son dernier disque sur la case « 12 » et reçoit 3 assistants. Enfin le dernier place son disque sur la case « 13 » et reçoit 4 assistants. Enfin, chaque joueur reçoit une aide de jeu et pioche 6 cartes Politique.

# Jouer

Council Of Four se joue en plusieurs tours, en commençant par le premier joueur et dans le sens des aiguilles d'une montre. Le tour d'un joueur se compose de 2 phases, résolues dans l'ordre indiqué :

1. Le joueur piocher une carte Politique.
2. Réaliser des actions – chaque joueur peut résoudre une action principale ainsi qu'une action rapide.

## **Phase 1 – Piocher une carte Politique**

Le joueur pioche une carte politique et l'ajoute à sa main. Si la pioche est épuisée, quel que soit le moment de la partie, mélanger les cartes de la défausse afin de former une nouvelle pioche.

## **Phase 2 – Réaliser des actions**

Le joueur DOIT réaliser une action principale (et une seule), et a en outre la possibilité (c'est-à-dire seulement s'il le souhaite) de réaliser une action rapide. C'est à lui de décider dans quel ordre il souhaite exécuter ses actions.

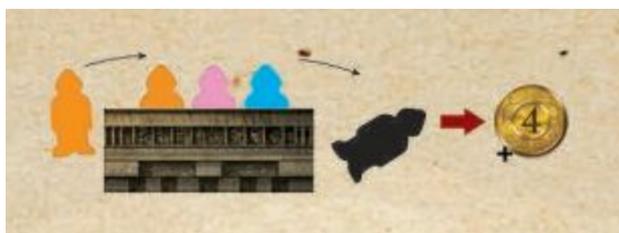
### **Actions principales**

A chaque tour, les joueurs peuvent choisir une action parmi les 4 suivantes :

1. Elire un conseiller.
2. Acquérir une tuile Commerce.
3. Construire un centre commercial en utilisant une tuile Commerce.
4. Construire un centre commercial avec l'aide du Roi.

#### **1. Elire un conseiller**

Le joueur choisit l'un des conseillers disponibles sur le bord du plateau puis l'insert sur l'un des balcons de son choix par la gauche jusqu'à ce que le conseiller de droite tombe. Le conseiller ainsi éjecté rejoint alors les autres conseillers disponibles à côté du plateau. Le joueur reçoit ainsi 4 pièces en déplaçant d'autant de cases son marqueur sur la piste Or.



## 2. Acquérir une tuile commerce

Pour cela, le joueur doit satisfaire le conseil d'une région en défaussant de 1 à 4 cartes Politique correspondant aux couleurs des conseillers en place sur le balcon en question. Un joker (carte multicolore) peut remplacer n'importe quelle couleur.



Le joueur doit cependant payer une somme d'argent en faisant reculer son marqueur Or, selon le nombre de conseillers satisfaits.

- 1 carte défaussée : 10 ors
- 2 cartes défaussées : 7 ors
- 3 cartes défaussées : 4 ors
- 4 cartes défaussées : 0 ors

Il doit en outre payer une pièce d'or par carte Joker utilisée. Par exemple, si le joueur défait 3 cartes dont un joker, il devra payer 5 ors (4+1).



Le joueur choisit enfin l'une des deux tuiles Commerce disponibles (face visible) au-dessus du balcon correspondant qu'il place devant lui face visible.

Il reçoit immédiatement le bonus indiqué en bas de la tuile (voir l'exemple d'une carte Commerce ci-dessous).

La tuile prise par le joueur est remplacée par la première de la pile correspondante.

### Symboles rencontrés sur les tuiles Commerce



Vous obtenez 1 assistant



Vous gagnez une pièce



Vous gagnez un point de victoire



Vous piochez une carte Politique

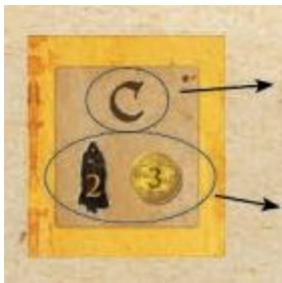


Vous pouvez réaliser une action principale supplémentaire



Vous avancez d'une case sur la piste Noblesse

### Exemple d'une carte Commerce



Vous pouvez construire un centre commercial dans la cité de Castrum

Prenez 2 assistants et 3 pièces d'or

### **Construire un centre commercial en utilisant une tuile Commerce.**

Le joueur choisit l'une des tuiles Commerce placée devant lui face visible. Il place un centre commercial sur l'espace correspondant dans la cité dont l'initiale est indiquée sur la partie supérieure de la tuile (voir l'exemple d'une carte Commerce ci-dessus). Si plusieurs initiales figurent sur la tuile, le joueur choisit l'une des deux cités. La tuile est alors retournée face cachée et ne peut plus l'utiliser pour construire un centre commercial jusqu'à la fin de la partie.

#### **3. Construire un centre commercial avec l'aide du Roi.**

Le joueur doit satisfaire le conseil du Roi selon les mêmes règles que pour « Acquérir une tuile commerce » (défausser des cartes Politique et éventuellement payer de l'or).

Il déplace ensuite le Roi dans la cité de son choix. Le Roi doit utiliser une route ininterrompue pour faire le voyage. Le joueur paye 2 ors pour chaque route empruntée. Le Roi a également la possibilité de rester dans la cité où il se trouve ; le joueur n'a donc pas à payer d'or pour son voyage.

Le joueur construit immédiatement un centre commercial dans la cité où le Roi a terminé son voyage.



### Règles pour la construction d'un centre commercial

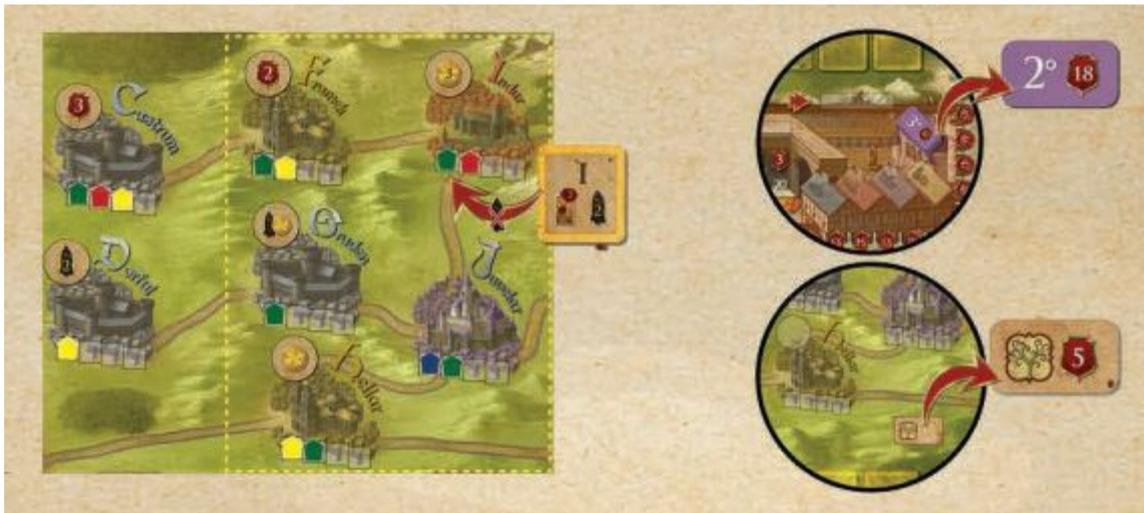
- Chaque joueur ne peut construire qu'un centre commercial par cité.
- Chaque fois qu'un joueur construit un centre commercial dans une cité, que ce soit par l'intermédiaire d'une tuile Commerce ou avec l'aide du Roi, il doit défausser un assistant par centre commercial déjà présent dans la cité (donc construits par les autres joueurs). Si la cité est vide, il n'a pas à payer.
- Chaque fois qu'un joueur construit un centre commercial dans une cité, il reçoit immédiatement la récompense figurant sur le jeton Récompense de la cité. En plus, si la cité où il construit un nouveau centre commercial est connectée directement (par une route) à une ou plusieurs cités, ou à un groupe de cités déjà connectées entre elles, où est présent l'un de ses centres commerciaux, il obtient également la récompense de toutes les cités connectées.

### Tuiles Bonus et tuiles Récompense du Roi

Lorsqu'un joueur possède un centre commercial dans chaque cité d'une même couleur OU d'une même région, il reçoit la tuile Bonus correspondante ainsi que la tuile Récompense du Roi du dessus de la pile. Si la pile Récompense du Roi est épuisée, alors il reçoit uniquement la tuile Bonus.

Il y a 7 tuiles Bonus différentes : Cités d'or, Cités d'argent, Cités de bronze, Cités de fer, Cités côtières, Cités des collines et Cités des montagnes.

### Exemple de construction d'un centre commercial



Le joueur vert construit un centre commercial dans la cité d'Indur, grâce à une tuile Commerce. Il doit défausser l'un de ses assistants parce qu'il y avait déjà un centre commercial (rouge) dans la cité. Il gagne immédiatement 3 pièces d'or comme indiqué sur le jeton Récompense de la cité. Il reçoit également 2 points de victoire pour la cité de Framek, 3 points de victoire pour la cité de Castrum, 1 pièce et 1 assistant pour la cité de Graden, et 1 pièce de la cité d'Hellar ; il reçoit ces récompenses parce que les cités sont connectées par une route à Indur.

De plus, comme il possède désormais un centre commercial dans chaque cité des collines, il reçoit la tuile Bonus correspondante. Il reçoit également la première tuile Récompense du Roi de la pile.

### **Actions rapides**

Les actions rapides ne sont pas obligatoires et peuvent être réalisées avant ou après l'action principale. Le joueur peut s'il le souhaite réaliser l'une des 4 actions rapides suivantes :



#### Action 1 : engager un assistant

Le joueur paye 3 pièces pour prendre un assistant de la réserve commune. S'il ne possède pas la somme, alors il ne peut pas réaliser cette action

#### Action 2 : changer les tuiles Commerce

Le joueur se défait d'un assistant, prend les deux tuiles révélées d'une région qu'il remet sous la pile correspondante et en pioche deux nouvelles.

#### Action 3 : envoyer un assistant élire un conseiller

Le joueur se défait d'un assistant pour insérer un conseiller disponible dans l'un des balcons, exactement comme dans l'action principale « Elire un conseiller », mais il ne gagne pas d'or.

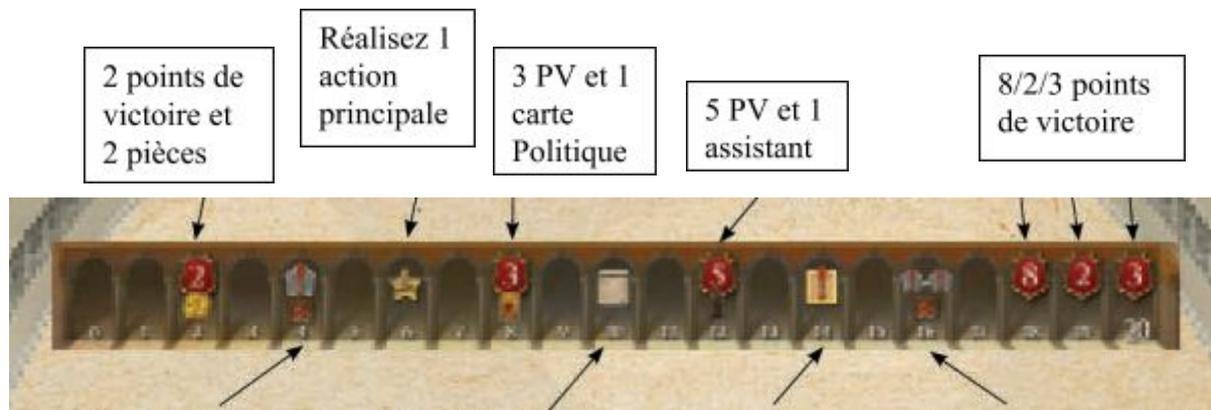
#### Action 4 : réaliser une action principale supplémentaire

Le joueur se défait de 3 de ses assistants afin de réaliser une action principale. Il est ainsi possible qu'un joueur réalise deux fois la même action principale pendant son tour.

#### La piste Noblesse

Il y a deux façons d'avancer sur cette piste : en recevant un bonus instantané d'une tuile Commerce acquise, ou en activant les jetons d'une cité. Lorsqu'un joueur atteint une case marquée d'un symbole sur la piste Noblesse, il reçoit ce bonus.

**A la fin du jeu, le joueur qui est le plus avancé sur cette piste reçoit 5 points de victoire supplémentaires, et le deuxième en reçoit 2.**



Obtenez le bonus d'un jeton Récompense d'une cité où vous avez un centre commercial. Vous ne pouvez cependant choisir le bonus d'un jeton qui vous ferait avancer sur la piste Noblesse.

Prenez une tuile Commerce face visible sans en payer le coût.

Recevez le bonus de l'une des cartes commerces en votre possession (même retournée).

Obtenez le bonus de deux jetons Récompense de deux cités dans lesquelles vous avez construit un centre commercial. Vous ne pouvez cependant pas choisir le bonus d'un jeton qui vous ferait avancer sur la piste Noblesse.

### Fin du jeu et score final

Quand un joueur construit son dernier centre commercial, il marque immédiatement 3 points de victoire.

Tous les autres joueurs effectuent alors un dernier tour et le jeu prend fin.

Chaque joueur marque les points de victoire indiqués sur leur tuiles bonus.

Le joueur le plus avancé sur la piste Noblesse gagne 5 points supplémentaires, et le joueur suivant 2. Si des joueurs sont à égalité pour la première place sur la piste Noblesse, ils gagnent 5 points chacun et aucun point n'est alors attribué au deuxième. Si plusieurs joueurs se retrouvent à égalité pour la deuxième place, ils marquent chacun 2 points de victoire.

Le joueur possédant le plus grand nombre de tuiles Commerce reçoit 3 points de victoire.

Le joueur avec le plus de points de victoire remporte la partie.

En cas d'égalité, le joueur qui possède le plus grand nombre d'assistants et de cartes Politique est le gagnant.

### Changements pour une partie à 2 joueurs

Dans une partie à 2 joueurs, installez le jeu comme d'habitude, mais tirez un tuile Commerce au hasard par région et placez un centre commercial (d'une couleur non utilisée) dans chaque

cit  indiqu e sur les tuiles. Alors seulement m langez et installez les tuiles sur leurs emplacements respectifs.

***N.B. : il peut donc y avoir un minimum de 3 centres commerciaux pr sents sur la carte au d but du jeu, et un maximum de 9.***

Traduction Grogro23.