

DIE SÄULEN DER ERDE

MATERIEL DU JEU:

- 1 Plateau de jeu
- 12 Bâtisseurs (3 par joueurs)
- 4 Ouvriers qualifiés (1 dans chacune des 4 couleurs des joueurs)
- 28 Ouvriers (7 dans chacune des 4 couleurs des joueurs)
- 4 Ouvriers gris
- 1 Ouvrier noir
- 82 Cubes de ressource pour les constructions (23 Pierre (gris), 23 Bois (marron), 23 Sable (beige) et 13 Métal (bleu))
- 8 Disques en bois (2 dans chacune des 4 couleurs des joueurs)
- 1 Marqueur noir de coût (disque en bois)
- 36 Cartes Artisan
- 9 Cartes Ressources
- 16 Cartes Privilège
- 10 Cartes Evénement
- 4 Aides de jeu
- 1 Dé (avec les nombres 2,3,3,4,4,5)
- 1 Cathédrale, constituée de 6 éléments:
 1. La Nef
 2. Le Portail
 3. L'Abside
 4. Une Tour
 5. Une Tour
 6. Le Toit
- 1 Sac en toile

MISE EN PLACE DU JEU:

- Placer le plateau du jeu au centre de la table.
- Chaque joueur reçoit 3 Bâtisseurs, 1 Ouvrier qualifié (= 5 ouvriers) et 7 ouvriers de sa couleur (soit bleu, rouge, vert ou jaune). Les Joueurs placent l'ouvrier qualifié et les ouvriers devant eux (cela constitue leur réserve). Les bâtisseurs de chacun des joueurs sont placés dans le sac en toile.
- En plus, chaque joueur reçoit 3 cartes d'artisan en début de partie (Dos des cartes aux couleurs des joueurs) : 1 Maçon, 1 Menuisier et 1 Tailleur de Pierres. Ces cartes sont placées face visible devant les joueurs.
- Chaque joueur reçoit l'aide de jeu de sa couleur.

- Le dernier joueur ayant visité une cathédrale est le premier joueur pour le premier tour et prend la première partie de la Cathédrale (La Nef)
- Chaque joueur place un de ses disques en bois sur la case 2 de la piste des scores.
- L'autre disque en bois est placé sur la piste du compteur de richesse en bas du plateau de jeu, le disque joue le rôle de marqueur de richesse. Pour compenser l'avantage du premier joueur, celui ci place son marqueur sur la case 20, alors que les joueurs suivants reçoivent (dans le sens des aiguilles d'une montre) 1 pièce d'or en plus, ainsi, ils placent leur marqueur sur 21, 22, 23...
- Les 24 cartes Artisan sont triées par ordre d'arrivée dans le jeu (on trie donc les cartes par leur numéro qui figure au dos). A chaque tour, 4 nouveaux artisans sont introduits dans le jeu. Les cartes artisans d'un même tour sont brassées et placées en piles séparées.
- Mélanger les 9 cartes Ressources.
- Retirer les 2 cartes Privilège pour le dernier tour repérables à leur symbole de vitrail (symbole du rond) et les placer à coté du plateau de jeu. Mélanger les 14 autres cartes Privilège, en retirer 4 du jeu (elles demeurent secrètes jusqu'à la fin du jeu). Les 10 cartes sont places face cachée en pile, au dessus des 2 cartes dernier tour.
- Mélanger les 10 cartes Événement. En retirer 4 du jeu (elles demeurent secrètes jusqu'à la fin du jeu)). Les 6 cartes restantes sont posées face cachée dans le coin droit du plateau de jeu prévu à cet effet.
- Placer les ressources (cubes en bois) sur l'espace prévu du plateau de jeu. Le bois (Cubes marron) est placé dans la forêt, la pierre (cubes gris) dans la carrière, le sable (cubes beige) dans la sablière.
- Placer 4 pierres, 4 bois et 4 sables sur les espaces appropriés sur le marché des Ressources.
- Placer 1 métal (bleu) dans la cour du roi (la grande tente entre les petites tentes bleues).
Le reste du métal est placé à coté du plateau de jeu.
- Placer les 4 ouvriers gris sur le Château de Shiring.
- Placer l'ouvrier noir à coté du plateau. Il ne peut être introduit en jeu qu'avec une carte Privilège.
- Placer le marqueur noir de coût à coté du chiffre 7 sur la rosace des coûts.
- Placer les 5 composants restants de la cathédrale et le dé à coté du plateau.

BUT DU JEU

- Le but du jeu est d'obtenir le plus de points de victoire. Le joueur qui aura le plus de points de victoire à la fin de la partie sera le vainqueur.
- Les points de Victoire seront pour la plupart gagnés en utilisant les artisans pour bâtir la Cathédrale avec les Ressources à la fin de chaque tour.

DEROULEMENT DE LA PARTIE

- Le jeu se joue en 6 tours. Chaque tour représente plusieurs années de construction. A la fin du jeu, la Cathédrale est achevée.
- Chaque tour est divisé en 3 phases. Cela peut paraître complexe et long, mais en fait le jeu tient surtout sur les Phases I et II. La phase III demande peu de temps. Les phases aident à percevoir l'esprit du jeu et à sentir l'ordre des événements. Comme les points 1-14 suivent le plan sur le plateau de jeu

dans le sens des aiguilles d'une montre, il n'est pas nécessaire de se référer tout le temps au livret des règles.

I. Choisir les cartes Ressources et les cartes Artisans

II. Placer le bâtisseur

III. Actions de jeu (dans le sens des aiguilles d'une montre sur le plateau):

1. Événements

2. Siège épiscopal: Protection contre les événements

3. Revenus de la manufacture de laine

4. Kingsbridge: prendre une carte Privilège

5. Prieuré: Points de Victoire

6. Forêt: Production de bois

7. Carrière: Production de pierre

8. Sablière: Production de sable

9. Cour du roi: Exonération d'Impôts (Le premier joueur reçoit 1 métal supplémentaire)

10. Shiring: Recruter des Artisans

11. Château de Shiring : 2 ouvriers pour le tour suivant

12. Marché des Ressources de Kingsbridge: Acheter ou vendre des Ressources / Vendre du métal

13. Cathédrale: Points de Victoire des artisans

14. Désigner le premier joueur

Astuce: lors de votre première partie, il n'est pas nécessaire de lire toutes les règles du jeu avant de commencer. Lisez simplement les explications de la phase en cours, jouez, et poursuivez votre lecture à la phase suivante.

DEROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

- Le premier joueur retourne les 2 cartes Privilège de la pile et les place face visible sur les espaces appropriés à Kingsbridge.
- Prendre les 4 cartes Artisan pour le premier tour et retourner les 2 premières cartes du dessus, les placer sur l'espace prévu à Shiring.
- Placer les 2 autres artisans restants face visible en bas du plateau de jeu.
- Placer ensuite les 7 premières cartes Ressources, rangées par type, face visible à côté de ces 2 artisans. Les 2 cartes Ressources restantes ne sont pas utilisées ce tour-ci. Ces 9 cartes face visible constituent la pioche pour le premier tour.

Phase I: Sélectionner les artisans et les cartes Ressources.

- En commençant par le premier joueur, dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur prend à son tour une carte de son choix dans la pioche. Une fois que chaque joueur a choisi sa carte, le premier joueur commence un nouveau tour (etc.).

- Un joueur peut choisir de ne pas prendre de cartes et donc de passer; le joueur suivant joue à son tour. Une fois qu'un joueur a passé, il ne peut pas prendre d'autres cartes dans cette phase.
- La phase I se termine lorsque les 9 cartes de la pioche ont été prises, ou lorsque tous les joueurs ont passé.
- Toute carte ressource restante est mise de côté pour le tour suivant. Les artisans qui n'ont pas été pris sont retirés du jeu.

Choix d'une carte

- Les Forêts (Wald) produisent du bois, les Carrières (Steinbruch) de la pierre et la Sablière (Kiesgrube) produit... du sable. Il y a 3 cartes de chaque ressource, qui fournissent une production de 2, 3 ou 4 cubes de matériaux. Il y a toujours 7 de ces 9 cartes dans la pioche à chaque tour. Il y a également toujours 2 artisans.
- Un joueur qui choisit une carte Ressource de la pioche prend cette carte et la place devant lui. Le joueur doit mettre le nombre d'ouvriers nécessaires (comme indiqué dans le coin gauche de la carte) dans la carrière, la forêt ou la sablière. Ce nombre est compris entre 2 (petite sablière) à 10 (grande carrière). Les joueurs ne peuvent pas choisir une carte Ressource s'ils ne possèdent pas suffisamment d'ouvriers à envoyer au travail.
- Un joueur qui choisit un artisan prend la carte et la place face visible en colonne avec ses autres artisans. Choisir un artisan coûte de l'or, le coût est indiqué dans le coin gauche de la carte. L'artisan sélectionné rejoint l'équipe de travail du joueur et le marqueur de fortune est déplacé du nombre de cases approprié. Les joueurs ne peuvent pas choisir une carte artisan s'ils ne possèdent pas suffisamment d'or pour se la payer.

Astuce: A chaque tour, les 4 artisans deviennent plus cher. Mais leur qualification et leur habilité à marquer des points de victoire augmentent aussi...

- **Important:** Chaque joueur a seulement 5 places pour ses artisans. 3 sont déjà occupées au début du jeu. Si un joueur prend un artisan et qu'il n'a pas de place pour le poser, il doit défausser définitivement une carte (elle ne peut plus être utilisée de toute la partie). Un joueur peut défausser un artisan qu'il vient de prendre (et payer). (Cela n'a de sens que si un joueur veut empêcher les autres d'acquérir cette carte)
- Chaque joueur qui a encore des ouvriers dans sa réserve à la fin de la phase I les place à la manufacture de laine. Plus tard dans le tour, ils produiront des revenus.

Note: Un joueur qui obtient peu de cartes Ressources aura beaucoup d'ouvriers restants à placer dans la manufacture de laine. Pour cela, il recevra plus de revenus que les autres joueurs.

La possibilité d'envoyer des ouvriers à la manufacture de laine doit rester à votre esprit, car avoir de l'or est important dans ce jeu.

PHASE II: PLACER LE BATISSEUR.

- Après que toutes les ressources et les artisans aient été attribués, le premier joueur prend le sac en toile contenant les bâtisseurs des joueurs.
 - Sans regarder, il tire un bâtisseur du sac et le pose près du marqueur de coût sur la case 7 de la rosace des coûts. Le joueur de la couleur du bâtisseur peut choisir de placer son bâtisseur ou passer. Important: Une fois par tour, le premier joueur peut remettre le bâtisseur qu'il a tiré dans le sac et retirer un autre bâtisseur.
 - Il y a plusieurs endroits où un bâtisseur peut être posé :
 - o Siège épiscopal: Protection contre les événements
 - o Kingsbridge: prendre une carte Privilège
 - o Prieuré: Points de Victoire
 - o Cour du roi: Exonération d'Impôts (Le premier joueur reçoit 1 métal supplémentaire)
 - o Shiring: Prendre des Artisans
 - o Château de Shiring : 2 ouvriers pour le tour suivant
 - o Marché des Ressources de Kingsbridge: Acheter ou vendre des Ressources / Vendre du métal
 - o Désigner le premier joueur
 - Les bâtisseurs sont placés sur les espaces réservés sur le plateau de jeu. Sur chaque espace, seul un bâtisseur peut être placé.
 - Certains endroits ne peuvent recevoir qu'un seul bâtisseur (par exemple, le Château de Shiring). D'autres endroits peuvent être occupés par plusieurs bâtisseurs (par exemple, le Marché des Ressources).
 - Cela coûte 7 or pour placer le premier bâtisseur sur le plateau de jeu. Cela est déterminé par la position du marqueur des coûts sur la rosace.
 - Le joueur propriétaire du bâtisseur doit choisir entre placer le bâtisseur (7 or) ou passer (il perd sa première action !)
 - Si le joueur décide de placer son bâtisseur, il le pose sur l'espace choisi et déplace son marqueur de fortune de 7 cases. Puis, le marqueur de coût sur la rosace est déplacé sur la case 6 ; placer le prochain bâtisseur coûtera 6 or. Le bâtisseur suivant est pioché dans le sac (il est tout à fait possible qu'il appartienne au même joueur). Le joueur choisit ou non de placer son bâtisseur
 - A chaque fois qu'un joueur place son bâtisseur ou qu'il passe, le marqueur de coût est déplacé sur la rosace. En d'autres termes : placer le premier bâtisseur coûte 7 or, le second 6 or, le 3ème 5or, etc.... A partir du 8ème, le placement est gratuit.
- Important:** A 2 joueurs, le marqueur de coût est placé sur 0 après que les 6 bâtisseurs ont été tirés du sac.

- Si le joueur dont le bâtisseur a été tiré a décidé de passer, le bâtisseur est placé sur la case de la rosace des coûts avec le prix indiqué.

Exemple: Le joueur rouge a passé (coût : 7 or). Le marqueur de coût est déplacé sur 6 et le bâtisseur rouge est placé à côté de 7 sur la rosace.

• Une fois que tous les bâtisseurs ont été piochés du sac, les bâtisseurs qui ont passé et qui ont donc été “parqués” sont placés gratuitement. Le bâtisseur qui a passé en premier commence, suit du second, etc. ...

Exemple: Le joueur rouge a passé en premier, suivi par le bleu et le rouge ensuite. Alors rouge peut placer son bâtisseur gratuitement, puis bleu, puis rouge à nouveau.

Important: Une carte événement peut indiquer que chaque joueur ne peut placer que 2 bâtisseurs dans un tour. Dans ce cas, le 3^{ème} bâtisseur d'une couleur, s'il est pioché, est placé à côté du plateau de jeu.

III. ACTIONS DE JEU (dans le sens des aiguilles d'une montre sur le plateau):

• Dans cette phase, les joueurs achèvent leurs actions sur le plateau de jeu. Les espaces sont activés dans le sens horaire en suivant les numéros et les bâtisseurs retournent dans le sac une fois que les actions ont été résolues.

1. Événement

• Une fois que tous les bâtisseurs ont été placés sur le plateau de jeu, le premier joueur retourne la première carte événement et la lit à haute voix. L'événement prend effet immédiatement.

• Il y a des événements heureux (avec un sceau) et malheureux (sans sceau). Un événement s'applique, en principe, à tous les joueurs.

• Un événement malheureux affecte tous les joueurs excepté ceux qui ont envoyé un bâtisseur au siège épiscopal à ce tour. Ce (ou ces) joueur(s) ont la possibilité de se protéger contre de mauvais événements (voir plus loin). Seuls les joueurs qui se protègent eux-mêmes ne sont pas touchés.

Important: Une des cartes événement oblige les joueurs à payer 4 or. Si un joueur ne peut pas payer, il doit payer le maximum de ce qu'il peut. Chaque joueur perd 1 point de victoire pour 2 or non payés (arrondi en l'avantage du joueur).

2. Siège épiscopal: Protection contre les événements

Si vous mendiez les puissances spirituelles, vous n'aurez pas à craindre les coups du destin. Vous pourrez même obtenir du soutien pour réaliser vos plans.

Un joueur qui envoie son bâtisseur au siège épiscopal peut choisir soit d'être protégé contre un événement malheureux, soit (peu importe l'événement) prendre un matériau de construction de son choix au marché.

3. Revenus de la manufacture de laine

• Chaque joueur reçoit ses revenus de la manufacture de laine.

• Chaque ouvrier placé par un joueur à la fin de la phase 1 rapporte au joueur 1 or.

Les ouvriers sont remis dans la réserve des joueurs.

Important: Un joueur ne peut pas avoir plus de 30 or; tout revenu supérieur est perdu.

4. Kingsbridge: Prendre une carte Privilège

Un généreux soutien est apporté à ceux qui le cherche auprès des autorités séculaires.

Un joueur qui place un bâtisseur à Kingsbridge reçoit la carte Privilège qui est placée au dessus de son bâtisseur (pour plus de détails sur les cartes Privilège, voir plus loin). Si un ou plusieurs espaces restent inoccupés à Kingsbridge, les cartes Privilège sont retirées du jeu.

5. Points de Victoire au prieuré

Ceux qui se rendent au prieuré seront traités en priorité comme la plus haute autorité pour le projet de construction.

Un joueur qui a placé un bâtisseur à la première place du Prieuré de Kingsbridge reçoit 2 points de victoire; le placement à la seconde place du prieuré rapporte 1 point de victoire.

6 – 8. Production de Matériaux

Chaque joueur reçoit 2, 3 ou 4 ressources selon les cartes qui font face à leur(s) ouvrier(s). Les joueurs prennent les ressources sur leur emplacement du plateau de jeu. Les cartes ressource sont alors ensuite ajoutées aux cartes qui ont été écartées à la phase 1 et sont mises de coté pour le tour suivant.

Les joueurs récupèrent leur(s) ouvrier(s) et les placent dans leur réserve. Les Ressources ne sont pas cachées aux autres joueurs.

Astuce: Il y a une carte Privilège pour chaque matériau (bois, pierre et sable) qui donne un bonus d'une unité de production.

9. Cour du roi: Exonération d'Impôts (Le premier joueur reçoit 1 métal supplémentaire)

Prouvez votre loyauté, attirez les faveurs du roi, et vous ne serez pas victime des insoutenables impôts. Soyez le premier à gagner les faveurs du roi et vous pourrez même gagner du métal issu du minerai des mines royales.

- Le roi demande à ses sujets de payer des impôts. Le montant des impôts varie de tour en tour, et dépend de l'humeur du roi.
- Le premier joueur lance le dé. Le résultat détermine la taxation pour le tour. Le résultat peut être compris entre 2 et 5.
- Tous les joueurs paient leur impôt (2-5 or) pour le tour courant et déplace leur marqueur de fortune sur la piste.

Exception: Les joueurs qui ont placé un bâtisseur dans la cour du roi sont exonérés d'impôt pour ce tour et ne paient donc pas.

- Le premier joueur qui place un bâtisseur à la cour du roi (sur l'espace à coté du 'métal') reçoit le cube 'métal' et le place devant lui.

Important: Si un joueur ne peut pas payer ses impôts, il doit payer le maximum de ce qu'il peut (il donne tout ce qu'il a). Chaque joueur perd 1 point de victoire pour 2 or non payés (arrondi en l'avantage du joueur).

10. Shiring: Recruter des artisans

A Shiring, vous pouvez recruter des artisans pour votre propre dessein.

Un joueur qui a placé un bâtisseur à Shiring reçoit la carte située au dessus du bâtisseur et la place face visible dans sa colonne artisan. Au contraire de la phase I, les joueurs n'ont pas à payer ici le recrutement de ces artisans. Si un ou plusieurs espaces à Shiring est inoccupé, la carte artisan est défaussée pour le restant du jeu.

11. Château de Shiring : 2 ouvriers pour le tour suivant

Au château, vous pouvez embaucher des nouveaux ouvriers.

Un joueur qui place un bâtisseur au château Shiring Castle reçoit 2 ouvriers gris. Le joueur place alors ces ouvriers devant lui. Au tour suivant, le joueur aura 2 ouvriers supplémentaires disponibles. A la fin du tour, les 2 ouvriers gris reprennent leur place au château de Shiring.

12. Marché des Ressources de Kingsbridge: Acheter ou vendre des ressources / Vendre du métal

Astuce: si vous ne placez pas de bâtisseur sur le marché, vous ne pourrez pas acheter de ressources et – encore plus important – vous ne pourrez pas vendre de ressources pour renflouer vos caisses.

- Dans l'ordre (cases 1 à 4) dans lequel les joueurs ont placé leur bâtisseur au marché, ils peuvent chacun faire une action. Cela continue jusqu'à ce que plus aucun ne souhaite réaliser d'actions (chaque joueur peut donc faire plusieurs tours)

- Une action est soit la vente soit l'achat d'un type de ressource.

- Pour acheter une ressource, le joueur prend les cubes qu'il désire acquérir et les place devant lui avec ses autres ressources. Il n'y a jamais plus de 4 cubes de chacune des ressources disponibles.

Ensuite, le joueur déplace son marqueur de fortune d'autant de case que nécessaire.

Chaque pierre coûte 4 or, chaque bois 3 or et chaque sable coûte 2 or.

Important: Le métal ne peut pas être acheté au marché!

- Pour vendre une ressource, le joueur donne autant de cubes d'un type qu'il le désire et les place sur l'espace approprié (Foret, carrière, sablière, Métal à cote du plateau). Puis le joueur déplace son marqueur de fortune en fonction du prix des ressources :

Métal 5or, Pierre 4 or, Bois 3 or et sable 2 or.

- Quand un joueur ne désire plus réaliser une action au marché il replace son bâtisseur dans le sac en toile.

Exemple: Le joueur vert veut acheter du bois. Comme il a 7 or disponibles, il achète seulement 2 Bois et déplace son marqueur de fortune de 6 cases. Le joueur rouge, qui possède 2 or et 1 pierre déplace son marqueur de fortune de 4 cases. Ensuite, le joueur vert vend 1 métal pour 5 or.

C'est à nouveau au tour de rouge. Il achète 2 bois pour 6 or, et il n'y a plus de bois disponible. Vert achète 3 sable et paie 6 or. Rouge passe et déplace son bâtisseur du marché. Vert passe lui aussi.

Important: vous ne pouvez pas acheter une ressource d'un type et la revendre dans le même tour (même afin de gêner vos adversaires).

13. Cathédrale: Points de victoire des artisans

- A la fin du tour, tous les joueurs participent à la construction de la cathédrale.
- Ainsi, leurs artisans transforment les ressources en points de victoire, en fonction de leur habileté.
- Le nombre et la nature des ressources converties en points de victoire dépend de l'artisan (voir la section l'artisan). Par exemple, le tailleur de pierre (Steinmetz) peut changer deux pierres en un point de victoire jusqu'à quatre fois ; c'est à dire qu'il peut rapporter au maximum quatre points de victoire avec 8 pierres.).

Dans un premier temps, le premier joueur choisit quel matériau il veut utiliser pour bâtir la Cathédrale.

- Ensuite il place tous les matériaux utilisés sur le plateau de jeu et reçoit les points de victoire en fonction de son artisan. C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Exemple: Un joueur possède les matériaux suivants : 5 sable, 3 pierre, 1 métal. Avec le potier (Töpfer), il échange 2 sable en 2 points de victoire, le chauffournier (Mörtelmischer) transforme 3 sables en 1 point de victoire. Le tailleur de pierre (Steinmetz) reçoit pour 2 pierres 1 point de victoire, l'ingénieur (Statiker) rapporte 1 point de victoire et le joueur reçoit 2 or pour le fabricant d'outils (Werkzeugmacher), car il a du métal. Il n'est pas obligé d'utiliser le métal. Le joueur reçoit 5 points de victoire. Les pierres et le métal restant, non utilisés, seront utilisés le tour suivant.

Les artisans sont traités l'un après l'autre, pour que par exemple on puisse recevoir de l'or pour le fabricant d'outils (Werkzeugmacher) et ensuite utiliser le métal pour faire travailler un autre artisan. L'orfèvre (Goldschmied) peut aussi travailler l'or obtenu par le fabricant d'outils et le menuisier...

- Dans les cas très rares où les joueurs dépassent 60 points sur la piste de score, ils posent leur jeton sur la case 1 et ajoutent 60 à leur score.

Important: A la fin d'un tour, chaque joueur ne peut avoir plus de 5 Ressources. Les matériaux en trop sont remis sur le plateau de jeu sans compensation.

- A la fin du tour, le premier joueur place un morceau de la cathédrale sur la cathédrale en construction, à la fin de la partie, une formidable Cathédrale sera achevée.

14. Désigner un premier joueur

Astuce : le premier joueur a l'avantage dans le choix des cartes Ressources et Artisans et peut, une fois par tour, remettre un bâtisseur dans le sac en toile.

Si un joueur place un bâtisseur à cet endroit, il sera premier joueur le tour suivant.

Si l'espace du bâtisseur est inoccupé, le joueur à gauche du premier joueur devient à son tour premier joueur.

PREPARATION DU TOUR SUIVANT:

Avant que le tour suivant ne commence, les joueurs doivent :

- Remplir le marché: 4 pierre, 4 bois, 4 sable.
- Placer un métal à la cour du roi.
- Remettre les ouvriers gris au Château de Shiring.
- Remettre le marqueur de coût à 7 sur la rosace.
- Placer 2 nouvelles cartes Privilège face visible à Kingsbridge.
- Placer les 2 cartes artisans du dessus face visible à Shiring. Les 2 autres sont posés dans la pioche face visible.
- Remélanger les 9 cartes Ressources et placer les 7 premières dans la pioche à coté des 2 artisans

FIN DU JEU

Le jeu prend fin après le 6ème tour. Le joueur avec le plus de points l'emporte. En cas d'égalité, celui qui a le plus d'or est le vainqueur.

LES ARTISANS

- A la fin de chaque tour, les artisans construisent la cathédrale.
- Dans la partie inférieure des cartes artisans, sont indiquées les ressources que les artisans peuvent échanger contre des points de victoire. Le nombre à gauche indique combien de cubes de cette ressource sont nécessaires. Le nombre dans la voûte – à gauche - indique le nombre de points que cela rapporte.
- Le nombre dans la flèche indique la capacité de travail de l'artisan, c'est à dire combien de fois on peut utiliser cet artisan dans un tour au maximum.

Exemple: le charpentier, avec lequel les joueurs commencent, peut changer 2 bois en 1 point de victoire, sa capacité étant de 4, il peut donc échanger au plus 8 bois pour 4 points de victoire.

- Au fur et à mesure que le jeu progresse, plus les artisans sont efficaces et/ou ont une meilleure capacité.

Exemple: Au début, les joueurs ont le tailleur de pierre qui nécessite 2 pierres pour 1 point de victoire. Plus tard, le chauxfournier (Mörtelmischer) nécessite 1 pierre pour 1 point, le sculpteur pourra quant à lui transformer 1 pierres en 2 points.

Il y a également les artisans suivants qui ont des pouvoirs spéciaux :

- **L'Orfèvre (Goldschmied)** échange 3 or en 1 point

- **L'Ingénieur (Statiker)** rapporte 1 victoire point

Astuce : Il n'y a pas besoin de matériau.

- **Le fabricant d'outils (Werkzeugmacher)** rapporte 2 or, si le joueur a du métal dans sa réserve. Le métal n'est pas utilisé et ne doit par conséquent pas retourner sur le plateau de jeu.

Le joueur peut utiliser le métal avec le fabricant d'outils, puis utiliser le métal avec un autre artisan.

- **Le Grand Menuisier (spezielle Schreiner)** transforme 1 bois en 4 or. Il ne peut le faire que 2 fois par tour. Le bois est remis dans le plateau de jeu et est dépensé par le joueur.

- **Le Fondateur de Cloche (Glockengießer), le Souffleur de Verre (Glasbläser) et le Facteur d'Orgue (Orgelbauer)** ont besoin de métal. Le souffleur de verre et le facteur d'Orgue ont également besoin de sable / Bois.

CONDITIONS POUR LES ARTISANS

Les 3 types d'artisans que les joueurs ont au début sont moins performants que ceux qui suivent en cours de partie. Comme chaque joueur ne peut avoir que 5 artisans, ils sont souvent échangés avec d'autres artisans en cours de partie.

Ils ont cependant des fonctions spéciales importantes :

- **Sans un Chauxfournier (Mörtelmischer), un joueur ne peut pas gagner de points avec un Maçon.**

- **Sans un Tailleur de Pierre (Steinmetz), un joueur ne peut pas vendre de pierre au marché**

- **Sans un Menuisier (Schreiner), un joueur ne peut pas acheter de bois au marché.**

Par conséquent, on doit bien considérer quel artisan on abandonne pendant le jeu.

LES CARTES PRIVILEGE

Les cartes Privilège que reçoivent les joueurs à Kingsbridge sont, en général, explicites.

Il y a de 3 types de cartes Privilège :

- Les cartes qui s'appliquent pour le reste du jeu.

Ces cartes représentent un protecteur qui aide le joueur. Par exemple, vous recevez un bois supplémentaire par tour. Elles sont placées devant le joueur jusqu'à la fin de la partie.

(In jeder Runde = à chaque tour)

- Les cartes que l'on ne peut utiliser à tout moment qu'une fois lors de la partie, par exemple vous bénéficiez d'une exonération d'impôts dans un tour de votre choix. Elles sont placées devant le joueur jusqu'à ce qu'elles soient utilisées. Elles sont ensuite défaussées définitivement de la partie.

(in einer beliebigen Runde = dans un tour de votre choix)

- Les cartes que l'on utilise immédiatement, par exemple vous recevez 8 or immédiatement. Elles sont défaussées aussitôt jouées.

(sofort = immédiatement)

Important: Avant le dernier (6^{ème}) tour, les 2 cartes privilège de ce tour sont placées à Kingsbridge.
(Du erhältst sofort 1 Metall) et (Du erhältst sofort 1 Stein und 1 Holz).

Terminologie

Dans la mesure du possible, j'ai utilisé la traduction fournie sur Brettespielwelt pour permettre aux joueurs de s'y retrouver.

Chaufournier (Mörtelmischer)
Menuisier (Schreiner)
Outilleur (Werkzeugmacher)
Maçon (Maurer)
Ingénieur (Statiker)
Potier (Töpfer)
Sculpteur (Bildhauer)

Maçon (Maurer)
Charpentier (Zimmermann)
Souffleur de verre (Glasbläser)
Orfèvre (Goldschmied)
Fondeur de cloche (Glockengießer)
Facteur d'orgue (Orgelbauer)

Traduction par La Fièvre Du Jeu, 29 octobre 2006. <http://www.fievredujeu.com>

Pour me contacter : <mailto:admin@fievredujeu.com>

Version du 2 Novembre 2006, merci Loïc.

Pout télécharger les cartes : (meilleure qualité) <http://www.fievredujeu.com/download/download/cartes.jpg>



La Madonne est apportée à Kingsbridge

Recevez immédiatement 3 points de Victoire



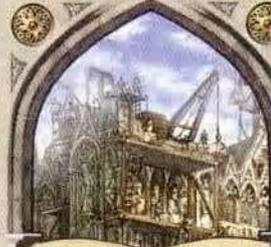
La vente de laine à Kingsbridge rapporte !

Recevez immédiatement 8 or



L'étude des Mathématiques porte ses fruits

Recevez immédiatement 2 Métal



La Cathédrale est proche de son achèvement

Recevez immédiatement 1 Pierre et 1 Bois



Der König kündigt sich zu den Feierlichkeiten an!

Recevez immédiatement 1 Métal



Aliena

Recevez 1 Bois par tour



Tom Builder

Recevez 1 Pierre par tour



Richard

Recevez 1 sable par tour



Erzbischof Thomas

Vous êtes protégé d'un événement de votre choix (Défaussez après utilisation)



Bruder Remigius

Placez gratuitement un bâtisseur venant d'être pioché lors d'un tour de votre choix



Otto Blackface

Recevez immédiatement l'ouvrier noir, il peut être utilisé à chaque tour dès maintenant



Nach dem Sturz des Königs wird deine Treue belohnt!

Vous êtes exonéré d'impôt lors d'un tour de votre choix (après le lancer de dé)



Bruder Francis

Payez un impôt de 2 Or à chaque tour durant lequel vous ne vous rendez pas à la cour du roi



Ellen

Au début de chaque tour donne le droit de regarder la prochaine carte événement



Jack

Vous pouvez employer 6 ouvriers au lieu de 5



Prior Philip

Recevez pour chaque bâtisseur présent au prieuré 1 point de victoire