



KEN FOLLETT DIE SÄULEN DER ERDE

DUELL DER BAUMEISTER



Une confrontation raffinée pour 2 joueurs à partir de 10 ans

Vue générale et objectif

Angleterre du XII^e siècle. Les joueurs se glissent dans les rôles du Prieur Philip et de l'Evêque Waleran.

Philip veut construire la plus belle cathédrale d'Angleterre.

Waleran envisage de bâtir un puissant château.

Les deux joueurs doivent ériger leur édifice aussi rapidement que possible.

Pour y parvenir, il leur faut se procurer les matières premières et les convertir en matériaux de construction requis.

A eux de former de puissantes alliances et sortir victorieux de nombreux conflits.

Celui qui érige son édifice en premier sera victorieux.

MATERIEL DE JEU



54 cartes Privilège
27 dans chaque tas de cartes A et B

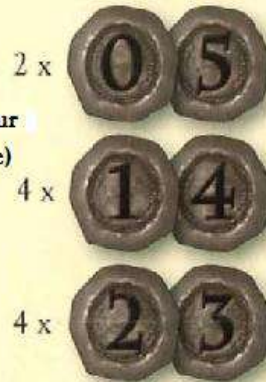


6 marqueurs Personnage ; 3 pour le Prieur Philip (bleu) et l'Evêque Waleran (rouge)



32 pièces d'or ; 14 x valeur 1, 10 x valeur 2, 8 x valeur 5

10 Sceaux neutres



2 x

4 x

4 x

2 Sceaux personnels

1 de chaque en rouge et en bleu



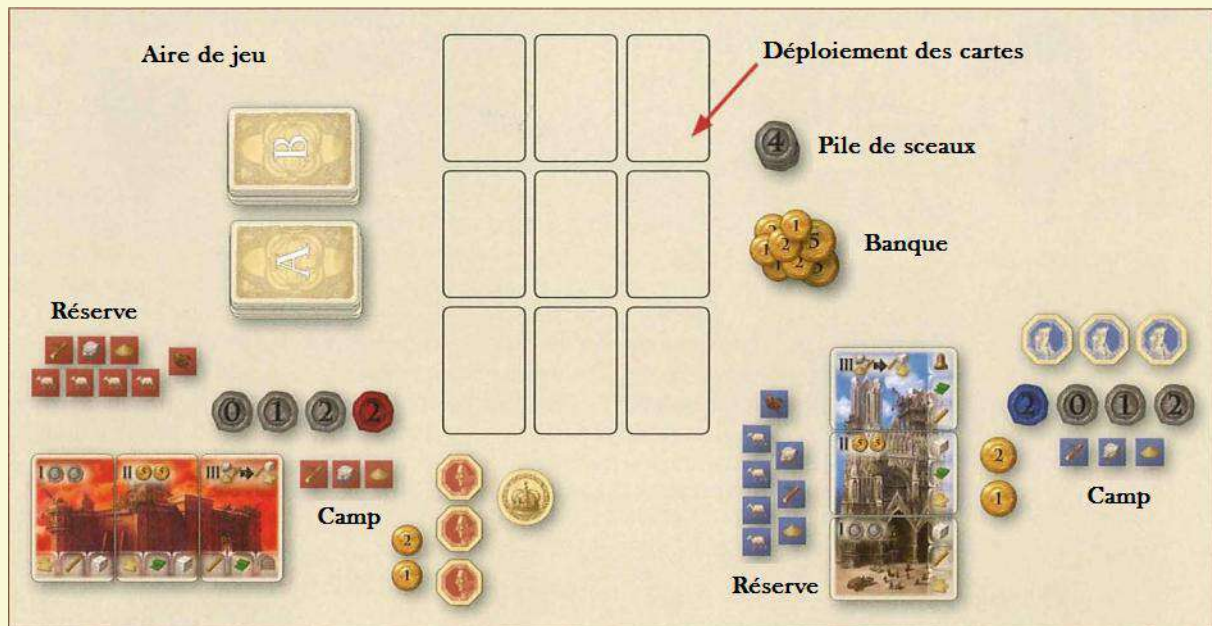
6 cartes Bâtiment :
3 pour la cathédrale de Philip et 3 pour le château de Waleran



20 marqueurs matières premières/
matériaux de construction :
11 bleus et 11 rouges



1 jeton Pouvoir



PREPARATION

- Avant la première partie, détacher soigneusement toutes les tuiles des cadres.
- Mélangez les deux piles de cartes Privilège, A et B, et placez-les face cachée.
- Chaque joueur reçoit dans sa couleur (Rouge : Evêque Waleran ; Bleu : Prieur Philip) :
 - les 3 cartes Bâtiment, lesquelles doivent être placées face visible afin de compléter l'image de l'édifice.
 - 11 marqueurs avec le côté matière première face visible. Chaque joueur prend 1 bois, 1 sable et 1 pierre pour former son camp. Les matières premières restantes doivent être placées de l'autre côté de la construction afin de former la réserve.
 - 3 marqueurs Personnage
 - 1 sceau personnel
 - 3 sceaux neutres : 1 de chaque (0/5, 1/4, et 2/3)
 - 3 pièces d'or
- Les 4 sceaux neutres restants sont mélangés, empilés et présentés près des pièces d'or.
- L'Evêque Waleran (Rouge) reçoit le jeton de Pouvoir et commence la partie. Cela reste ainsi jusqu'à ce que le Prieur Phillip obtienne la carte de changement de Pouvoir, dans ce cas il récupère le marqueur de Pouvoir.

DEROULEMENT DE LA PARTIE

La partie est divisée en 4 manches. A chaque manche, une pile de cartes est jouée jusqu'à épuisement. A la première manche, c'est la pile A, et à la seconde la pile B. Puis, dans les manches 3 et 4, les tas A et B seront à nouveau joués. Il y a 3 tours dans chaque manche. Durant chaque tour les joueurs essayent de

recevoir les cartes Privilège qui leur sont le plus profitable pour construire leur bâtiment. Le détenteur du marqueur de Pouvoir prend les 9 premières cartes de la pile en cours et les pose face visible au centre de la table. Les cartes sont placées de gauche à droite sur trois lignes. Après quoi le joueur qui commence revendique 3 de ces cartes.

Revendiquer des cartes

Le détenteur du marqueur de Pouvoir prend ses 3 marqueurs Personnage et sélectionne une ligne horizontale, verticale ou diagonale. Il marque les 3 cartes choisies en utilisant ses marqueurs Personnage. Après quoi, l'autre joueur pose 3 marqueurs Personnage sur une autre ligne de l'aire de déploiement des cartes.

- Si le premier joueur choisit une ligne horizontale, le second joueur ne peut mettre son marqueur qu'uniquement sur une ligne verticale ou diagonale.
- Si le premier joueur choisit une ligne verticale, le second joueur ne peut mettre son marqueur qu'uniquement sur une ligne horizontale ou diagonale.
- Si le premier joueur choisit une ligne diagonale, le second joueur ne peut mettre son marqueur qu'uniquement sur une ligne horizontale ou verticale.



Une fois que les deux joueurs ont placé leurs marqueurs, une seule carte possède un marqueur de chaque joueur. Cette carte est génératrice d'un conflit. Seul le vainqueur de ce conflit pourra utiliser la carte Privilège contestée. Les autres cartes occupées par un seul joueur seront utilisées par ce joueur sans conflit.

Résolution d'un conflit

Le joueur avec le marqueur de Pouvoir commence et doit utiliser n'importe lequel de ses sceaux (neutre ou personnel). Ce joueur lance en l'air le sceau sélectionné. Le nombre qui se retrouve face visible sera utilisé. Après quoi, l'autre joueur lance un de ses sceaux et applique au résultat les règles suivantes :

- Si le second joueur obtient un nombre égal ou un inférieur, il peut immédiatement jeter un autre de ses sceaux et additionner le nombre au premier résultat. Si le résultat est toujours inférieur, il peut en lancer un autre, etc.
- Si le second joueur obtient un nombre supérieur, le joueur détenteur du jeton de Pouvoir peut maintenant lancer un autre de ses sceaux, etc.



- Les joueurs alternent pour essayer d'obtenir une somme supérieure jusqu'à ce qu'un des joueurs abandonne. L'autre joueur est déclaré vainqueur.
- Si les sommes sont égales, le détenteur du jeton Pouvoir gagne.
- Chaque joueur peut lancer autant de sceaux neutres qu'il en possède. Une fois qu'ils ont lancé leur sceau personnel, le conflit est terminé pour eux. L'autre joueur peut cependant continuer à lancer autant de sceaux neutres qu'il possède.
- Si les deux joueurs ont utilisé leur sceau personnel, le conflit est terminé.



Après le conflit

- Le joueur qui perd le conflit doit retirer son marqueur Personnage de la carte contestée.
- Chaque joueur remet son sceau personnel dans son camp.
- Le vainqueur place tous ses sceaux neutres utilisés sous la pile des sceaux.
- Le perdant peut garder un sceau neutre. Tous les autres sceaux doivent être placés sous la pile des sceaux.

Cartes Privilège

Le joueur détenteur du jeton de Pouvoir réalise les cartes Privilège qui ont un marqueur Personnage de posé dessus. Le joueur peut exécuter les cartes dans n'importe quel ordre. Cependant, le joueur doit appeler les cartes pendant qu'elles sont réalisées.

Les cartes Privilège ont les fonctions suivantes :



- Changement de Pouvoir : le joueur place le marqueur de Pouvoir devant lui, ou le conserve s'il le possède déjà. Il peut arriver que le marqueur de Pouvoir change de main durant le même tour.



- Revenu : le joueur reçoit le nombre de pièces d'or indiqué.



- Influence : le joueur peut acheter autant de sceaux neutres qu'il peut se permettre. Chaque sceau coûte 2 pièces d'or et est tiré sur le dessus de la pile.

- Matières premières : le joueur pose les matières premières (2 dans le cas de la laine) de la réserve dans son camp. S'il n'y a pas assez de matières premières dans la réserve, le joueur en prend autant que disponibles.



• **Artisan** : le joueur convertit les matières premières de son camp en matériaux de construction appropriés en retournant le marqueur du côté matériau. Avec ces matériaux, le joueur peut construire son édifice. Le joueur peut convertir autant de matières premières qu'il peut se permettre. Pour chaque transformation, il doit payer la quantité d'or indiquée.



• **Marché** : le joueur peut acheter autant de matières premières de la réserve qu'indiquées et les placer dans son camp. Les matières premières peuvent être toutes les mêmes ou différentes. Le joueur peut également vendre de la laine et remettre ces cartes dans la réserve.



• **Cartes à texte** : il s'agit de cartes personnages et de carte 1x. Le joueur effectue les effets de la carte.

Notez qu'il y a des cartes Privilège neutres (armature brune) et des cartes Privilège personnelles (armature bleue ou rouge).

Les cartes Privilège neutres peuvent être utilisées par les deux joueurs. Parmi elles se trouvent les cartes 1x (symbole dans le coin haut gauche), lesquelles peuvent être utilisées par les joueurs à n'importe quel moment pendant leur tour de jeu (donc immédiatement ou plus tard dans n'importe quel tour). Aussi, plusieurs de ces cartes peuvent être jouées en combinaison. Cependant, ces cartes doivent être rendues à la pile appropriée (A ou B) si elles sont mélangées pour une manche suivante, sans avoir été utilisées.

Il y a 5 cartes Privilège personnelles avec des bords rouges ou bleus appelées cartes personnelles. Elles ne peuvent être utilisées qu'uniquement par le joueur approprié. Si l'autre joueur occupait une carte personnelle avec son marqueur, alors il ne pourrait pas utiliser le privilège. Un joueur peut occuper la carte personnelle de l'adversaire pour se préserver d'une utilisation bénéfique de cette carte Privilège.

Pour toutes les cartes Privilège : la réserve générale en pièces d'or et en sceaux peut être trouvée au centre de la table. Les joueurs prennent ou rendent l'or et / ou les sceaux à cette réserve. Si la réserve venait à être vide, les joueurs n'obtiennent rien.

Après que le joueur ait résolu ses cartes Privilège, il peut travailler sur son édifice.

Eriger le Bâtiment

Aucune carte Privilège n'est nécessaire pour construire. Chaque joueur doit obéir aux règles suivantes :

- Avant de construire, un joueur doit convertir les matières premières en matériaux de construction (ex : laine en tissu).
- Pour chaque section (carte Bâtiment I, II et III), le joueur a besoin des 3 matériaux de construction indiqués sur la carte.
- Le joueur peut finir les sections dans n'importe quel ordre (ex : d'abord II, puis III et enfin I).
- Les joueurs peuvent être en train de travailler sur toutes les sections à n'importe quel moment dans le jeu, mais ne peuvent travailler seulement que sur une seule section à chaque tour.
- Le matériau est pris dans le camp du joueur et placé sur le champ approprié de la carte de construction.

- Les coûts suivants s'appliquent :

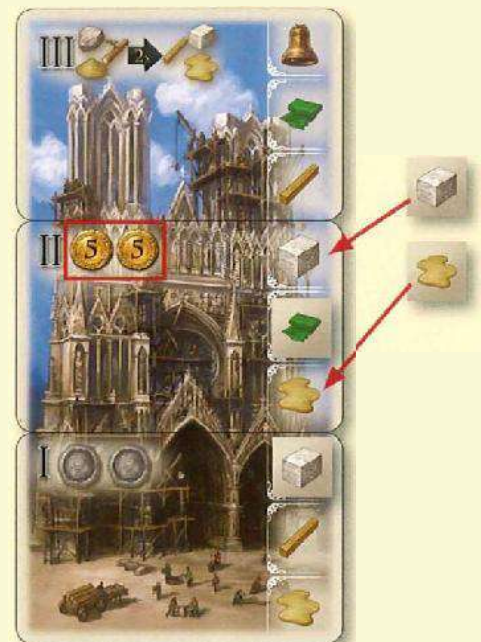
Installer un matériau de construction coûte 2 pièces d'or.

L'installation de 2 matériaux de construction dans le même tour coûte 6 pièces d'or.

L'installation de 3 matériaux de construction dans le même tour coûte 12 pièces d'or.

- Dès qu'une section possède 3 matériaux de construction, elle est terminée. Le joueur remet ses marqueurs dans la boîte et retourne la carte Bâtiment de façon à ce que la partie achevée de l'édifice soit visible.
- Si le joueur complète une section (I, II ou III) avant son adversaire, il reçoit les bonus indiqués sur la carte Bâtiment :

- Pour la section I : les 2 premiers sceaux neutres de la pile.
- Pour la section II : 10 pièces d'or de la réserve.
- Pour la section III : le joueur peut convertir 2 matières premières (pierre, bois et / ou sable) en matériau de construction approprié. Ces matières premières peuvent être les mêmes ou différentes.



Fin de tour

Après que le second joueur ait réalisé ses cartes

Privilège et éventuellement travaillé sur son édifice, les deux joueurs récupèrent leurs marqueurs Personnage. Ensuite, toutes les cartes sont récoltées et posées dans une pile de défausse. Pour chaque tas (A et B), une pile séparée de défausse est formée. Après quoi, le tour suivant commence par le détenteur du jeton de pouvoir qui étale 9 nouvelles cartes.

Fin de manche

Après les 3 tours, le jeu passe à la manche suivante et l'autre tas de cartes Privilège est utilisé.

Exemple : le Prieur Philip construit une unité de maçonnerie et une de mortier dans la section II. Philip paie 6 pièces d'or. Comme il a complété la section, il reçoit un bonus de 10 pièces d'or.

Avant que la deuxième manche de cartes A et / ou B ne commence, les joueurs doivent remettre toutes les cartes 1x non utilisées dans la pile utilisée pour la nouvelle manche. Les 27 cartes de ce tas sont mélangées et 9 cartes en sont tirées pour mettre en place le déploiement de cartes pour le premier tour de cette nouvelle manche.

FIN DE LA PARTIE

La partie peut se terminer dans 2 cas :

1. Normalement, la partie prend fin par l'achèvement d'un édifice (les 3 sections). Le joueur qui atteint cet objectif gagne immédiatement, même si son adversaire termine aussi sa construction dans le même tour.

2. Si, après la 4^{ème} manche (après que les deux tas de cartes aient été joués deux fois jusqu'à épuisement), aucun joueur n'a terminé son édifice, la partie est remportée par celui qui a terminé le plus de sections. En cas d'égalité, le vainqueur est le joueur qui a installé le plus de matériaux de construction. Si le résultat est encore indécis, le gagnant est le joueur avec le plus d'or. Si le montant des pièces d'or est identique, alors, en tenant compte de l'avantage de l'Evêque Waleran d'avoir débuté la partie, c'est le Prieur Philip qui remporte le jeu.