

Welkin



Règles

Dans un monde où les terres habitables flottent dans le ciel, vous voilà bâtisseur céleste ! Procurez-vous les matériaux les plus recherchés pour construire les plus belles demeures qui soient. Maîtrisez les fluctuations du marché et devenez le bâtisseur le plus réputé... et le plus riche !

BUT DU JEU

Le joueur ayant le plus d'argent à la fin de la partie est déclaré vainqueur.

MATÉRIEL



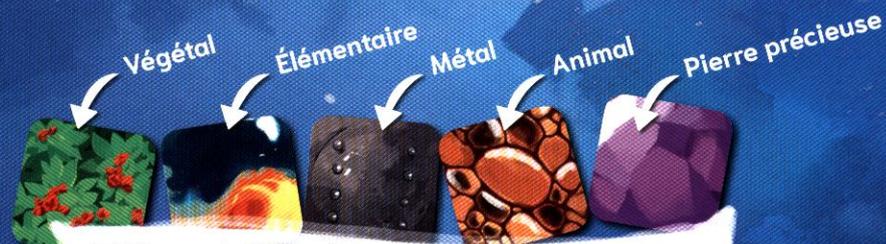
1 plateau central



4 plateaux individuels



46 cartes Chantier



75 jetons Ressource (15 de chaque type)



10 jetons Cotation



70 jetons Argent



20 jetons Production

MISE EN PLACE

Placez le plateau central au milieu de la table. Prenez les 10 jetons **Cotation** et placez-les sur le plateau sur n'importe quelle face. Répartissez-les dans chacune des zones du plateau en fonction de la **Ressource** visible sur chaque jeton **1**.

Mélangez ensuite les cartes **Chantier** et préparez une pile de :

- 20 cartes à 2 joueurs
- 24 cartes à 3 et 4 joueurs

Placez cette pile au milieu de la table près du plateau central **2**. Rangez les cartes restantes dans la boîte, elles ne seront pas utilisées durant cette partie.

Piochez les 5 cartes du dessus de la pile et placez-les faces visibles sur les emplacements prévus autour du plateau central **3**.

Placez les jetons **Argent** **4** et **Ressource** **5** au centre de la table près du plateau central.

Chaque joueur se munit d'un plateau individuel et de 5 jetons **Production** différents qu'il place sur les emplacements correspondants, face **Ressource** visible **6**.

Le joueur qui a le plus "la tête dans les nuages" (le plus grand) joue en premier.



TOUR DE JEU

Lors de son tour, le joueur actif effectue une seule des trois actions suivantes :

1. OUVRIR UN CHANTIER
2. PRODUIRE DES RESSOURCES
3. UTILISER DES RESSOURCES

1. OUVRIR UN CHANTIER

Prenez une carte **Chantier** disponible sur le plateau central et placez-la sur un des deux emplacements de **Chantier** de votre plateau individuel.

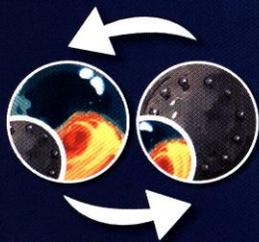
Important : si les deux emplacements sont occupés, vous ne pouvez pas faire cette action.

Remplacez la carte prise sur le plateau central par la première carte **Chantier** de la pioche.

Si le symbole  est présent en haut à gauche de la carte **Chantier** que vous venez de prendre, choisissez un jeton **Cotation** sur le plateau central et retournez-le. Placez-le ensuite dans la zone du plateau central correspondant à la nouvelle **Ressource** visible sur ce jeton.

Exemple

Alice choisit une carte. Elle la place sur un des emplacements de son plateau **1** puis la remplace **2**. Comme la carte qu'elle a choisie présente le symbole **3** , Alice choisit un jeton **Cotation** sur le plateau central, le retourne et le place dans la zone correspondante **4**.



ASTUCE : Sur la face A d'un jeton **Cotation** se trouve l'indication (en petit) de la **Ressource** présente sur sa face B, et inversement.



2. PRODUIRE DES RESSOURCES

Cette action permet de produire des **Ressources** à l'aide des jetons **Production** de votre plateau individuel.

Les faces  représentent votre force de production, les faces **Ressource**      représentent les **Ressources** que vous êtes capable de produire.

Pour réaliser cette action :

Il est obligatoire de choisir au moins un jeton **Production** sur votre plateau individuel et le retourner sur son autre face (quelle que soit sa face d'origine). Le premier jeton **Production** retourné est gratuit. Vous pouvez ensuite retourner autant de jetons **Production** supplémentaires que vous le souhaitez, à condition de payer  pour chaque jeton supplémentaire.

Exemple

Alice est obligée de retourner un jeton **Production** gratuitement. Puis elle retourne 2 autres jetons **Production**, elle paie donc 2 x  qu'elle remet dans la réserve.

Comme 3 symboles  sont visibles, elle prend 3 jetons **Ressource** au choix parmi les types de **Ressources** visibles :  ou  (3 ressources  OU 3 ressources  OU 2 ressources  + 1 ressource  OU 2 ressources  + 1 ressource ) et les place dans son stock.

Prenez ensuite dans la réserve centrale autant de jetons **Ressource** que de symboles  visibles sur vos jetons **Production** et placez-les dans votre stock. Vous ne pouvez produire que les **Ressources** qui sont visibles sur vos jetons **Production**.

NOTE : Attention, votre stock est limité à 4 **Ressources**. Si vous avez plus de 4 jetons **Ressource** dans votre stock, défaussez immédiatement ceux de votre choix pour n'en garder que 4.

Important : il est possible de retourner deux fois le même jeton **Production**. Un joueur peut décider de retourner gratuitement un jeton **Production** puis de payer  pour le retourner à nouveau.



3. UTILISER DES RESSOURCES

Cette action vous permet de déplacer tout ou partie de vos jetons **Ressource** vers des emplacements libres de mêmes types sur vos **Chantiers**. Un **Chantier** est terminé lorsque tous les symboles **Ressource** figurant sur la carte sont recouverts par un jeton du même type.

Lorsqu'un **Chantier** est terminé, il est vendu immédiatement. Pour connaître votre gain, calculez la valeur des **Ressources** présentes sur le **Chantier**.

Chaque jeton **Ressource** présent sur un **Chantier** terminé rapporte autant d'argent qu'il y a de jetons de ce type face visible sur le plateau central.

Prenez l'argent correspondant dans la réserve. Remplacez tous les jetons **Ressource** du **Chantier** terminé dans la réserve centrale et placez le **Chantier** terminé **face visible** à côté de votre plateau individuel.

NOTE : Quand un **Chantier** est terminé, déplacez tous les autres **Chantiers** ouverts vers la gauche, afin d'occuper les emplacements libres de votre plateau individuel.

Exemple :

Alice place 3 **Ressources** sur ses **Chantiers** : deux animales  et une acier  ①. Le **Chantier** de droite est complété ②! Sur le plateau central, il y a trois jetons **Cotation** animales  et trois jetons acier  faces visibles ③. Alice récupère donc 2 x    et 1 x   , puis place la carte **Chantier** à côté de son plateau et remplace les **Ressources** utilisées dans la réserve centrale.





CHANTIERS SPÉCIAUX

Certains **Chantiers** sont dits "spéciaux". N'importe quelle **Ressource** peut être placée sur un de leurs emplacements. Ceux-ci n'ont pas de pouvoir (voir Pouvoirs des **Chantiers** terminés).

POUVOIRS DES CHANTIERS TERMINÉS

Un **Chantier** terminé peut vous procurer un pouvoir à utiliser une fois par partie. Un pouvoir peut être utilisé durant votre tour, avant et/ou après votre action. Une fois un pouvoir utilisé, retournez la carte correspondante face cachée (son pouvoir ne

pourra plus être utilisé). Vous pouvez utiliser autant de pouvoirs que vous le souhaitez durant un même tour. Utiliser un pouvoir ne compte jamais comme une action pour le tour.



Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez vendre des **Chantiers** même s'ils sont incomplets, à condition qu'il y ait au moins une **Ressource** dessus. Mais vous ne recevez que les **1** correspondant aux **Ressources** présentes sur les **Chantiers** en question.



Effectuez l'action "Utiliser des **Ressources**".



Effectuez l'action "Ouvrir un **Chantier**". Si vous avez déjà deux **Chantiers** ouverts, ce pouvoir vous permet d'en ouvrir un de plus, sans limite du nombre de **Chantiers** devant vous (placez la carte **Chantier** à droite de vos autres **Chantiers** déjà ouverts).



Vous pouvez payer **1** pour prendre 2 **Ressources** de votre choix dans la réserve centrale et les ajouter à votre stock. Si vous dépassez la limite de 4 **Ressources** en stock de cette manière, défaussez immédiatement le surplus.



Choisissez 2 jetons **Cotation** de **Ressources** différentes et retournez-les.

FIN DE PARTIE

Lorsqu'un joueur prend une carte **Chantier**, et que celle-ci ne peut pas être remplacée parce que la pioche est vide, ce joueur termine son tour puis chaque autre joueur joue un dernier tour. Suite à cela, la partie prend fin.

Le joueur ayant le plus d'argent gagne la partie. En cas d'égalité, le vainqueur est le joueur qui possède le plus grand nombre de **Chantiers** terminés. S'il y a toujours égalité, le vainqueur est le joueur dont les **Chantiers** terminés ont le plus grand coût cumulé (en nombre de **Ressources** figurant dessus). Si malgré cela, les joueurs n'arrivent pas à se départager, ils sont invités à refaire une partie !



CRÉDITS

Création : Fabien Tanguy.

Développement : Matthis Gaciarz.

Rédaction des règles : Matthis Gaciarz et Forgenext.

Illustration : Sylvain Sarrailh.

Graphisme : Justine Levasseur.

Relecture : Jean-Michel Caillat.

Remerciements de l'auteur : Un grand merci à Jacques, Nicolas, Lionel et l'ombre des chênes verts, premiers compagnons d'aventure un beau dimanche de juillet.

Florence, Mathilde et Damien pour leur soutien indéfectible.
A Igor, Gaëtan, Martine et toute la joyeuse équipe Forgenext.



ankama



FORGENEXT