

MATT LEACOCK



ERA

L'ÂGE MÉDIÉVAL

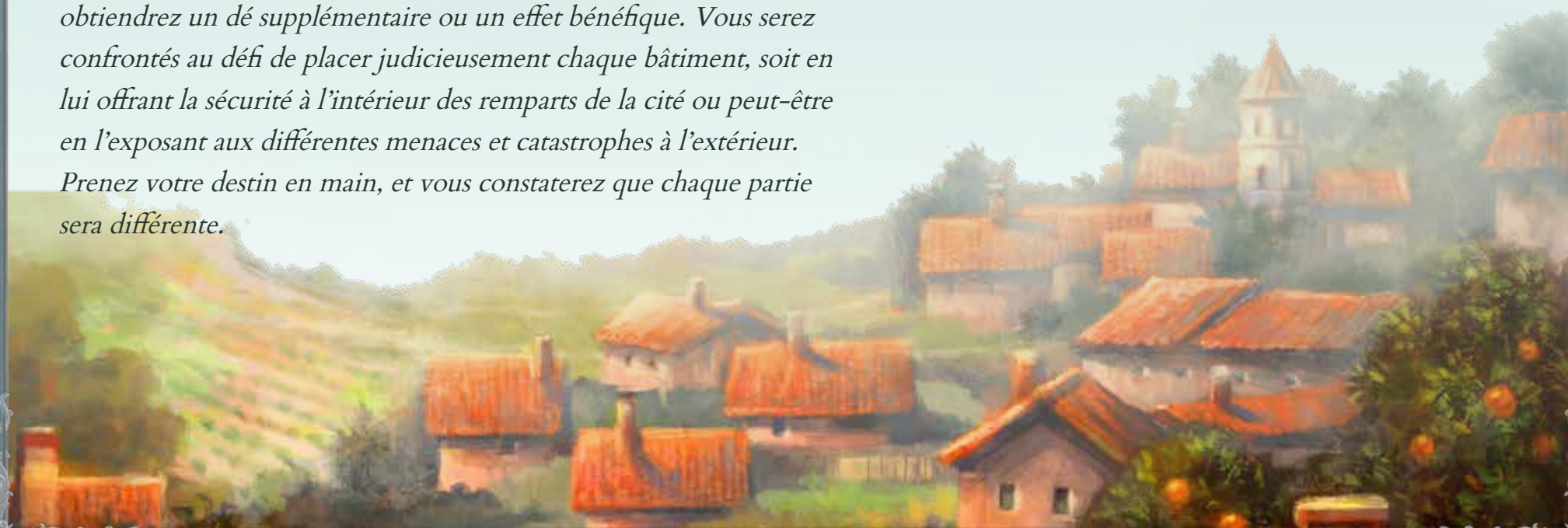


ERA

L'ÂGE MÉDIÉVAL

L'Empire romain est en déclin après des siècles d'occupation, c'est la fin d'une grande ère de transformation sociétale. Les seigneurs réclament des terres afin d'établir leur domaine et contribuer au développement des arts et sciences. La magnifique péninsule ibérique est un exemple de la prospérité du continent européen. C'est lors de cette ère, en Espagne, que furent construites les plus belles cathédrales du monde. Grâce aux avancées scientifiques, les monastères et les hôpitaux travaillèrent de concert pour assister les malades et les pauvres. En tant que seigneur, jamais le temps ne vous sera plus propice pour apporter gloire à votre domaine et faire croître votre réputation.

Dans Era : L'Âge médiéval, les joueurs rivalisent entre eux en tant que seigneurs développant leur domaine. Lors de la partie, vous donnerez vie à votre cité médiévale en construisant des bâtiments miniatures finement détaillés. Avec chaque nouveau bâtiment, vous obtiendrez un dé supplémentaire ou un effet bénéfique. Vous serez confrontés au défi de placer judicieusement chaque bâtiment, soit en lui offrant la sécurité à l'intérieur des remparts de la cité ou peut-être en l'exposant aux différentes menaces et catastrophes à l'extérieur. Prenez votre destin en main, et vous constaterez que chaque partie sera différente.



MATÉRIEL

STRUCTURES

71 BÂTIMENTS



8 donjons



18 chaumières



16 fermes



5 églises



3 monastères



2 cathédrales



5 maisons



3 guildes



3 marchés



3 hôpitaux



3 scieries



2 universités

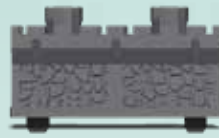
32 REMPARTS & 27 RÉGIONS RAVAGÉES



3 remparts de deux unités



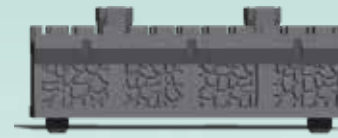
4 remparts de trois unités



18 remparts de quatre unités



4 remparts de cinq unités



3 remparts de six unités



27 régions ravagées

36 DÉES



18 jaunes (paysans)



5 bleus (bourgeois)



8 gris (nobles)



5 blancs (clergé)

25 MARQUEURS



(6 marqueurs pour chaque joueur)

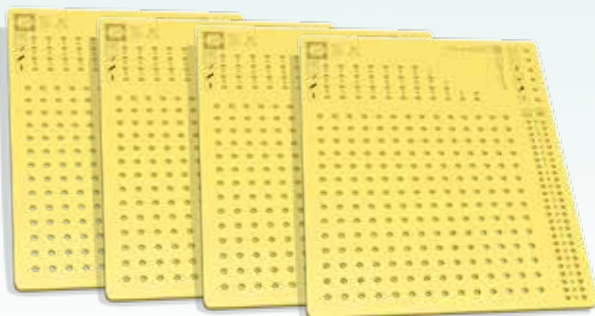
(Premier joueur)

5 JETONS TEMPS



(Le verso est marqué d'un «X»)

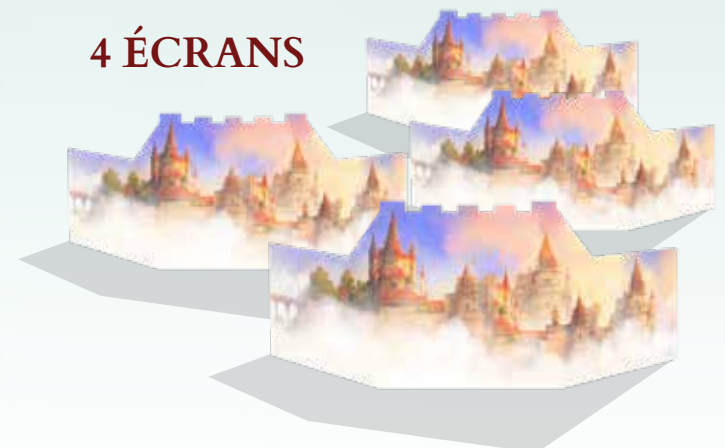
4 PLATEAUX JOUEUR



1 BLOC DE FEUILLES DE SCORE



4 ÉCRANS

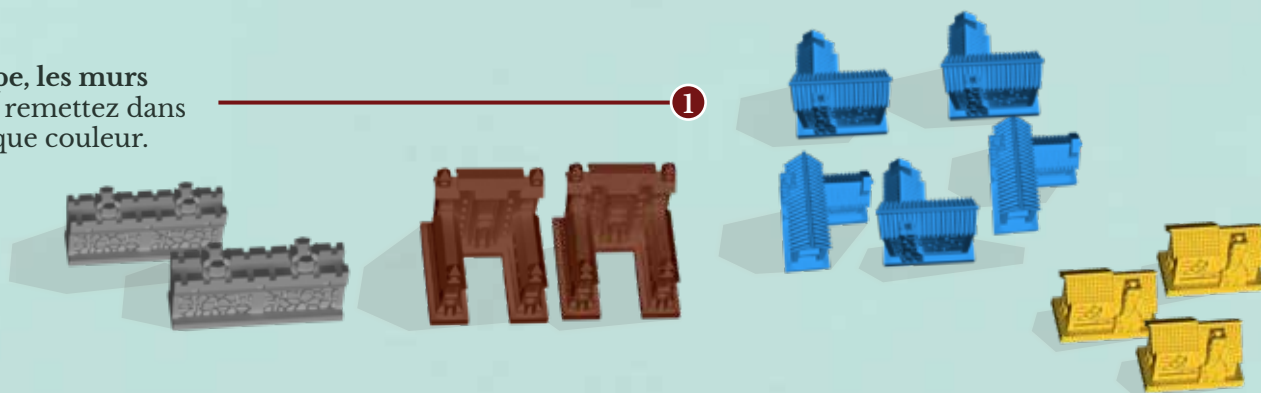


MISE EN PLACE

- 1** Formez la réserve en triant les bâtiments par type, les murs par longueur, et les dés par couleur. À 2 joueurs, remettez dans la boîte 1 bâtiment de chaque type et 1 dé de chaque couleur.

Placez à côté de la réserve un certain nombre de jetons Temps, face blanche visible, selon le nombre de joueurs :

- à 4 joueurs, utilisez les 5 jetons Temps ;
- à 2 et 3 joueurs, n'utilisez que 3 jetons Temps. (Remettez dans la boîte les 2 jetons restants.)



- 2** Chaque joueur prend 1 plateau Joueur, 1 écran, et 6 marqueurs qu'il place aux positions suivantes sur les différentes pistes :

- | | | | |
|---|------------|---|----------|
| 0 | bien | 0 | culture |
| 1 | pierre | 0 | désastre |
| 2 | bois | | |
| 3 | nourriture | | |

- 3** Chaque joueur prend 3 dés jaunes (paysans) et 1 dé gris (noble) pour former sa réserve de dés.



- 4** Chaque joueur prend 1 donjon et le place exactement au centre de son domaine.

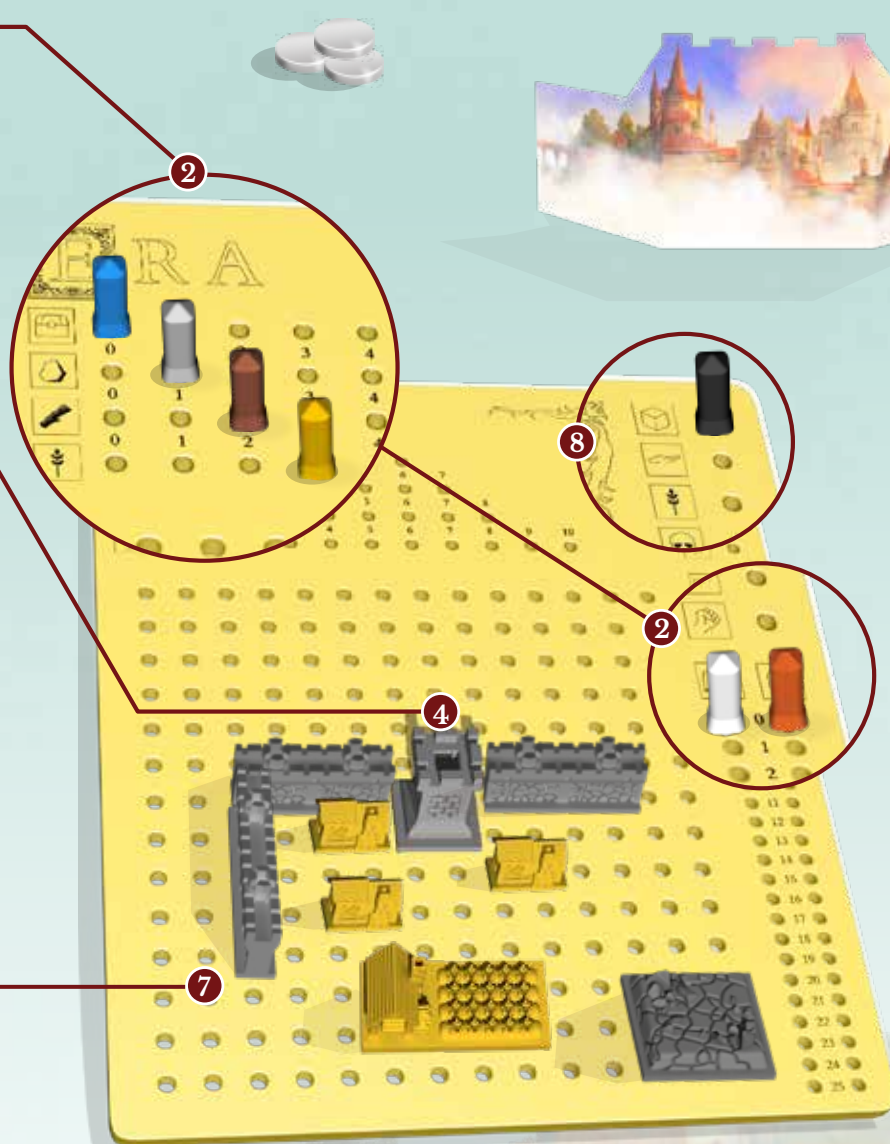
- 5** Chaque joueur prend les structures suivantes :
- 3 chaumières
 - 1 ferme
 - 3 remparts (d'une longueur de quatre unités)

- 6** Chaque joueur place un certain nombre de régions ravagées, selon le nombre de joueurs :
- à 4 joueurs, n'en placez aucune ;
 - à 3 joueurs, chaque joueur place une région ravagée dans son domaine ;
 - à 2 joueurs, chaque joueur place deux régions ravagées dans son domaine.

- 7** Les joueurs créent simultanément et secrètement derrière leur écran, leur domaine de départ en disposant leurs chaumières, ferme, remparts et éventuelles régions ravagées sur les emplacements de leur choix de leurs plateaux Joueur. Lorsque tous les joueurs sont prêts, les écrans sont retirés pour révéler les domaines.

- 8** Chaque joueur lance son dé gris : celui qui a obtenu le plus d'épées est désigné premier joueur et prend le marqueur Premier joueur.

Ce joueur place ensuite ce marqueur à la position (Phase « 1. LANCER ») de la piste de phases de son plateau Joueur.







Exemple de mise en place à 3 joueurs

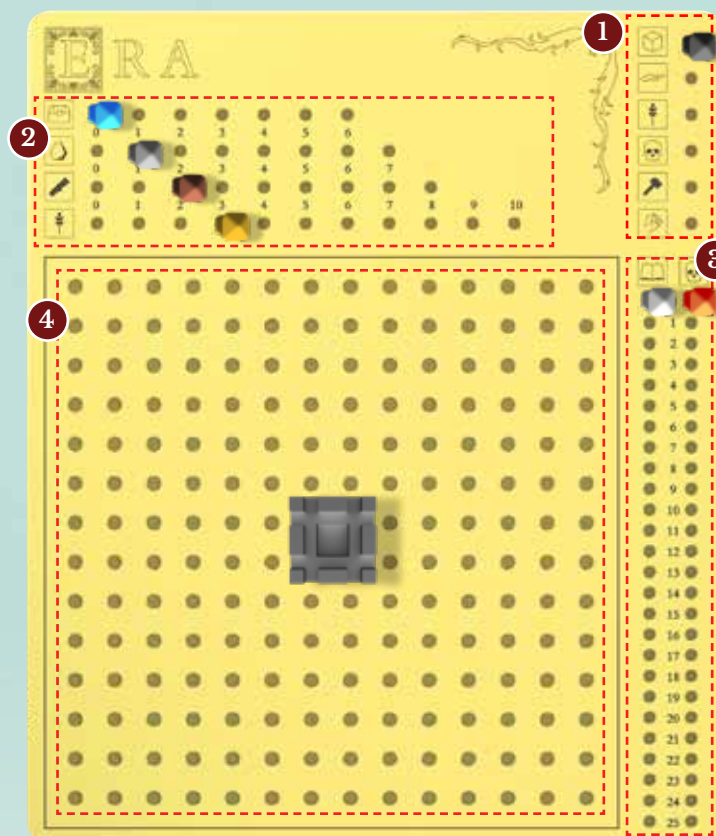
BUT DU JEU

Dans ERA : L'Âge médiéval, les joueurs lancent des dés afin de récolter des ressources qu'ils utilisent pour construire le domaine médiéval le plus sûr, le plus prospère et le plus glorieux possible. Le joueur marquant le plus haut pointage gagne la partie.

PLATEAU JOUEUR

Le plateau Joueur est divisé en 4 sections :

- 1 Piste de phases :**
Le premier joueur désigné pour la manche note la phase en cours avec le marqueur noir.
- 2 Pistes de ressources :**
Les ressources que les joueurs collectent et dépensent sont marquées ici (biens , pierre , bois  et nourriture ) afin de nourrir leur population et construire des structures.
- 3 Pistes de culture et de désastre :**
Les points de culture et de désastre que les joueurs obtiennent sont notés ici.
- 4 Le domaine :**
Toutes les structures qu'un joueur construit sont placées ici.



PHASES DE JEU

Une partie se joue en un certain nombre de manches composées de 6 phases.

Chaque phase doit être complétée par chaque joueur avant que le premier joueur annonce la phase suivante, en déplaçant le marqueur noir d'une case vers le bas sur la piste de phases.

La phase «1. LANCER» est réalisée en simultané par tous les joueurs.

Lors de chacune des autres phases, les joueurs se succèdent en sens horaire autour de la table, en commençant par le premier joueur.



1. LANCER

Les joueurs lancent tous leurs dés en simultané.



2. COLLECTER

Ajoutez les ressources et la culture obtenues sur vos dés.



3. NOURRIR

Soustrayez 1 nourriture pour chacun de vos dés.



4. SUBIR DES DÉSASTRES

Si les dés d'un joueur montrent des crânes, un désastre survient.



5. CONSTRUIRE

Construisez des remparts et des bâtiments pour améliorer votre domaine.



6. EXTORQUER

Demandez des ressources aux adversaires plus faibles que vous.

Note : Les joueurs plus expérimentés peuvent également réaliser les phases «2. COLLECTE» et «3. NOURRIR» simultanément.

Lorsque tous les joueurs ont fini la phase en cours, procédez à la phase suivante, et ainsi de suite jusqu'à la fin de la manche (après la phase «6. EXTORQUER»).

À la fin de la manche, vérifiez si la partie est terminée. La partie se termine lorsqu'un certain nombre de types de bâtiments de la réserve est épuisé :

- à 4 joueurs : 5 types de bâtiments ;
- à 2 et 3 joueurs : 3 types de bâtiments.

Autrement, le prochain joueur dans l'ordre de jeu devient le premier joueur pour la manche suivante.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE



1. LANCER

Les dés vous fournissent des ressources et de la culture, vous permettent de construire, et vous donnent accès à des actions et des pouvoirs spéciaux (consultez l'Annexe pour la description de tous les résultats possibles).

Lors de cette phase, les joueurs lancent simultanément tous les dés de leur réserve, derrière leur écran. Ceci constitue le premier lancer.

Chaque joueur doit maintenant mettre de côté (toujours derrière son écran) les dés montrant un crâne, car en général, les dés montrant des crânes ne peuvent pas être relancés. Chaque joueur peut ensuite effectuer un second lancer en relançant ses dés, en tout ou en partie, sauf ceux montrant un crâne.

Après ce second lancer, chaque joueur doit de nouveau mettre de côté les dés montrant un crâne (les ajoutant ainsi aux autres dés montrant un crâne du premier lancer). Chaque joueur peut effectuer un troisième et dernier lancer, en relançant ses dés, en tout ou en partie, sauf ceux montrant un crâne. Les joueurs peuvent aussi relancer des dés qu'ils n'avaient pas relancés lors du second lancer (si ces dés ne montrent pas de crâne).






Dès que tous les joueurs ont effectué jusqu'à 3 lancers, tous les joueurs retirent leur écran pour dévoiler les résultats.





Note : À présent, les dés blancs montrant une plume peuvent être relancés à la vue de tous dans l'ordre de tour. De plus, un joueur peut possiblement inclure à cette relance un autre dé lui appartenant, même si celui-ci montre un crâne.




2. COLLECTER

Ajoutez les biens , les pierres , le bois , la nourriture  et la culture  obtenus sur vos dés en avançant les marqueurs correspondants sur votre plateau Joueur.

Note : La culture ne peut être obtenue que par les dés blancs et les dés bleus. Les crânes obtenus sur les dés ne sont pas ajoutés à la piste de désastre.

Ajoutez ensuite 1 nourriture  à votre piste de ressources pour chaque ferme que vous possédez (vous commencez la partie avec une ferme). Ajoutez 2 bois  à votre piste de ressources pour chaque scierie que vous possédez dans votre domaine.

Si vous n'avez pas assez de place sur votre piste de ressources pour collecter toutes les nouvelles ressources, l'excédent est perdu.


Exception : Si votre marqueur atteint la dernière position de votre piste de culture , marquez « +25 » sur la feuille de score, dans la colonne à votre nom, et ramenez votre marqueur au début de la piste et continuez votre collecte de points de culture.

Exemple : Colin a commencé la manche avec 1 bien , 0 pierre , 7 bois  et 2 nourritures . Il lance ses dés et obtient :



N'est pas une ressource





+1 bois 



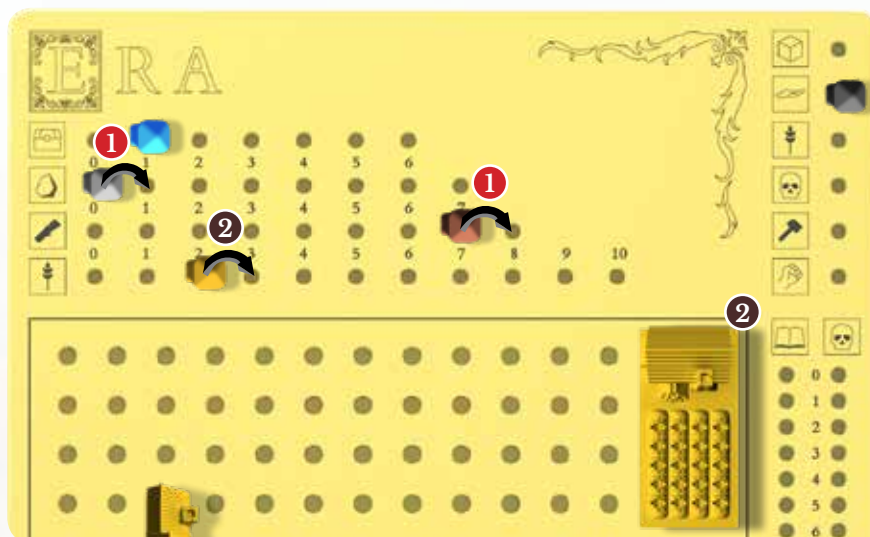
+1 bois 



+2 nourriture 
ou +1 pierre 

① Il avance son marqueur de pierre à la position 1, son marqueur de bois à la position 8 (perdant ainsi 1 bois puisque cette piste ne peut pas contenir plus de 8 bois).

② Il obtient aussi 1 nourriture  grâce à sa ferme.



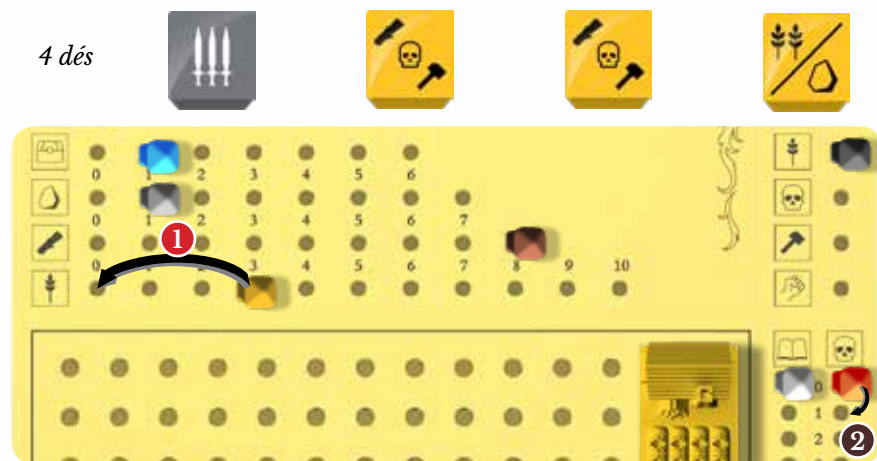


3. NOURRIR

Lors de cette phase, les joueurs nourrissent leur population. Soustrayez 1 nourriture de votre piste de nourriture pour chaque dé que vous possédez. La population que vous ne parvenez pas à nourrir souffre de la famine. Avancez votre marqueur de désastre d'une position pour chaque nourriture que vous n'arrivez pas à payer.

Exemple : Colin a 4 dés, mais n'a que 3 nourriture sur sa piste de nourriture. 1 Il ramène son marqueur de nourriture à zéro (0) 2 et avance son marqueur de désastre d'une position.

4 dés



4. SUBIR DES DÉSASTRES

Si les dés d'un joueur montrent un ou plusieurs crânes, un désastre survient selon le tableau figurant dans l'Annexe. Le premier joueur résout son désastre en premier, suivi par les autres joueurs dans l'ordre de jeu.

Note : Faites l'addition de tous vos crânes. Chaque joueur ne cause au maximum qu'un seul désastre durant cette phase.

Ensuite, c'est au tour de Rosalie. Malheureusement, elle a obtenu 4 crânes et doit retirer 1 de ses bâtiments et le remettre dans la boîte.



Tom est le joueur suivant. Il a obtenu 1 crâne et décide de perdre une ressource.

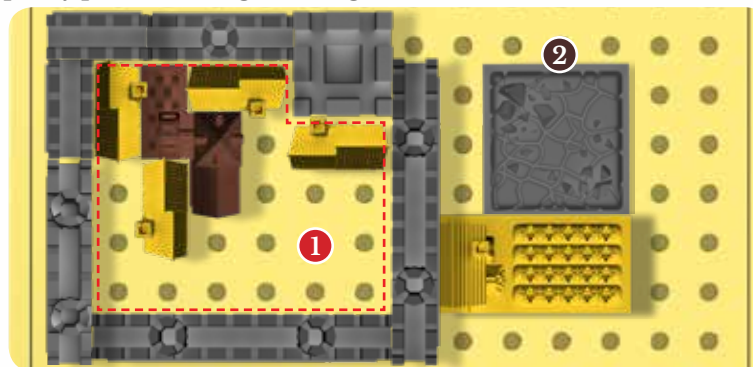
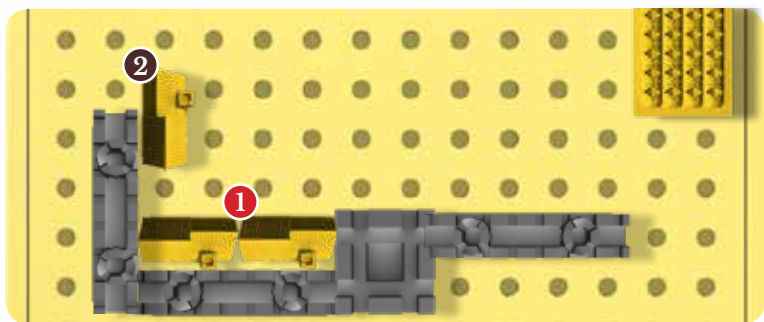


Paul est satisfait des 3 crânes qu'il a obtenus. Il donne une région ravagée de la réserve à chacun de ses adversaires.



Conséquemment, chacun d'eux doit placer cette région ravagée dans son propre domaine. 1 Rosalie ne peut pas la placer dans sa zone fortifiée parce qu'une région ravagée doit être placée dans une zone non fortifiée. 2 Elle décide de la placer dans un emplacement libre à côté de sa ferme. Si elle n'avait pas l'espace libre suffisant, elle aurait été obligé de retirer des bâtiments à l'extérieur de sa zone fortifiée jusqu'à avoir suffisamment d'espace pour y placer cette région ravagée.


Exemple : Colin a obtenu 2 crânes lors de la phase 1. Il doit donc vérifier s'il possède des bâtiments groupés. 1 Ses 2 chaumières sont orthogonalement adjacentes; il avance son marqueur de désastre de 2 positions. Elles sont également adjacentes à des remparts et à un donjon, mais ceux-ci n'ont pas d'incidence. 2 Sa troisième chaumière n'est adjacente à aucun autre bâtiment. Il n'obtient pas de point de désastre pour celle-ci. Si Colin avait construit ses 3 chaumières orthogonalement adjacentes entre elles, il aurait avancé son marqueur de désastre de 3 positions, car chaque bâtiment n'est compté qu'une seule fois.





5. CONSTRUIRE

Lors de la phase Construction, les joueurs peuvent construire des remparts et des bâtiments pour améliorer leur domaine en dépensant les ressources de leur plateau Joueur. Le premier joueur construit en premier, suivi par les autres joueurs dans l'ordre de jeu.

Vous pouvez construire 1 rempart (peu importe la longueur) ou 1 bâtiment pour chaque marteau  obtenu sur vos dés. Soustrayez de votre plateau Joueur les ressources nécessaires, et prenez ensuite le rempart ou le bâtiment de la réserve et placez-le dans votre domaine dans l'orientation de votre choix (pourvu que l'espace soit suffisant). Si vous ne disposez pas des ressources nécessaires, vous ne pouvez pas construire. Vous ne pouvez construire que les remparts et les bâtiments qui sont encore disponibles dans la réserve. (Toutes les structures que vous pouvez construire sont détaillées dans l'Annexe.)

Si vous prenez de la réserve le dernier bâtiment d'un type donné (les remparts ne comptent pas), retournez un jeton Temps blanc afin de révéler la face marquée d'un «X». Si tous les jetons Temps montrent un «X», la partie prendra fin après cette manche.

Note : Vous pouvez construire plusieurs exemplaires d'un même rempart ou bâtiment et leurs effets sont cumulatifs (par ex. : 2 monastères permettent d'orienter 2 dés ; 2 universités permettent de marquer des points bonus pour chacune d'elles).

Des remparts et des bâtiments qui sont placés en diagonale l'un de l'autre ne sont pas considérés comme adjacents. Des remparts placés en diagonale l'un de l'autre ne fortifient pas une zone. Des bâtiments placés en diagonale l'un de l'autre ne sont pas considérés comme groupés lorsque sont déterminés les bâtiments touchés par la maladie.

Note : Un bâtiment est considéré comme **fortifié** s'il est construit dans une zone complètement délimitée par des remparts et des donjons orthogonalement adjacents. De plus, aucun rempart ne délimite le périmètre de votre domaine. Si vous désirez l'entourer de remparts, vous devrez les construire vous-mêmes.

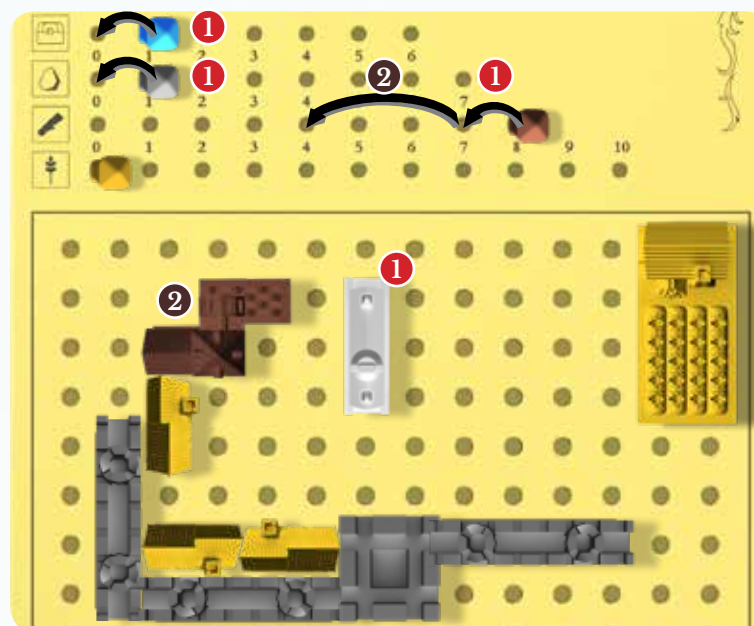
Exemple : Colin a obtenu 2 marteaux lors de la phase 1. Il peut donc construire jusqu'à 2 remparts ou bâtiments. ① Il décide de dépenser 1 bien, 1 pierre et 1 bois pour une église qu'il place dans son domaine. ② Il dépense aussi 3 bois pour y placer une scierie. Puisqu'il s'agit de la dernière scierie de la réserve, il retourne un jeton Temps blanc pour révéler le «X».



+1 construction










+1 construction



6. EXTORQUER

Lors de cette phase, les nobles croisent le fer, démontrant ainsi leur force au combat, et demandent des ressources auprès de leurs adversaires plus faibles. Le premier joueur effectue cette phase en premier, suivi par les autres joueurs dans l'ordre de jeu.

Pour extorquer, demandez 1 ressource de votre choix auprès de chaque joueur ayant obtenu moins d'épées  (force) sur ses dés. Procédez ainsi dans l'ordre de jeu. Pour chaque adversaire affecté, vous pouvez demander 1 ressource parmi ses biens , ses pierres , son bois , ou sa nourriture  (pourvu que l'autre joueur en possède sur ses pistes de ressources). Si un joueur ne possède pas la ressource que vous lui demandez ou s'il refuse de vous payer ce pot-de-vin, il doit avancer son marqueur de désastre  de deux positions pour chaque ressource qu'il ne parvient pas à vous donner.

Les joueurs qui ont obtenu un nombre de boucliers  (défense) égal ou supérieur au nombre d'épées  obtenu par un adversaire sont protégés et n'ont pas à payer de pot-de-vin à cet adversaire.

Exemple : Les joueurs ont obtenu les dés suivants lors de la phase 1. Colin est le premier joueur de cette manche.

Lors de la phase «6.EXTORQUER», les joueurs procèdent ainsi :

- Colin demande 1 ressource à Rosalie. (Tom a lui aussi moins d'épées, mais son nombre de boucliers est supérieur au nombre d'épées de Colin.)
- Rosalie ne peut pas demander de ressources.
- Tom ne peut pas non plus demander de ressources.
- Paul demande 1 ressource à chacun de ses adversaires.

Colin



3 épées

Rosalie



2 épées

Paul





5 épées

Tom



2 épées et 4 boucliers

Avancer sur la piste de désastre


Si vous atteignez la dernière position de la piste de désastre , marquez «-25» sur la feuille de score, dans la colonne à votre nom, et ramenez votre marqueur au début de la piste et continuez votre collecte de points de désastre . (Le nombre de points de désastre que vous pouvez obtenir n'est pas limité.)

FIN DE LA PARTIE & DÉCOMPTE

FIN DE LA MANCHE





Important : À présent, assurez-vous que vous avez les bons dés!

Si vous avez construit des bâtiments qui vous procurent des dés (par ex. : des donjons, des chaumières, des maisons ou des églises), assurez-vous maintenant de récupérer tous les dés correspondants. Aussi, si vous avez été contraint de retirer un tel bâtiment (par ex. : suite à un désastre), assurez-vous de remettre le dé correspondant dans la boîte.

Maintenant, si tous les jetons Temps montrent un «X», la partie est terminée. Procédez alors à la fin de la partie. Sinon, le joueur qui possède le marqueur Premier joueur le passe à son voisin de gauche. Le nouveau premier joueur le place à la position  (Phase «1. LANCER») de sa piste de phases afin de marquer le déroulement de la prochaine manche. Les manches se succèdent ainsi jusqu'à ce que la partie se termine.

GAGNER LA PARTIE

Les joueurs comparent le pointage final. Le joueur ayant marqué le plus de points gagne la partie!


En cas d'égalité, le joueur concerné à qui il reste le plus de **biens**  remporte la partie. Si l'égalité persiste, le joueur concerné à qui il reste le plus de **pierres**  la remporte. Si l'égalité persiste, comparez le **bois** , et ensuite la **nourriture** . Si les joueurs concernés ont exactement les mêmes quantités de ressources, la victoire est partagée.

FIN DE LA PARTIE


Les joueurs font le décompte de leurs points sur une feuille de score :

Bâtiments : Marquez des points pour chaque bâtiment dans votre domaine. Les bâtiments fortifiés (construits dans une zone fortifiée) rapportent le double des points.

Points bonus : Marquez des points bonus pour chaque marché, guildes, université et cathédrale construit dans votre domaine si vous en remplissez la condition. Ces points bonus ne sont pas doublés même si le bâtiment est fortifié.

Culture : Marquez 1 point pour chaque **culture**  sur votre piste de culture. Le joueur (ou les joueurs, en cas d'égalité) ayant le plus de points de culture marque **5** points bonus.







Zone fortifiée : Une zone est considérée comme fortifiée si elle est complètement délimitée par des remparts et des donjons orthogonalement adjacents. Le joueur (ou les joueurs, en cas d'égalité) ayant la plus grande zone fortifiée (nombre d'espaces à l'intérieur de la zone) marque **10** points bonus. Si vous avez plus qu'une zone fortifiée, additionnez la surface de chacune. À l'intérieur d'une zone fortifiée, les espaces occupés par des bâtiments (à l'exception des donjons) comptent pour l'attribution de ce bonus. Les espaces occupés par des régions ravagées ne comptent pas pour l'attribution de ce bonus.

Désastre : Perdez 1 point selon la position de votre marqueur sur votre **piste de désastre** .



















Exemple de décompte

Colin calcule ses points de la façon suivante :



1 Grâce à ses donjons, il marque $3 \times 2 = 6$ points car ceux-ci sont fortifiés; chacun rapporte donc 2 points. De même, il marque $4 \times 2 = 8$ points pour ses chaumières. (Le pointage d'un bâtiment construit dans une zone fortifiée est doublé.) Il marque un total de 3 points pour ses maisons ($1 \times 2 = 2$ points pour la maison dans la zone fortifiée et $1 \times 1 = 1$ point pour celle qui ne l'est pas).

	Points	Colin
Donjon 		6
Chaumière 		8
Maison 		3


Ses autres bâtiments lui rapportent les points suivants :

Église 		2
Ferme 		2
Scierie 		4
Hôpital 		8
Monastère 		4
Marché 		2
Guilde 		3
Université 		4
Cathédrale 		5

2 Il marque le maximum de points bonus pour son marché, car les 8 espaces orthogonalement adjacents sont vides.

Bonus des marchés 		8
---	---	---

3 Il ne marque aucun point bonus de guildes ou d'université car il n'a pas construit ces bâtiments.

Bonus des guildes 		/		/		/		-
Bonus des universités 		/		-				

4 Il a une cathédrale et marque 10 points bonus pour ses 10 dés.





Réserve de dés de Colin


Bonus des cathédrales 		10
---	---	----

Note : Ces points bonus ne sont pas doublés même si le bâtiment a été construit dans une zone fortifiée.


5 Il marque 4 points pour sa culture, car son marqueur occupe cette position sur sa piste de culture. Un autre joueur a plus de culture que lui, Colin ne reçoit donc pas le bonus pour le joueur ayant le plus de culture.

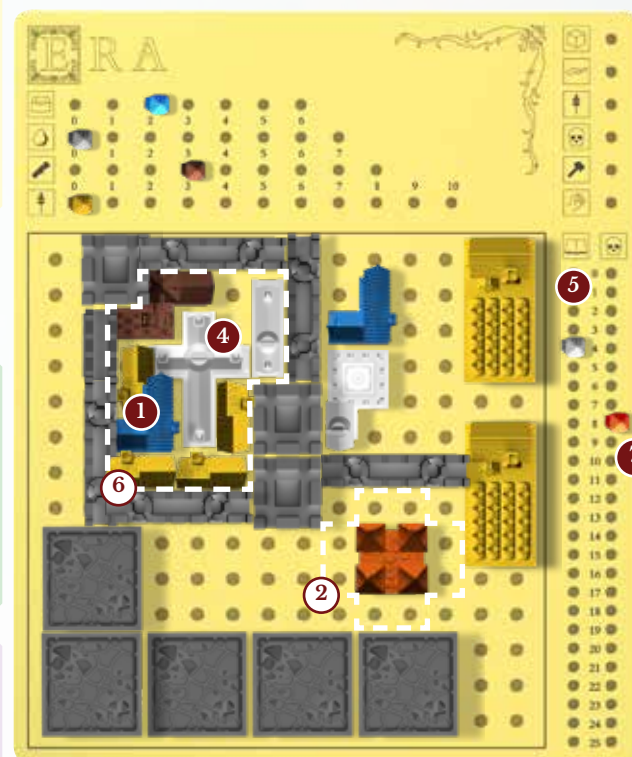
Culture 		4
La + grande culture 		-

6 Il est à égalité pour la zone fortifiée la plus grande (avec un total de 26 espaces) avec un autre joueur. Chacun d'eux marque 10 points bonus.

La + grande zone fortifiée 		10
--	---	----

7 Finalement, il perd 8 points selon la position de son marqueur de désastre. Son pointage final est de 65 points.

Sous-total	73
Points de désastre 	-8
Total	65



PARTIE EN SOLITAIRE

Dans le mode de jeu en solitaire, jouez un total de 8 manches et tentez d'atteindre le plus haut score.

Conseil : Utilisez la piste de bois d'un plateau Joueur non utilisé pour marquer le nombre de manches restantes. Placez un marqueur à la position 8 et reculez-le après la dernière phase de chaque manche. Lorsque ce marqueur atteint la dernière position (0) de la piste de bois, ceci indique que la partie est terminée.

MISE EN PLACE

Remettez dans la boîte 1 chaumière, 2 donjons et tous les jetons Temps. Lors d'une partie, utilisez tous les dés et les structures restants. Créez votre domaine de départ en suivant la règle de base, mais en plaçant 3 régions ravagées.

Toutes les règles du jeu de base s'appliquent à l'exception des changements suivants :

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le déroulement est généralement le même excepté que vous lancez 3 dés pour représenter un adversaire imaginaire — que nous nommerons Sire Philippe — et que les désastre « Trahison » et « Attaque » que vous déclenchez avec vos dés vous affectent (au lieu de vos adversaires).

LANCER

Après avoir lancé vos dés (jusqu'à 3 fois), lancez 2 dés gris et 1 dé jaune pour Sire Philippe. Lancez-les une seule fois à la fin de la phase 1 (mais avant de résoudre l'effet de vos plumes). Mettez ces dés de côté jusqu'à la phase « 6 EXTORQUER ».




SUBIR DES DÉSASTRES

Comparativement au jeu de base, lorsqu'un désastre « Trahison » ou « Attaque » survient, celui-ci vous affecte au lieu de vos adversaires. (Les crânes obtenus sur les dés de Sire Philippe ne vous affectent pas et ne comptent pas.)

CONSTRUIRE

Tous les dés sont disponibles (en construisant les structures correspondantes) à l'exception de ceux de Sire Philippe (les structures correspondant à ces dés ont été remises dans la boîte lors de la mise en place).

EXTORQUER

Comparez les épées  et les boucliers  que vous avez obtenus avec ceux obtenus par Sire Philippe. Le « joueur » ayant le plus d'épées extorque 1 ressource de l'autre. (Une ressource perdue aux mains de Sire Philippe est tout simplement soustraite de votre piste de ressources.) Lorsque vous extorquez Sire Philippe, choisissez parmi les ressources obtenues sur ses dés. (Si ses dés ne montrent aucune ressource, vous n'en obtenez aucune.) Lorsque Sire Philippe prend une de vos ressources, il priorise les biens, ensuite la pierre, ensuite le bois et ensuite la nourriture. Si vous ne pouvez lui donner aucune de ces ressources ou si vous refusez de lui donner, avancez plutôt votre **marqueur de désastre**  de deux positions.

FIN DE LA PARTIE

Après avoir complété 8 manches, faites le décompte de vos points et référez-vous au tableau ci-dessous.

Assurez-vous d'évaluer les bonus pour le plus de culture (si vous avez au moins 1 culture) et la zone fortifiée la plus grande (si vous avez une zone fortifiée dans votre domaine).

Alors, quel est votre niveau?

Essayez de battre votre meilleur score à chaque partie.

Score Niveau Commentaire

Score	Niveau	Commentaire
< 45	Serf	Une piètre démonstration. Retournez aux champs!
45-64	Paysan	Un franc départ. Au moins, vous êtes libre.
65-79	Marchand	Une bonne affaire. Augmenterez-vous la mise?
80-89	Chevalier	Une excellente joute. Ferez-vous mieux lors du prochain tournoi?
90-94	Noble	Une performance majestueuse!
95-99	Monarque	Un accomplissement digne d'un roi!
100+	Pape	Vos dés sont surement bénis.

CRÉDITS

Auteur : Matt Leacock

Réalisation : Sophie Gravel

Développement : Peter Eggert, Katja Volk, André Bierth, Moritz Thiele

Direction artistique : Sophie Gravel, Martin Bouchard

Illustration : Chris Quilliams

Conception graphique : Danik Renaud, Stéphane Vachon, Maryse Hébert-Lemire

Édition : André Bierth

Modélisation 3D : Walfred Candiales

Traduction : Anh Tú Tran

Développement par :



©2019 Plan B Games Europe GmbH
Sinstorfer Weg 70, 21077 Hamburg,
Allemagne

Eggertspiele est une marque de commerce de Plan B Games Europe GmbH.

Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation spécifique.

www.eggertspiele.com
info@eggertspiele.com

Information à conserver pour vos dossiers.

Fabriqué en Chine.