



ARCHITECTES DU ROYAUME DE L'OUEST

BUT DU JEU

(PIXIE GAMES)

INCARNEZ UN ARCHITECTE DE L'EMPIRE CAROLINGIEN. POUR IMPRESSIONNER LE ROI ET BÂTIR LES PLUS BEAUX ÉDIFICES, VOUS DEVREZ EMBAUCHER DES APPRENTIS, GÉRER VOS RESSOURCES ET VOTRE ARGENT. RESTEREZ-VOUS HONNÊTE TOUT AU LONG DE VOTRE CARRIÈRE, PRÊT À DÉNONCER VOS ADVERSAIRES TROP AMBITIEUX OU FRÉQUENTEREZ-VOUS LE MARCHÉ NOIR EN OUBLIANT DE PAYER VOS IMPÔTS ?



1 / MISE EN PLACE



- Placez les **cartes marché noir** (face double marchandise) sur l'emplacement en bas à gauche du plateau.
- Placez des **cartes récompenses** (nombre de joueurs x2 + 1 carte) à droite de la cathédrale.
- Placez les **cartes dettes** (face non payée) à droite de la tour de garde.
- Placez **8 cartes apprentis** (bleues) sur les emplacements à droite de l'atelier. Le reste forme une pile sur la droite.
- Placez les **cartes bâtiments** (vertes) sur l'emplacement à gauche de l'atelier.
- Posez les **ressources** en tas distincts sur le côté du plateau.
- Placez **4 pièces** sur le bâtiment des impôts. Le reste dans la réserve au bord du plateau.

- Chaque joueur reçoit :

- 1 plateau (verso = départ asymétrique) et 20 ouvriers de sa couleur.
- 4 cartes bâtiment. En choisir 1 et passez les 3 cartes restantes à son voisin de gauche. Renouvelez l'opération jusqu'à obtenir 3 cartes en main. La carte restante est défaussée sous la pile.
- Le 1er joueur reçoit 3 pièces, le second 4 pièces ...
- 1 marqueur qu'il place sous la cathédrale et un second qu'il place sur la valeur 7 de la piste de vertu.

2 / TOUR DE JEU



Chacun leur tour, les joueurs posent obligatoirement 1 et 1 seul ouvriers sur un des emplacements du jeu. Il effectue alors l'action concernée.

PRODUIRE DES RESSOURCES :

- **La forêt** : on gagne 1 bois pour chaque ouvrier présent sur l'emplacement, en comptant donc les ouvriers précédemment posés.
- **La carrière** : idem que le bois.
- **La mine** : permet de gagner au choix :
 - 1 argile + 1 argile/ouvrier de sa couleur, présent sur la mine.
 - 1 or pour chaque pair d'ouvrier de sa couleur, présents sur la mine.

GAGNER DE L'ARGENT :

- **L'atelier d'orfèvre** : permet de gagner 1 sou + 1 sou par ouvrier de sa couleur, présent sur l'emplacement.
- **Le bâtiment des impôts** : permet de gagner la totalité des sous présents sur le bâtiment. En contrepartie, le joueur baisse de 2 cases son marqueur sur la piste de vertu.

Lorsqu'un joueur doit dépenser de l'argent pour faire l'action d'un emplacement, il doit regarder la couleur des icônes pièces. Les icônes de pièce cuivrée indiquent qu'il faut déposer cette somme aux impôts. Les autres pièces vont dans la réserve.

EMBAUCHER DES APPRENTIS OU RÉCUPÉRER DES PROJETS.

- **L'atelier** : il est possible d'embaucher un apprenti. Il faut payer 4 sous (2 que l'on pose sur le bâtiment des impôts + 2 dans la réserve). Selon le nombre d'ouvriers de sa couleur, présent sur l'emplacement, il a plus ou moins de choix pour embaucher son apprenti (cf. icônes Ouvriers entre les cartes). Il peut choisir une carte de plus forte valeur en compensant son manque d'ouvrier par des pièces. Une pièce par ouvrier manquant, qu'il dépose, en commençant par la carte la plus à gauche sur la ligne qui l'intéresse.
- **L'atelier** : il est aussi possible de piocher des projets : 1 carte projet (verte) + 1 carte supplémentaire par paires d'ouvriers de sa couleur, présents sur l'emplacement. 6 cartes max. en main.

BÂTIR DES BÂTIMENTS OU PARTICIPER LA CONSTRUCTION DE LA CATHÉDRALE

- **Maison des corporations** : placez votre ouvrier sur un emplacement libre, selon le nombre de joueurs. Vous pouvez ensuite construire : Un bâtiment de votre main en dépensant les ressources demandées et en respectant les apprentis demandés pour cette construction. Ils sont illustrés par les icônes en haut à gauche. Les actions de bonus en bas de la carte sont à réaliser immédiatement si elles ont une icône **Eclair** ou à prendre en compte à la fin de la partie si elles ont une icône **Drapeau**.
- Une partie de la cathédrale : dépensez les ressources demandées sur l'étage au-dessus de votre jeton puis montez d'un niveau. Récupérez une récompense encore disponible, sinon augmentez d'un niveau votre vertu.



LA VERTU :

- Plus votre vertu est élevée, plus vous marquerez de points en fin de partie. Une vertu faible engendre des points négatifs.
- A partir de 10 points de vertu et plus, vous ne pouvez plus fréquenter le marché noir. A partir de 4 points de vertu et moins, vous ne pouvez plus participer à la construction de la cathédrale. Par contre, vous payez moins d'argent aux impôts lors de vos futures dépenses.
- Quand vous atteignez les extrémités de la piste de vertu, vous perdez ou accumulez des dettes.
- **L'entrepôt royal** permet de gagner de la vertu contre des ressources. Il permet aussi d'acheter du marbre indispensable à la construction de la cathédrale.

LE MARCHÉ NOIR.

- Permet d'acheter contre de l'argent : des ressources, un personnage (on le choisit parmi les 8 visibles) ou des projets (on en choisit 1 sur 5 piochés).

2 / TOUR DE JEU (SUITE)



- Chaque action fait perdre de la vertu.
- Il n'y a qu'une place disponible sur chaque emplacement.
- Quand le troisième et dernier visiteur a effectué son action au marché noir, il y a **réinitialisation du marché**. On retourne d'abord la 1ère carte du marché pour la déposer sur le grand marché puis les 3 ouvriers sont envoyés en prison. On fait le compte des ouvriers présents en prison et chaque joueur possédant au moins 3 ouvriers de sa couleur en prison, perd une vertu. Celui ou ceux qui ont le plus d'ouvriers en prison, reçoivent une dette.



DÉNONCER SES ADVERSAIRES ET EMPRISONNER LEURS OUVRIERS.

- **L'hôtel de ville** :
 - Contre 1 sou et la pose d'un ouvrier, vous pouvez récupérer tous les ouvriers d'une seule couleur sur 1 unique emplacement (2 emplacements à 2/3 joueurs).
 - Ces ouvriers sont placés sur la section en haut à gauche de votre plateau. Ils pourront ensuite être vendus à la prison ou rester dans votre aire de jeu.
 - On peut récupérer des ouvriers de sa propre couleur. C'est l'unique moyen avec la prison de récupérer des ouvriers pour le reste de la partie. Dans ce cas, les ouvriers de votre couleur retournent sur votre plateau de jeu.
 - Si le joueur possède un deuxième ouvrier à l'hôtel de ville, il peut renouveler l'action en payant une pièce. Il captura un ensemble d'ouvrier d'une autre couleur sur le même emplacement. Ainsi de suite ...

RÉCUPÉRER SES OUVRIERS EMPRISONNÉS ET REMBOURSER CES DETTES.

- **Le corps de garde** permet :
 - De vendre les ouvriers adverses préalablement emprisonnés. 1 sou par prisonnier enfermé.
 - De récupérer gratuitement l'ensemble des ouvriers de sa couleur en prison.
 - De délivrer ces ouvriers détenus sur le plateau de jeu de TOUS ses adversaires contre 5 pièces d'argent (dont 2 aux impôts) ou 1 carte dette et 1 vertu en moins.
 - Rembourser une dette contre 6 pièces (dont 3 aux impôts).
 - Si, plusieurs ouvriers de sa couleur, possibilité de faire autant d'action.

3 / FIN DE PARTIE



- La partie prend fin quand un joueur pose son ouvrier sur le dernier emplacement de la maison des Corporation (selon le nombre de joueurs). Il termine son tour puis **tous les joueurs ont alors un dernier tour à jouer**.
- Même s'il ne reste plus de place à la maison des corporations, les joueurs peuvent se placer sur ce lieu lors du tour final.
- On compte :
 - Les points des cartes bâtiments et leurs éventuels bonus de fin de partie.
 - Les points du niveau de la cathédrale où le joueur se situe.
 - Les points de la piste de vertu.
 - Les points négatifs des cartes dette non remboursées.
 - 1 p.v par or/marbre en possession du joueur en fin de partie.
 - 1 p.v par lot de 10 pièces.
 - 1 PV en moins par paires d'ouvriers présents en prison.