

ARCHITECTES DU ROYAUME DE L'OUEST - Aide de jeu - DCDP

Comprend les règles de l'extension **L'Âge des Artisans**

Préparation :	
Placer le plateau principal.	Placer les tuiles Maison de Corporations et Marché Noir .
Mélanger les cartes Marché Noir , puis les empiler face "Petit marché" sur son emplacement.	
Mélanger les cartes Récompense , piocher 2 cartes par joueur +1 (ou toutes si pas assez de cartes), placer ces cartes à droite de la Cathédrale, puis ranger le reste.	
Empiler les cartes Dette face "Non Payé" à côté du Corps du Garde.	
Empiler les cartes Multiplicateur à côté du plateau.	
Mélanger les cartes Apprenti , les empiler face cachée à droite du plateau, puis en révéler 8 à droite de l'Atelier.	
Mélanger les cartes Bâtiment , puis les empiler à gauche de l'Atelier.	
Mélanger les cartes Artisanat, les empiler sur la Maison des Corporations, puis révéler 4 cartes au-dessus du plateau principal.	
Placer le reste en Réserve à côté du plateau.	Ces éléments sont considérés comme illimités.
Mettre 4 Pièces d'Argent (PA) sur le Bâtiment des Impôts.	
Choisir le 1er joueur, lui donner 3PA, puis 4PA au 2e, 5PA/3e; 6PA/4e et 7PA/5e.	
Prend un plateau individuel et 20 pions	Si face alternative des plateaux individuels en jeu, suivre la préparation
Ouvriers d'une couleur.	indiquée sur chaque plateau.
Prend 1 carte Aide de Jeu et 1 pion Artisan de sa couleur.	
Place 1 marqueur sous la Cathédrale et 1 marqueur sur le 7 de la Piste de Vertu.	
Chaque joueur :	En commençant par le dernier joueur, chacun engage gratuitement 1
	Apprenti face visible du plateau principal.
En appliquer les effets immédiats s'il y en a et réorganiser l'Atelier.	
Pioche 4 cartes Bâtiment , lance trois phases de draft dans le sens horaire, en gardant 1 carte face cachée à chaque fois, puis défausse la dernière sous la pioche Bâtiment .	
Prend en main ses 3 cartes Bâtiments réservés .	

Règles Spéciales :	
Tous les Ouvriers au Marché Noir votn en Prison.	
Réinitialisation du Marché Noir :	La carte du Petit Marché est retournée et placée sur le Grand Marché .
	Si plus de cartes pour le Petit Marché , recréer une pioche avec toutes les cartes Grand Marché sauf celle du dessus.
Les joueurs appliquent les effets liés au Marché Noir , dans l'ordre de leur choix.	
Tous les joueurs ayant 3+ Ouvriers en Prison perdent 1 Vertu.	
Le ou les joueurs ayant le plus d'Ouvriers en Prison prennent 1 carte Dette et la placent face "Non payée".	
Outils :	Utilisable une seule fois par tour et si usage de l' Apprenti affilié .
	Peut se résoudre avant l'effet de l' Apprenti .
	Ne peut plus être déplacé ou retiré.
Si l' Apprenti est défaussé, l' Outil peut être réaffilié à un autre Apprenti si possible.	

Fin de partie et victoire :	
Après le dernier tour, chaque joueur compte ses PV :	Chaque Bâtiment construit sur son plateau.
	Chaque Ornement associé à un Bâtiment.
	Le niveau de son marqueur sur la Cathédrale .
	Le niveau de son marqueur sur la Piste de Vertu .
	-2PV par Dette non payée .
	+1PV par jeton Or/Marbre sur son plateau.
	+1PV pour chaque lot de 10PA entier sur son plateau.
-1PV pour chaque lot entier de 2 Ouvriers en Prison .	
+1/2/4/6/9PV si 1/2/3/4/5 Outils associés aux Apprentis.	
Le gagnant est celui avec le plus de PV.	Si égalité, le plus de Vertu .
	Si égalité, le plus de PA .
	Si égalité, victoire partagée.

Tour de jeu :

Chaque joueur, en commençant par le 1er, effectue toutes ses actions avant de passer au joueur suivant.

Si le joueur n'a plus d'Ouvriers sur son plateau individuel, il utilise tout son tour pour récupérer un Ouvrier sur le plateau principal (hors Maison des Corporations, au Marché Noir, à la Prison ou sur le Plateau d'un adversaire)

Prendre un Ouvrier de son plateau individuel.	Un pion Artisan :	Vaut 2 Ouvriers au tour où il est placé, puis qu'un seul aux tours suivants. Peut ignorer la perte d'1 Vertu. Ne peut être placé à la Maison des Corporations.
Grand cercle ouvert : pas de restrictions.		
Bâtiment des Impôts : uniquement s'il y a de des PA à prendre.		
Petit cercle ouvert : 1 seul Ouvrier.		
Marché Noir : Uniquement si Vertu inférieure à 10. Choisir un emplacement libre.		
Marché Noir : Si les trois emplacements sont occupés, après résolution de l'action, réinitialiser le Marché Noir.		
Placer 1 Ouvrier :	Placer l'Ouvrier sur un emplacement disponible du plateau principal.	1 seul Ouvrier, placé sur le premier emplacement disponible de gauche à droite, bloqué jusqu'à la fin de la partie. Ne pas utiliser certaines colonnes en fonction du nombre de joueurs (si 6 Joueurs, tous les emplacements). Si placement sur la case la plus à gauche des deux deux dernières lignes, réinitialiser le Marché Noir. Si dernier emplacement pris, après résolution de l'action, tous les joueurs jouent un dernier tour.
Silhouette : Si dernier tour, les Ouvriers sont placés à côté de la Maison des Corporations.		
Placer l'Ouvrier sur un autre de ses Ouvriers (2 max empilés).		
Fabriquer des Outils/Ornements : Si pose d'un Ouvrier sur une case bleue, après résolution de l'action, défausser les Apprentis dans la première colonne de gauche de l'Atelier et réorganiser l'Atelier.		

Carrière; Forêt; Mines; Atelier d'orfèvres :		Prendre des ressources en fonction de l'indication de la zone. Carrière : choisir entre Argile ou Or, un seul matériau pour la totalité.
Entrepôt Royal : 1 action par Ouvrier présent.		
Les Apprentis disponibles dépendent du nombre d'Ouvriers présents, en commençant par la première colonne de gauche.		
Possibilité de décaler le choix d'une case par PA posée sur les cartes précédentes d'une ligne.		
Réaliser l'action de la zone choisie : (le dernier Ouvrier posé compte) (début...)	Atelier :	Soit payer 4PA dont 2 en Taxes (Bâtiment des impôts) pour embaucher 1 Apprenti. Placer l'Apprenti embauché face visible devant soi, et gagner les PA potentiels. 5 Apprentis max, mais défausse possible à tout moment. Possibilité d'avoir plusieurs exemplaires du même Apprenti.
Décaler vers la gauche les Apprentis restant et révéler un nouvel Apprenti sur l'emplacement vide.		
Soit piocher 1 Bâtiment +1 par lot de 2 Ouvriers présents. 6 Bâtiment max en main en fin de tour.		
Pour chaque Ouvrier, payer 1PA pour capturer un Groupe d'Ouvriers d'une seule couleur dans 1 Emplacement.		
Hôtel de Ville : La première capture de chaque action est Taxée. Placer les Ouvriers adverses sur la case Capturés de son plateau. Placer ses propres Ouvriers dans sa réserve personnelle.		
Sauf dans la Maison des Corporations, au Marché Noir, dans la Prison ou sur le Plateau d'un autre joueur.		
Bâtiment des impôts : Prendre tout l'argent disponible sur le Bâtiment et Perdre 2 points de Vertu.		
Marché Noir : En fonction de l'emplacement choisi.		

<p>Réaliser l'action de la zone choisie : (le dernier Ouvrier posé compte) (...fin)</p>	<p>Corps de Garde :</p>	<p>1 action au choix par Ouvrier présent (différentes, identiques dans l'ordre de son choix), soit :</p>	<p>Envoyer tous les Ouvriers capturés de son plateau vers la Prison et gagner 1PA par Ouvrier.</p>	
			<p>Libérer tous ses Ouvriers de la Prison vers son plateau.</p>	
			<p>Payer 5PA dont 2 Taxés, OU prendre 1 Dette et perdre 1 Vertu pour libérer ses Ouvriers de tous les plateaux adverses vers son plateau.</p>	
			<p>Payer 6PA dont 3 Taxés pour rembourser une Dette. Retourner la carte Dette devant soi et gagner 1 Vertu.</p>	
	<p>Maison des Corporations :</p>	<p>À la pose de l'Ouvrier, choisir Construire un Bâtiment OU Avancer le Chantier de la Cathédrale.</p>		
		<p>Construire un Bâtiment :</p>	<p>Placer la carte Bâtiment face visible sur son plateau.</p>	
			<p>S'assurer d'avoir les Compétences demandés avec ses Apprentis.</p>	
			<p>Payer le coût demandé en Ressources.</p>	
		<p>Avancer le chantier de la Cathédrale :</p>	<p>Appliquer les effets immédiats (Vertu; autres).</p>	
			<p>Payer les Ressources indiquées à gauche du niveau supérieur au placement actuel de son marqueur sur la Cathédrale, si place disponible.</p>	
			<p>Défausser une carte Bâtiment face cachée.</p>	
			<p>Déplacer son marqueur sur la Cathédrale d'un niveau vers le haut.</p>	
		<p>Fabriquer des Ornaments :</p>	<p>Révéler la première carte de la pioche Récompense, gagner ses avantages, puis défausser la carte.</p>	
			<p>Payer 5 PA dont 2 Taxées.</p>	
<p>Choisir une des cartes Artisanat visibles.</p>				
<p>Glisser la carte sous un Bâtiment construit, en laissant dépasser la partie supérieure jaune (1 seul par Bâtiment).</p>				
<p>Résoudre les effets immédiats de l'Ornement.</p>				
<p>Remplacer la carte prise par une nouvelle carte Artisanat au-dessus du plateau principal (si plus de cartes, ne rien faire).</p>				
<p>Fabriquer des Outils :</p>	<p>Choisir une des cartes Artisanat visibles.</p>			
	<p>Glisser la carte sous un Apprenti engagé, en laissant dépasser la partie inférieure rouge (1 seul par Apprenti).</p>			
	<p>Remplacer la carte prise par une nouvelle carte Artisanat au-dessus du plateau principal (si plus de cartes, ne rien faire).</p>			
<p>Si pose d'un Ouvrier sur une case bleue, après résolution de l'action, défausser les Apprentis dans la première colonne de gauche de l'Atelier et réorganiser l'Atelier.</p>				