

PALADINS DU ROYAUME DE L'OUEST

- aide de jeu - DCDP

Préparation :

Assembler le plateau principal au centre de la table.

Mélanger les cartes Villageois, en faire une pioche à gauche du plateau principal, puis révéler 5 cartes au-dessus du plateau.

Mélanger les cartes Rempart et en faire une pioche au-dessus du plateau, à droite des Villageois révélés.

Remplir la Réserve des impôts selon le nombre de joueurs.

Placer les cartes Dette face "non payée" à droite au-dessus du plateau principal.

Mélanger les cartes Suspicion, en faire une pioche à côté des cartes Dette.

Mélanger les cartes Taverne et en faire une pioche à gauche sous le plateau.

Mélanger les cartes Ordre du Roi, en prendre 3 et les placer face cachée sur le plateau (sceau rouge).

Remettre dans la boîte les cartes excédentaires.

Mélanger les cartes Faveur du Roi, en prendre 5 et les placer face cachée sur le plateau principal (sceau vert).

Mélanger les cartes Envahisseur, en faire une pioche à droite sous le plateau principal et révéler 6 cartes.

Faire une réserve avec les reste du matériel.

Chaque joueur prend 1 plateau individuel, 8 Ateliers, 7 Moines, 7 Garnisons, 7 Jarres, 12 cartes Paladin correspondant à son plateau, 3 Marqueurs d'Attribut de couleur différente, 3 Pièces et 1 Provision de la réserve.

Chaque joueur mélange son paquet Paladins et en fait une pioche à côté de son plateau.

Définir un 1er joueur et lui donner le marqueur.

Dans l'ordre inverse, chaque joueur choisit un Villageois à Recruter sur le plateau principal et le place à côté de son plateau.

Réorganiser ensuite la piste de Recrutement.

Fin de partie :

Après 7 manches complètes.

	Ordres du Roi complétés	Envahisseurs convertis	Dettes payées et non payées
Chaque joueur additionne ses PV :	Ateliers développés (6 min)	Absolutions (5 min)	+1PV par lot de 3 Provisions/Pièces
	Moines missionnés (5 min)	Garnisons établies (5 min)	Fortifications (5 min) + PV des Remparts
	Niveaux des 3 attributs (Foi, Force; Influence)		

Le joueur ayant le plus de PV gagne la partie. Si égalité, celui qui a le plus de PV grâce aux Ordres du Roi.

Si égalité, celui qui a le moins de cartes Suspicion.

Sinon ils se partagent la Victoire.

Règles Spéciales :

Action obligatoire

Taxe :	Prendre des Pièces dans la Réserve des Impôts.	Si plus de pièces, prendre dans la réserve générale. Si la dernière Pièce de la Réserve des Impôts a été prise, déclencher une Inquisition.	
Suspicion :	À chaque ajout d'un Criminel à sa réserve, prendre une carte Suspicion.	Si pioche vide, remélanger les cartes défaussées.	Si ni pioche, ni défausse, déclencher une Inquisition.
	La placer face visible à droite sur son plateau, sur les cartes précédentes.		
	Prendre des Pièces dans la Réserve des Impôts.	Si plus de pièces, prendre dans la réserve générale. Si la dernière Pièce de la Réserve des Impôts a été prise, déclencher une Inquisition.	
	Se déclenche à chaque fois que :	La dernière pièce de la Réserve des impôts est prise.	Il n'y a plus de cartes Suspicion à piocher.
	Possibilité de résoudre des cartes Villageois.		
Inquisition :	Le ou les joueurs avec le plus de cartes Suspicion prennent 1 carte Dette.	Si pas de Suspicion, pas de Dette.	
	Chaque joueur défausse la moitié inférieure de ses cartes Suspicion, en commençant par les plus récentes.		
	Remplir la Réserve des impôts depuis la réserve générale selon le nombre de joueurs.		
	Dettes contractées placées face Non payée devant son plateau.	-3PV en fin de partie.	
Dettes :	Dettes remboursées sont placées face Payée devant son plateau.	+1PV en fin de partie.	
	Dettes détruites sont défaussées dans la pioche Dette.		

Manche de jeu :

Transmettre le marqueur 1er joueur au joueur de gauche.

Révéler au fur et à mesure les cartes Ordre du Roi et Faveur du Roi pour la manche en cours (voir bouclier vert au-dessus).

Piocher et révéler autant de cartes Taverne que de joueurs +1.

		Il en choisit une qu'il place face cachée sur son plateau.
Chaque joueur pioche		Il en choisit une qu'il place face cachée sur sa pioche Paladins.
3 cartes Paladin puis :		Il place la dernière carte face cachée sous sa pioche Paladins
Chaque joueur :	Révèle sa carte Paladin posée sur son plateau et prend les ouvriers désignés.	Ces ouvriers sont placés en-dessous du plateau individuel.
	Choisit une carte Taverne, incline la carte et prend les ouvriers désignés.	
	Placer au moins 1 ouvrier sur un emplacement de son plateau ou d'une carte Faveur du Roi.	N'importe quel ouvrier peut être placé sur un emplacement transparent. Un emplacement coloré nécessite un ouvrier de la couleur correspondante. Les Criminels agissent comme des Jokers et peuvent être placés sur des emplacements colorés ou transparents. 7x max par partie pour chacune des actions Missionner, Fortifier, Établir une Garnison, Absoudre et Convertir.
		Réaliser l'action de l'emplacement choisi.
	Développer :	Nécessite 2 Ouvriers de n'importe quel type + 4Pcs. Déplacer sur son plateau l'Atelier le plus à gauche vers un emplacement Action à droite. Prendre l'Ouvrier indiqué sur la case.
	Recruter :	Soit utiliser 1 Ouvrier et le coût indiqué sous un Villageois, pour défausser ce Villageois et gagner immédiatement la récompense sous le symbole X. Soit utiliser 1 Ouvrier, 1 Combattant et le coût indiqué sous un Villageois pour prendre ce Villageois.
	Chasser/ Commercer :	Placer 1 Ouvrier pour 1 Provision/Pièce +1 Éclaireur/Marchand pour 2 Provisions/Pièces suppl.. Les 2 Ouvriers doivent être placés en une seule fois.
	Prier :	Nécessite 1 Clerc +2Pcs. Retirer tous les Ouvriers d'un emplacement Action de son plateau pour les remettre dans la réserve.
	Conspirer :	Nécessite 1 Ouvrier de n'importe quel type. Prendre 1 Criminel et 1 carte Suspicion.
	Missionner :	Nécessite 1 Éclaireur , 1 Clerc , 1 Ouvrier et des Provisions selon le 1er Moine disponible. Prendre le premier Moine disponible sur son plateau. Vérifier son niveau de Foi.
Chaque joueur choisit entre Réaliser une action ou Passer.	Réaliser une Action :	Poser son Moine sur une case libre dans une Région selon le niveau minimum de Foi nécessaire. Prendre la récompense immédiate de cette case.
	Fortifier :	Nécessite 1 Marchand , 1 Éclaireur , 1 Ouvrier et des Provisions selon le 1er emplacement disponible. Vérifier son niveau d'Influence. Piocher une carte Rempart et la placer face visible à la suite des autres cartes Rempart déjà révélées. Prendre la récompense immédiate de cette carte.
	Établir une garnison :	Nécessite 1 Marchand , 1 Combattant , 1 Ouvrier et des Provisions selon la 1ère Garnison disponible. Vérifier son niveau de Force. Poser sa Garnison sur une case libre dans une Région selon le niveau minimum de Force nécessaire.
	Absoudre :	Nécessite 1 Marchand , 1 Clerc , 1 Ouvrier et des Pièces selon la 1ère Jarre disponible. Vérifier son niveau d'Influence. Déplacer cette Jarre sur un emplacement de son plateau. Prendre la récompense immédiate, gagner 1 Foi et défausser 1 carte Suspicion.
	Attaquer :	Nécessite 1 Éclaireur , 1 Combattant et 1 Ouvrier. Comparer son niveau de Force à celle de l'Envahisseur. Possibilité de dépenser 1 Pièce pour 2 Forces manquantes. Gagner la récompense immédiate sous le symbole Force et placer face cachée l'Envahisseur près de son plateau.
	Convertir :	Nécessite 1 Combattant , 1 Clerc , 1 Ouvrier et des Pièces selon la première Conversion disponible. Vérifier son niveau de Foi et le comparer à l'Envahisseur choisi. Gagner la récompense immédiate (au-dessus du symbole Foi) et placer face visible la carte Envahisseur sur un emplacement libre, sous son plateau.
	Passer :	Si le joueur ne peut ou ne veut plus poser d'Ouvriers. Défausser tous les Ouvriers de son plateau individuel dans la réserve générale. Garder jusqu'à 3 Ouvriers au choix et défausser le reste. Le joueur ne joue plus pendant cette manche, mais il est toujours affecté par les Inquisitions et les capacités des Villageois.
Quand tous les joueurs ont passé, réinitialiser le plateau principal :	Défausser le Villageois sur l'emplacement le plus à droite, décaler les autres vers la droite et remplir la piste. Défausser l'Envahisseur sur l'emplacement le plus à gauche, décaler vers la gauche les autres et remplir la piste. Défausser toutes les cartes Taverne.	Si plus de cartes, ne pas renouveler. Si plus de cartes Taverne, mélanger la défausse et créer une nouvelle pioche.
		Remettre en réserve tous les ouvriers placés sur les cartes Faveurs du Roi.