

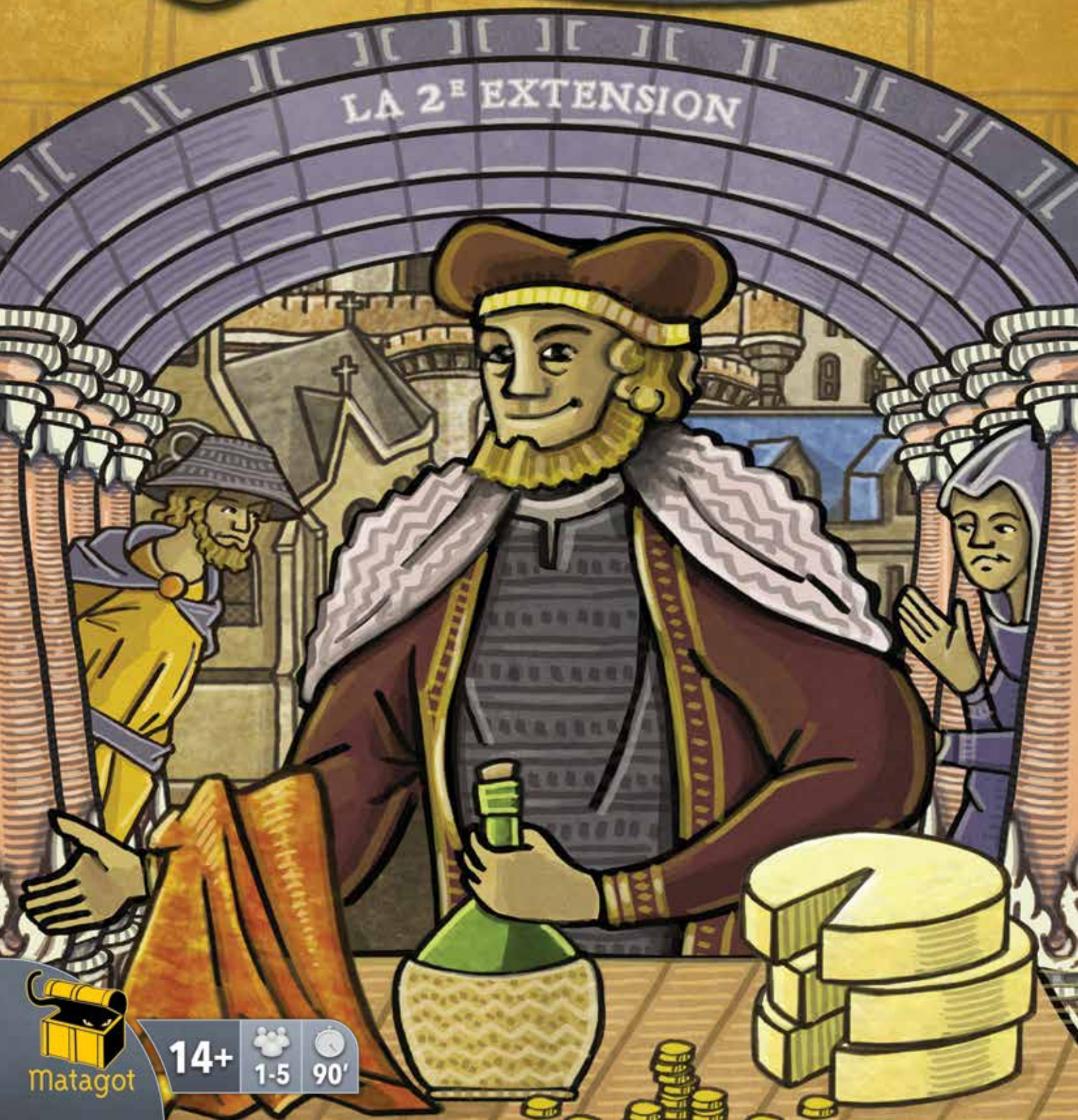


Reiner Stockhausen

Orléans

COMMERCE & INTRIGUE

LA 2^E EXTENSION



14+

1-5

90'

Orléans

Reiner Stockhausen

HANDEL & INTRIGE

Cette extension va raviver la compétition entre les joueurs par l'ajout de quatre nouveaux modules de jeu ainsi que de nouvelles tuiles de lieux pour toujours plus de variété et de plaisir.

- Les « **Commandes** » vous fournissent un nouveau moyen de générer des points de victoire en vous envoyant sur des expéditions commerciales, ouvrant ainsi la voie à de nouvelles stratégies gagnantes.
- Les « **Nouveaux événements** » ajoutent beaucoup de variété au jeu de base, vous forçant à vous adapter au flot constant de défis, bénéfiques et restrictions.
- Les « **Actes de bienfaisance** » introduisent de toutes nouvelles récompenses dans le jeu, vous permettant de nouvelles stratégies et rendant le jeu plus dynamique.
- L'« **Intrigue** » augmente l'interaction dans le jeu en ajoutant des moyens de semer le désordre chez vos adversaires.

Vous pouvez ajouter chaque module individuellement au jeu de base ou en les combinant (sauf L'intrigue et Les nouveaux actes de bienfaisance). Les nouvelles tuiles Lieu peuvent être utilisées avec n'importe quel module, ou vous pouvez juste les ajouter uniquement au jeu de base. Elles sont particulièrement utiles si vous utilisez le module « Les commandes ».



dlp games


Auteur : Reiner Stockhausen
Conception graphique : atelier198
Édition : dlp-games, Stefan Malz
Traduction : Stéphane Athimon, Thierry Vareillaud
Relecture : Sabrina Ferlisi

© dlp games Verlag GmbH 2016
 Eurode-Park 86 - 52134 Herzogenrath
 Tel.: 02406-8097200 - E-Mail: info@dlp-games.de
 www.dlp-games.de

Matagot SAS, 96 rue de Miromesnil, 75008 Paris
 www.matagot.com

L'éditeur et l'auteur voudraient remercier tous les testeurs et surtout Markus Angenendt et Jochen Schellenberger pour leurs précieux retours sur le jeu et pour le temps qu'ils ont investi dans ce projet.

Contenu

Les composants de cette extension sont facilement identifiables grâce au symbole .



23 cartes Commande



34 tuiles Sablier



3 tuiles Lieu



10 jetons Masque

1 plateau Actes de bienfaisance



1 plateau Intrigue

Les commandes

Mise en place

Mélangez les cartes Commande et formez une pile, face cachée, que vous placez à côté du plateau de jeu. Piochez les 5 premières cartes de la pile et alignez-les, face visible, les unes à côté des autres.



Déroulement du jeu



Chaque carte Commande indique une ville et des marchandises devant être livrées dans cette ville. Après une de vos actions, si votre marchand est dans la ville requise, vous pouvez immédiatement réaliser une carte Commande. Payez les marchandises décrites et prenez la carte Commande correspondante. Piochez immédiatement une nouvelle carte Commande et placez-la, face visible, avec les autres cartes Commande. Retirez du jeu les marchandises livrées — **ne** les remettez **pas** dans la réserve.



IMPORTANT : Après avoir réalisé une commande, vous **devez** passer, c'est-à-dire que réaliser une commande est la **dernière action** que vous réalisez pour cette manche !

Fin de la partie et calcul des scores

À la fin de la partie, ajoutez à votre score les points de victoire des cartes Commande que vous avez réalisées.

Les nouveaux événements

Mise en place

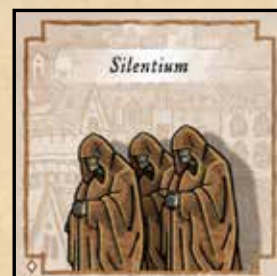
N'utilisez pas les tuiles Sablier du jeu de base. Au lieu de cela, utilisez les 34 nouvelles tuiles Sablier.

Mettez de côté les 2 tuiles Silentium. Triez les tuiles restantes en fonction de la lettre inscrite au dos (A, B, C et D). Mélangez chaque série de tuiles séparément et placez-les, face cachée, en piles individuelles. Formez une pile de 18 tuiles Sablier de la manière suivante :


Placez une tuile Silentium face cachée sur la case dédiée aux tuiles Sablier sur le plateau de jeu, démarrez ainsi la pile des tuiles Sablier. Prenez les 4 premières tuiles de la pile D et placez-les, face cachée, sur la pile. Répétez ce processus avec les tuiles C, B et A dans cet ordre. Enfin, placez la deuxième tuile Silentium sur la pile.

Variante : Au lieu de placer une tuile Silentium en bas de la pile, utilisez la tuile Soulèvement des paysans de la pile D. Ensuite, placez au hasard 4 tuiles D sur cette tuile et ainsi de suite. Par conséquent, la dernière manche du jeu aura pour dernier événement le Soulèvement des paysans au lieu de Silentium.

Silentium : Pas d'effet pour cet événement.



Déroulement du jeu

Lors de la phase 1, retournez une tuile Sablier comme d'habitude. Normalement, cet événement sera résolu lors de la phase 6. Certaines tuiles Sablier ont le symbole . Ces événements se produisent à différents moments dans la manche ou ils peuvent aussi très bien affecter toute la manche.

Ce qui suit s'applique à tous les événements qui nécessitent que vous payiez des pièces : si vous ne pouvez pas payer, vous devez subir la torture selon les règles du jeu de base concernant la torture.

Les événements en détail


A


Indulgence : Vous pouvez acheter un jeton Personnage de votre choix pour 2 pièces — sauf les moines. Placez immédiatement le nouveau Partisan dans votre sac. N'avancez pas sur la piste correspondante.


Entraînement : Vous pouvez payer 2 pièces pour avancer sur une piste de votre choix, recevant les bonus correspondants, mais pas de jeton Personnage.

Moisson : Voir les règles du jeu de base.

Bon voyage : En commençant par le premier joueur, vous pouvez payer 2 pièces pour déplacer votre marchand le long d'une route ou d'une voie navigable et recevoir une marchandise le long de ce chemin.

Conférence  : Pendant cette manche, vous ne pouvez pas recruter d'érudit.

Croisade  : Pendant cette manche, vous ne pouvez pas recruter de chevalier.

Grève  : Pendant cette manche, vous ne pouvez pas recruter d'artisan.

Taxe : Vous devez payer 3 pièces.

B

Voyage : Si votre marchand est à Orléans, vous devez payer 4 pièces.




Revenus : Vous recevez des pièces en fonction de votre niveau de développement (étoiles). Vous recevez 2 pièces par étoile.

Moisson : Voir les règles du jeu de base.

Zones de pêche : Vous recevez des pièces en fonction de votre position sur la piste des bateliers. Vous recevez le nombre de pièces inscrit.


Recyclage : Vous pouvez dépenser une marchandise de votre choix pour avancer sur la piste de développement. Avancez d'un nombre de cases égal à la valeur en point de victoire de la marchandise que vous dépensez (c'est-à-dire 1 case pour les céréales, 2 cases pour le fromage, etc.). Si vous ne pouvez pas ou ne voulez pas dépenser une marchandise, vous devez payer une amende de 3 pièces sans avancer sur la piste de développement.

Mariage : Vous piochez 2 Partisans dans votre sac et les placez sur votre marché.

Sabotage  : La technologie est défaillante. Pendant cette manche, vous ne pouvez pas réaliser d'actions qui ont un jeton Technologie sur une de leurs cases d'action.

Taxe : Vous devez payer 3 pièces.

C

Amnistie  : Vous pouvez placer tous les nouveaux jetons Personnage que vous avez engagés pendant ce tour directement sur une case d'action. Si vous activez une action de cette manière, vous pouvez déjà l'utiliser pendant cette manche.

Dysfonctionnement : Vous devez défausser un jeton Technologie de votre choix. Le jeton est replacé dans la réserve.

Torture : Vous devez vous défausser de 5 éléments (sauf des pièces) selon les règles de la torture.



Jour de commerce : Vous recevez 1 pièce pour chacun de vos comptoirs.



Peste : Voir les règles du jeu de base.

Congés : Défaussez cette tuile et remplacez-la immédiatement par une autre tuile de la pile. Par conséquent le jeu se jouera en 17 manches au lieu de 18.



Incendie : Vous devez reculer votre jeton sur la piste de développement sur l'étoile précédente (même si vous êtes déjà sur une étoile). Si vous passez une case avec des pièces, vous n'en perdez pas. Si vous avancez plus tard à nouveau sur une case avec des pièces, vous recevez encore des pièces.



Taxe sur les marchandises : Vous devez payer 1 pièce par tranche de trois marchandises dans votre réserve.



D

Cotisations : Vous devez payer des marchandises d'une valeur **minimum** de 5 PV (par exemple 1 céréale et 1 laine). Si vous défaussez moins (ce n'est pas optionnel), vous subissez la torture en fonction de la différence de points qu'il vous manque.



Soulèvement des paysans : Pendant cette manche (dans la phase 4), les fermiers peuvent remplacer n'importe quel autre Partisan, sauf les moines. Lors de la phase 6, vous devez remettre tous les fermiers sur des cases d'action destinées à d'autres Partisans, dans votre sac.



Taxe technologique : Vous devez payer 1 pièce pour chaque jeton Technologie que vous avez placé.



Convocation : Renvoyez tous les pions Marchand à Orléans. Votre marchand peut refuser la convocation et rester sur place en payant 5 pièces.



Moisson : Vous devez payer 2 jetons Nourriture — ou vous devez payer 5 pièces par jeton manquant.



Famine : Vous devez replacer 3 Partisans de votre choix (sauf ceux de votre couleur) dans la réserve. Vous pouvez choisir n'importe quels Partisans sur votre plateau et dans votre sac.



Impôt par tête : Vous devez payer 2 pièces pour chaque Partisan sur votre plateau (marché y compris) et tuiles Lieu.



Dîme : Vous devez payer 1 pièce pour chaque série de 10 pièces que vous possédez.



Les nouveaux actes de bienfaisance

Mise en place

N'utilisez pas le plateau des Actes de bienfaisance du jeu de base, ni le plateau Intrigue. À la place, utilisez celui qui est fourni dans cette extension.

Pour les parties à 2 ou 3 joueurs, utilisez les jetons Masque pour masquer la case la plus à droite de chaque acte de bienfaisance. De plus, dans une partie à 2 joueurs, Recherche et Tribunal échevinal ne sont pas du tout disponibles.

Placez les marchandises décrites dans les cases en dessous de Thanksgiving et d'Élevage de moutons. Placez 4 jetons Technologie (3 à 2-3 joueurs) venant de la réserve à côté de Navigation.



Déroulement du jeu

Les nouveaux actes de bienfaisance suivent les règles habituelles (en particulier, vous ne pouvez pas placer de Partisan de votre couleur, reportez-vous aux règles du jeu de base).

Important : Les bonus de Service de remorquage, Charte de la ville et Navigation peuvent ne pas vous être bénéfiques si les circonstances ne s'y prêtent pas. Vous pouvez toujours y envoyer des Partisans même si vous ne gagnez rien à les y envoyer. Si vous complétez un acte de bienfaisance, vous récupérez dans tous les cas le jeton Citoyen.

Les actes de bienfaisance en détail

- **Alchimie :** Vous pouvez placer n'importe quel type de Partisans. En contrepartie, vous pouvez piocher un Partisan dans votre sac et le placer sur une case Action de votre choix sur votre plateau ou tuiles Lieu. Si de cette manière, vous activez une action, vous pouvez l'utiliser pendant cette manche (lors d'un prochain tour). Ainsi, vous avez la possibilité d'activer une action plusieurs fois. Si vous placez deux Partisans sur Alchimie, vous piochez immédiatement 2 Partisans dans votre sac et vous les placez sur des cases Action. Si vous placez le dernier Partisan, vous recevez aussi un jeton Citoyen.
- **Tribunal échevinal :** Vous pouvez placer n'importe quel type de Partisans. Vous recevez 1 pièce pour chacun des Partisans que vous placez. Si vous placez le dernier Partisan, vous pouvez immédiatement réaliser une action de votre choix (de votre plateau ou de vos tuiles Lieu), sans tenir compte du fait que l'action soit activée ou non. Ne retirez pas les Partisans de cette action.
- **Thanksgiving/Élevage de moutons :** Placez un Partisan et récupérez la marchandise correspondant à la case. Si vous placez le dernier Partisan, vous recevez 2 pièces de la réserve.
- **Monnaie :** Vous recevez 3 pièces pour chaque Partisan que vous placez. Si vous placez le dernier Partisan, vous recevez 3 pièces supplémentaires de la réserve.
- **Recherche :** Avancez de 2 cases sur la piste de développement pour chaque Partisan que vous placez. Si vous placez le dernier Partisan, vous pouvez avancer de 3 cases supplémentaires.
- **Service de remorquage :** Pour chaque batelier que vous placez, vous pouvez immédiatement déplacer votre marchand le long d'une voie navigable (et récupérer une marchandise si possible). Si votre marchand est dans une ville qui n'est pas adjacente à une voie navigable, vous ne déplacez pas votre marchand. Si vous placez le dernier Partisan, vous recevez un jeton Citoyen.
- **Architecture :** Pour chaque Partisan que vous placez, recevez 1 jeton Citoyen. Si vous placez le dernier Partisan, vous pouvez immédiatement — sans dépenser d'autre action — construire un comptoir où se trouve votre marchand, sauf s'il y a déjà un comptoir. Dans ce cas, l'action est annulée. Si vous avez la Taverne, vous pouvez construire un comptoir même s'il y a déjà le comptoir d'un autre joueur, **sans tenir compte** du fait que vous ayez un Partisan ou non dans votre Taverne. Les autres tuiles Lieu n'affectent pas cette action bonus !
- **Charte de la ville :** Pour chaque Partisan que vous placez, vous recevez une tuile Lieu selon votre position sur la piste des commerçants. Si votre cube a avancé de 1 case, vous recevez 1 tuile Lieu de votre choix de la catégorie I. Si votre cube a avancé de 2 cases ou plus, vous recevez une tuile Lieu de votre choix. Autrement l'action est annulée. Si vous placez le dernier Partisan, vous recevez un jeton Citoyen.
- **Navigation :** Pour chaque Partisan que vous placez, vous recevez un jeton Technologie parmi ceux sur Navigation selon votre position sur la piste des artisans. Les règles générales pour les jetons Technologie s'appliquent : si votre cube a avancé de 1 case, vous devez placer le jeton Technologie sur une case de Fermier. Si votre cube a avancé de 2 cases, vous pouvez placer le jeton Technologie sur n'importe quelle case — sauf sur les cases Moine et les tuiles Lieu avec 1 seule case Action. Autrement l'action est annulée. Si vous placez le dernier Partisan, vous recevez un jeton Citoyen.

Intrigue

Mise en place

N'utilisez pas le plateau des Actes de bienfaisance du jeu de base, ni de cette extension. À la place, utilisez le plateau Intrigue de cette extension.

Pour les parties à 2 ou 3 joueurs, utilisez les jetons Masque pour masquer la case la plus à droite de chaque personnage. De plus, dans une partie à 2 joueurs, le Pyromane et l'Espion ne sont pas du tout disponibles.



Déroulement du jeu

Comme pour les actes de bienfaisance, vous pouvez envoyer des Partisans auprès de vils personnages pour gagner un avantage ou pour réaliser une action qui va mettre la pagaille chez vos adversaires. L'ordre dans lequel vous placez vos Partisans sur les cases disponibles en dessous de chaque personnage n'a pas d'importance — par exemple, vous n'êtes pas obligé de placer les Partisans de gauche à droite.

Vous ne pouvez pas placer de Partisans de votre couleur sur le plateau Intrigue. Même si vous ne pouvez pas utiliser un avantage, vous pouvez quand même envoyer un Partisan, vous ignorez simplement l'action.

Corruption

Si vous êtes visé par l'action du joueur actif, vous pouvez corrompre le joueur actif en lui offrant des pièces et/ou des marchandises. Si le joueur actif accepte votre pot-de-vin, vous ne subissez pas les effets de l'action.

Les personnages en détail

- **Arnaqueur** : Choisissez un autre joueur et échangez 1 de ses marchandises (de votre choix) avec 1 des vôtres. Bonus de fin : 1 marchandise de votre choix de la réserve.
- **Pyromane** : Vous pouvez retirer un comptoir de la ville où se trouve votre marchand. Rendez-le à son propriétaire. Bonus de fin : Construisez 1 comptoir à l'endroit où se trouve votre marchand.
- **Kidnappeur** : Prenez 1 pièce de la réserve et remettez le marchand d'un autre joueur à Orléans. Bonus de fin : 1 jeton Citoyen.
- **Tortionnaire** : Prenez 1 pièce de la réserve. Tous les autres joueurs doivent se débarrasser de 1 élément en fonction des règles de torture. Bonus de fin : 1 jeton Citoyen.
- **Bourreau** : Prenez 2 pièces de la réserve. Choisissez un autre joueur qui perd un de ses Partisans. Pour ce faire, il doit piocher 1 Partisan de son sac — comme il le ferait pour la peste. S'il pioche un Partisan de sa couleur, rien ne se passe. Autrement, il doit remettre le Partisan pioché dans la réserve. Bonus de fin : 1 jeton Citoyen.
- **Saboteur** : Prenez 1 pièce de la réserve et choisissez un autre joueur. Retirez 1 de ses Partisans d'une case Action. L'autre joueur doit remettre ce Partisan dans son sac. Si une action est désactivée de cette manière, l'autre joueur ne pourra pas la réaliser pendant cette manche. Bonus de fin : 1 jeton Citoyen.
- **Espion** : Volez un jeton Technologie sur le plateau d'un autre joueur et placez-le exactement sur la même case de votre plateau. Si en effectuant ceci vous activez une action, vous pouvez réaliser cette action plus tard dans la manche. Si vous désactivez l'action de l'autre joueur, il ne pourra pas la réaliser pendant cette manche. Bonus de fin : 1 jeton Technologie. (Le placement doit respecter les règles du jeu de base concernant la technologie.)
- **Percepteur d'impôts** : Chaque joueur doit vous payer 2 pièces. Si un joueur n'a pas assez de pièces, il doit vous donner toutes les pièces en sa possession. Bonus de fin : 3 pièces de la réserve.
- **Traître** : Avancez votre cube de 1 case sur la piste de votre choix. Reculez le cube d'un autre joueur de 1 case sur la même piste. Pour ce faire, le cube de l'autre joueur doit être devant le vôtre avant d'effectuer l'action. Aucun des joueurs (ni vous, ni votre adversaire) ne reçoit ou ne perd de Partisan ou de bonus. Si vous choisissez la piste de développement et que vous reculez le cube du joueur derrière une case avec des pièces, ce joueur gagnera ces pièces lorsqu'il atteindra à nouveau cette case. Bonus de fin : 1 jeton Citoyen.

Nouvelles tuiles Lieu

Mise en place

Ajoutez les nouvelles tuiles Lieu à celles que vous avez déjà.

Les nouvelles tuiles Lieu en détail

Auberge : Placez immédiatement 2 fromages et 2 vins sur la tuile Auberge (ou moins si la réserve n'en a pas assez). Pendant la phase 6, vous pouvez défausser une marchandise de cette tuile pour éviter de subir les effets de l'événement en cours. Vous pouvez dépenser les marchandises sur cette tuile à tout moment (par exemple, pour réaliser une carte Commande). Vous devez payer des taxes pour ces marchandises. Elles rapportent des points de victoire à la fin de la partie comme d'habitude.

Maison de commerce : À la fin de la partie, vous recevez 4 points de victoire pour chaque marchandise où vous êtes majoritaire.



Ferme ovine : Vous pouvez dépenser 1 fromage pour gagner soit 1 laine ou 4 pièces, ou avancer sur la piste de développement de 3 cases.

