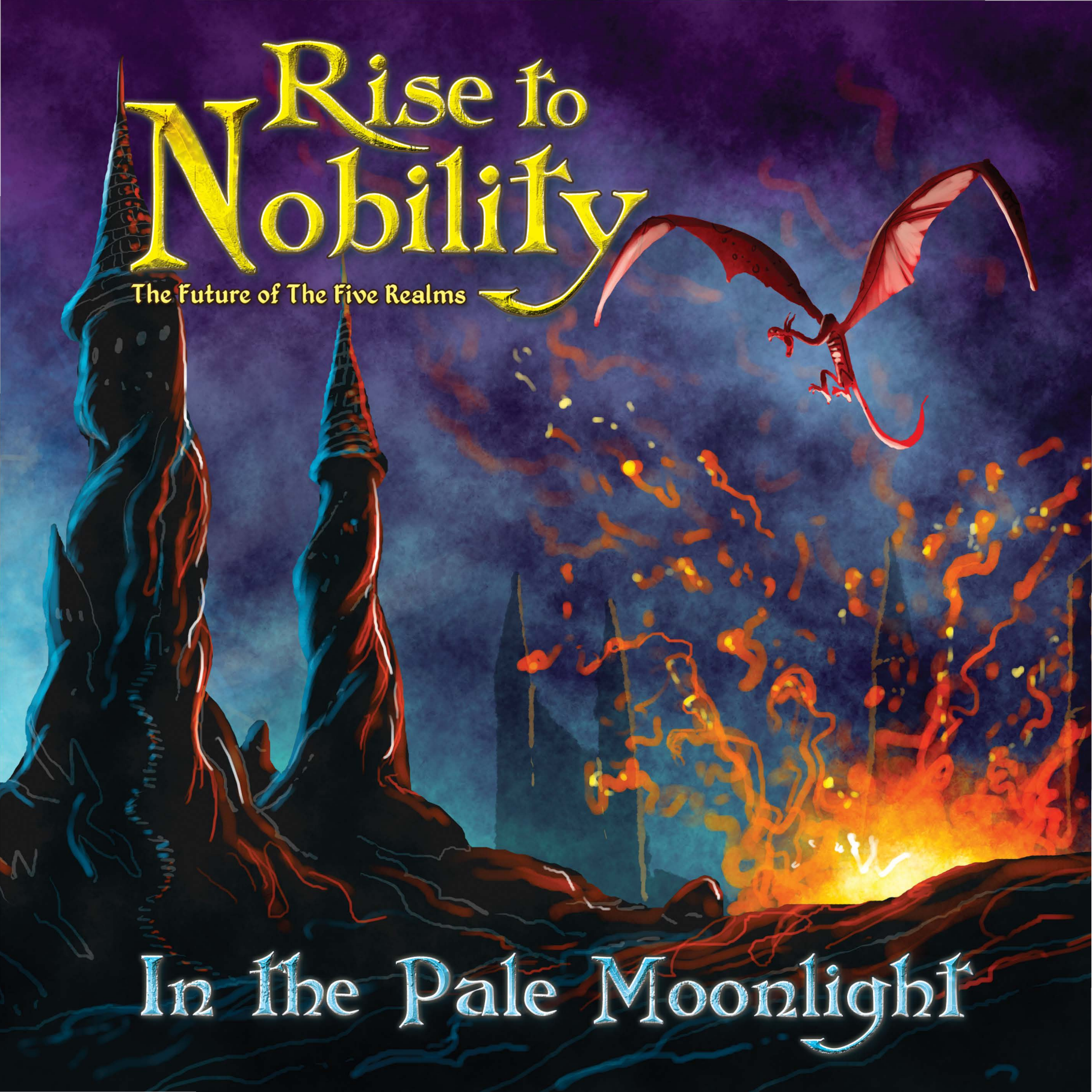
Rise to Nobility

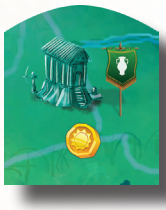
The Future of The Five Realms



In the Pale Moonlight

Changement lors de la mise en place

- Placez le plateau de jeu sur sa face Nuit
- Utilisez les tuiles bâtiments de leur côté Nuit
- Placez les plateaux des joueurs sur le côté Nuit.
- Placez le marqueur de score de chaque joueur sur 12 PV sur le plateau des scores.
- Placez, sur le compteur de Noblesse, le marqueur de Noblesse de chaque joueur sur 1



Changements Cartes personnages

- Placez une ressource de chaque type dans le sac. Dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs piochent une ressource du sac pour déterminer quelle guilde leur appartient.
- Placez un Meeple de chaque joueur sur la bannière des guildes pour indiquer à qui elles appartiennent. Ce Meeple devient le gardien de la guilde (comme indiqué dans l'image ci-dessous)
- Chaque joueur choisit 1 ou 2 cartes personnage en association avec sa guilde. Le reste des cartes personnage retourne dans la boîte de jeu. NOTE: La guilde des forgerons possède 3 personnages (Nya, Xavion and Bogrod). Retirez au hasard 1 carte du jeu pour que chaque guilde ait 2 personnages comme associés.
- Puisque chaque joueur commence au-dessus du bouclier violet sur le compteur de Noblesse, cela signifie que le pouvoir des personnages est déverrouillé dès le début du jeu et qu'ils gagnent leur récompense immédiatement.
- Replacez les ressources piochées (ainsi que celles qui restent dans le sac) dans la réserve générale.
- Remplissez le sac avec les bâtiments comme une partie normale. Ajoutez aussi les tuiles dés si vous jouez avec la Chancellerie.

Changement de règles

Guildes

Placement d'ouvriers :

- Certains emplacements de Dé dans les guildes vous permettent de placer des ouvriers (Meeples) comme apprentis dans la guilde ou transférer des apprentis d'une autre guilde. In Rise to Nobility: Dans le clair de lune pâle, avec cette action, **vous pouvez transférer des apprentis d'autres joueurs à partir d'une autre guilde**.
- Quand vous placez un dé qui vous autorise à placer des apprentis, vous pouvez choisir de placer vos ouvriers dans cette guilde, ou vos apprentis provenant d'une autre guilde et/ou ceux des autres joueurs provenant d'une autre guilde. Le total d'apprentis que vous pouvez placer ou transférer ne peut excéder le nombre de Meeples indiqué sur l'emplacement du Dé.
- Si vous choisissez de transférer un ou des apprentis d'un autre joueur, il peut choisir de refuser le transfert en réduisant sa réputation de 1.

Vous ne pouvez pas transférer un gardien de guilde vers une autre guilde.

Exemple 1: Will, place un dé 1 dans la guilde des savants. Il achète 1 ressource d'ici et transfert un apprenti de Kate (joueur jaune) de la guilde des charpentiers, et un apprenti de Mike (joueur rouge) de la guilde des forgerons dans la guilde des savants. LA guilde des savants a maintenant 4 Meeples et les revenus de Kate et Mike vont diminués suite à l'action de Will.

Exemple 2: Will place un dé 3 dans la guilde des marchands et veut transférer ici un apprenti de Sarah (joueur bleu) de la guilde des artistes. Toutefois, Sarah souhaite réellement rester là car elle veut acheter un atelier de la guilde des artistes, elle réduit donc sa réputation de 1 empêchant Will de transférer son apprenti vers la guilde des marchands. Will ne peut maintenant plus choisir de transférer l'apprenti d'un autre joueur car il a perdu son action en tentant de transférer l'apprenti de Sarah.

Example 1

Example 2

Acheter et placer des ateliers

Chaque joueur commence avec sa propre guilde, qui a été déterminée durant la mise en place du jeu.

Si vous parvenez à conserver la possession de la guilde tout au long du jeu, vous marquerez des points de victoire supplémentaires à la fin du jeu. La possession de la guilde est représenté par le gardien de la guilde placé sur la bannière de guilde.

Si vous placez un atelier dans votre propre guilde, vous ne bougez pas votre marquer Noblesse ni votre score de PV car vous commencez le jeu avec 12 PV et 1 de Noblesse qui indique que vous possédez tous les PV et les point de Noblesse que la guilde offre. En plaçant des ateliers dans votre guilde, vous protégez uniquement vos PV et niveau de Noblesse et sécurisez votre possession.

Si des autres joueurs choisissent de placer un atelier dans votre guilde :

- Ils augmentent d'autant de cases sur le compteur de Noblesse qu'il y a d'étoiles sur l'emplacement de l'atelier.
- Ils gagnent le nombre de PV indiqués sur l'emplacement de l'atelier.
- Vous descendez d'autant de cases sur le compteur de Noblesse qu'il y a d'étoiles sur l'emplacement de l'atelier.
- Vous perdez le nombre de PV indiqués sur l'emplacement de l'atelier.

Vous pouvez prendre le contrôle de la guilde de départ d'un autre joueur.

Pour réclamer la possession d'une guilde, vous devez avoir la majorité d'atelier placés ici à la fin du jeu. S'il y a une égalité dans une guilde de départ, le joueur d'origine en conserve la possession. S'il y a des égalités dans les autres guildes, personne ne possède la guilde.

A la fin du jeu, vous marquez 7 PV pour chaque guilde que vous possédez.

NOTE: La variante Rise to Nobility: Dans le clair de lune pâle est compatible avec extension Chancellerie et pour les parties de 2 à 6 joueurs. Cette variante ne peut être jouée en solo.

Jeu à 2 Joueurs

Changement lors de la mise en place

- Tout est identique à ce qui est écrit plus haut, sauf que vous ne placez pas d'atelier dans le 2ème emplacement de votre guilde de départ.