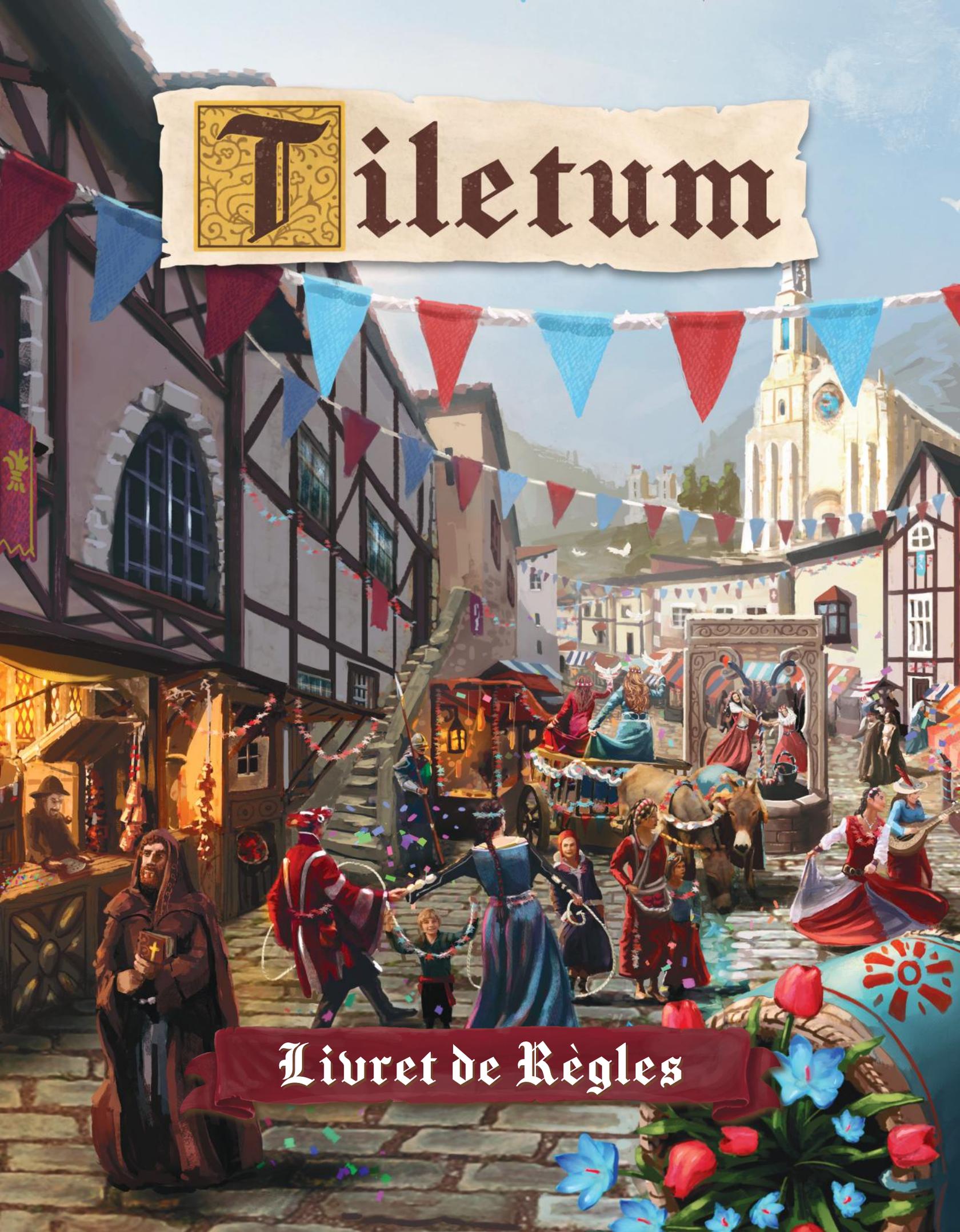




Tiletum



Livret de Règles

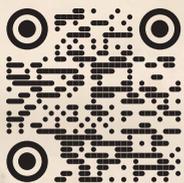


Tiletum

Dans Tiletum, vous et vos compagnons de jeu endossez le rôle de riches marchands à l'époque de la Renaissance. Vous voyagez à travers l'Europe, partant de la ville de Tiletum (aujourd'hui Tielt, en Belgique) et cheminant jusqu'à Venise.

Vous allez de villes en villes afin de signer des contrats commerciaux pour de la laine et du fer et d'établir des maisons de commerce. Vous collectez les ressources nécessaires pour honorer ces contrats, investir dans la construction de cathédrales monumentales, gagner les faveurs de familles nobles et participer à d'importantes foires, sièges de votre activité principale. Vous utiliserez également les services des notables qui seront accueillis dans vos maisons. Vous gagnerez ainsi du prestige qui fera de vous le marchand le plus célèbre du début de la Renaissance.

Tiletum est un jeu de gestion de dés où les dés ont une double fonction : gagner des ressources et effectuer des actions. Un certain nombre de dés sont lancés à chaque tour. À votre tour, vous choisissez un dé pour gagner les ressources correspondant à sa valeur et à sa couleur, puis vous effectuez l'action associée. La puissance de l'Action est inversement proportionnelle à la valeur du dé : moins vous gagnez de ressources, plus vos actions seront puissantes, et inversement.



RÈGLES VIVANTES

Nous nous engageons à soutenir chaque jeu bien après sa sortie initiale. Malgré des tests rigoureux et de multiples cycles de relecture et d'édition internes et externes, il arrive que des corrections de règles ou des ajustements mineurs du jeu ne soient découverts que plusieurs mois ou années après sa fabrication. Nous promettons de publier des mises à jour des règles en temps voulu, ainsi que des clarifications de la FAQ si nécessaire, disponibles en téléchargement sur notre site Internet au format PDF.

Matériel manquant ou endommagé :

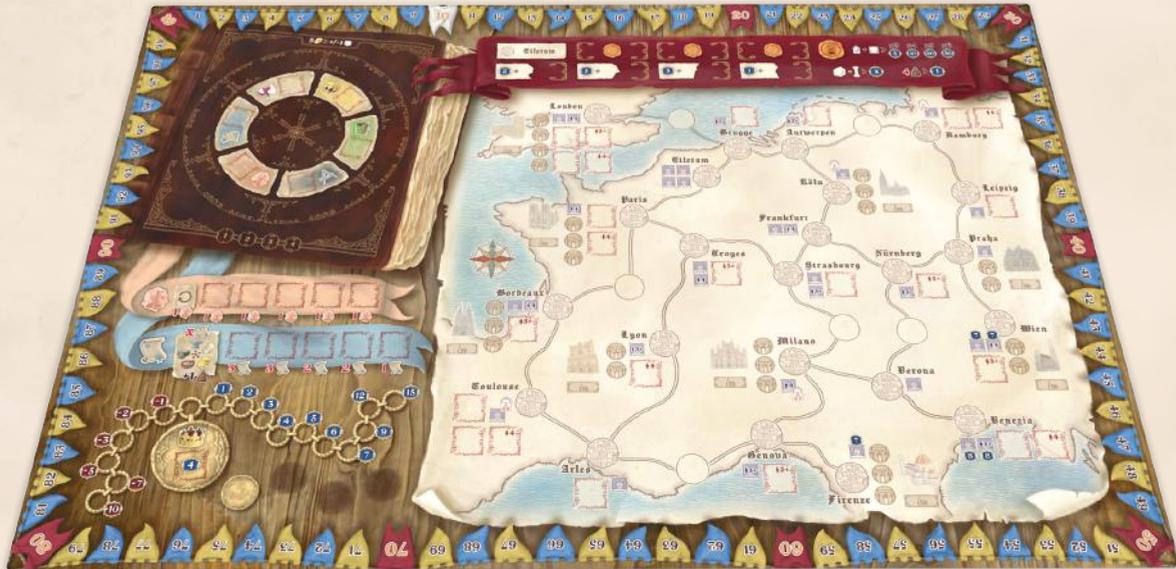
Bien que nous prenions le plus grand soin dans l'assemblage de votre jeu, il peut arriver qu'un élément manque ou soit endommagé. Si cela se produit, veuillez accepter nos excuses et nous contacter par e-mail (sav@pixiegames.fr) pour recevoir rapidement cet élément.

Service Client :
<https://www.pixiegames.fr/nous-contacter>



Matériel

Avant votre première partie de *Tiletum*, détachez soigneusement tous les composants en carton, les tuiles et les jetons.
Les composants Solo sont détaillés dans le livret Solo.



1 plateau principal



4 plateaux Marchand



20 dés Ressource
(4 de chacune des 5 couleurs)



1 marqueur Rose des Vents



1 sac



1 Roue d'Actions



6 tuiles Action



20 jetons Point d'Action



8 tuiles Ville



11 tuiles Foire



4 tuiles
Ordre des Foire



25 tuiles Cathédrale



9 tuiles Coût de Construction



6 jetons Corruption



54 tuiles Bonus



26 tuiles Contrat



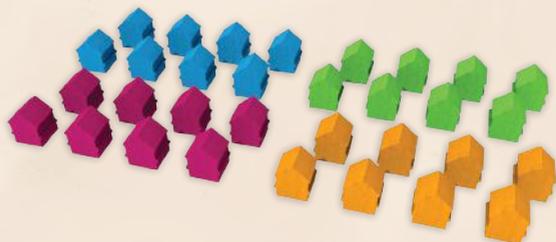
45 tuiles Personnage



1 marqueur +100/+200 PV par joueur



5 marqueurs Points d'Action Bonus par joueur



8 Maisons par joueur



7 Piliers par joueur



1 Marchand par joueur



1 Architecte par joueur



3 marqueurs par joueur
(Score, Piste du Roi et
Ordre du Tour)



Jetons Ressource de valeur 1 et 5 : Or, Nourriture, Laine, Pierre et Fer

Les Ressources sont considérées comme étant illimitées. Dans le cas peu probable où une Ressource venait à manquer, utilisez le substitut de votre choix (comme des perles ou des pièces de monnaie).

Mise en Place

Les joueurs peuvent gagner ou perdre des Points de Victoire de plusieurs façons au cours de la partie. Ces points sont comptabilisés sur la piste de Score qui entoure le plateau de jeu. Ces Points de Victoire sont généralement indiqués ainsi :



Gagnez 1 PV.



Perdez 1 PV.

Dans ce livret de règles, les Points de Victoire sont abrégés en « PV ».

1. Placez le plateau principal au centre de la table. La partie droite du plateau représente une carte de l'Europe et est simplement appelée « la carte » dans ces règles.
2. Regroupez tous les jetons Ressource (Or, Nourriture, Laine, Pierre et Fer) et les jetons Points d'Action en une réserve, accessible de tous les joueurs.
3. Placez la Roue d'Actions sur son emplacement dédié en haut à gauche du plateau principal. La Roue d'Actions peut être tournée dans n'importe quel sens, en prenant soin de toujours bien aligner chaque segment numéroté avec une seule Action.



Roue d'Actions alignée de façon à ce que chaque segment numéroté corresponde à une seule Action.

Pour plus de variété, notamment lorsque les joueurs sont plus familiers avec le jeu, vous pouvez mélanger les six tuiles Action et en placer une au hasard sur chaque case autour de la Roue d'Actions.

Pour votre première partie, ces tuiles ne seront pas utilisées et peuvent être rangées dans la boîte.

4. Séparez toutes les tuiles Bonus, Contrat et Personnage par type, en fonction du nombre de joueurs. Si vous jouez à 3 joueurs, rangez toutes les tuiles marquées « 4 ». Si vous jouez avec 2 joueurs, rangez toutes les tuiles marquées « 3+ » ou « 4 ».



5. Mélangez les tuiles Bonus et placez-les en une pile face cachée à proximité du plateau de jeu. Placez aléatoirement des tuiles Bonus face visible dans les zones suivantes :
 - 6 tuiles Bonus sur les tuiles Action,



Tuiles Bonus sur les tuiles Action. Certaines tuiles Bonus peuvent indiquer des Contrats ou des Blasons.

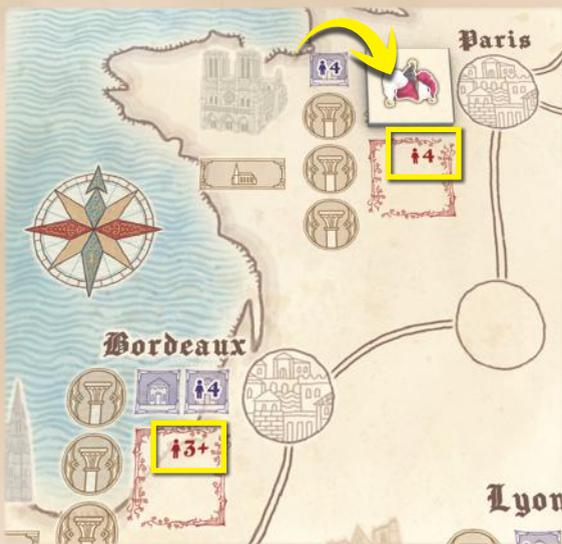


- 1 tuile Bonus à côté de la Piste du Roi,



Une tuile Bonus est placée sur la case située près de la Piste du Roi.

- Le nombre requis de tuiles Bonus sur la carte. Si vous jouez à 3 joueurs, ne placez pas de tuiles Bonus sur les cases marquées «4». Si vous jouez à 2 joueurs, ne placez pas de tuiles Bonus sur les cases marquées «3+» ou «4».



Ajoutez une tuile Bonus à chaque case de la carte. À moins de 3 ou 4 joueurs, laissez vides les cases ne correspondant pas au nombre de joueurs présents.

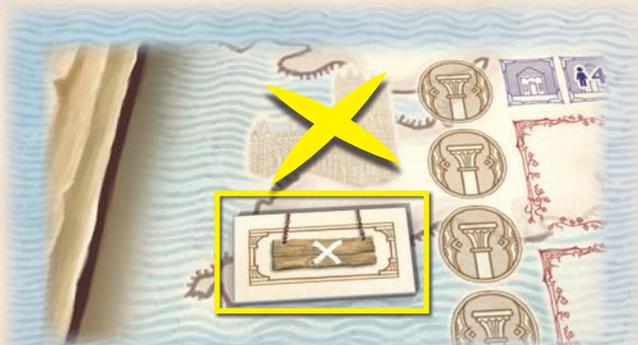
6. Mélangez les tuiles Contrat et placez-les en une pile face cachée à proximité du plateau principal. Piochez 5 tuiles Contrat et placez-les, face visible, sur les cases dédiées du plateau principal. Elles forment «l'offre (de Contrats)».



7. Mélangez les tuiles Personnage et placez-les en une pile face cachée à proximité du plateau principal. Piochez 5 tuiles Personnage et placez-les, face visible, sur les cases dédiées du plateau principal. Elles forment «l'offre (de Personnages)».



8. Mélangez les tuiles Coût de Construction et placez-en une au hasard sous chaque case Cathédrale. Regroupez les tuiles Cathédrale par type, puis triez les tuiles Cathédrale au sein de chaque groupe du plus petit nombre de PV (en dessous) au plus grand (au-dessus). Placez chaque groupe de tuiles Cathédrale sur la case lui correspondant sur le plateau principal.

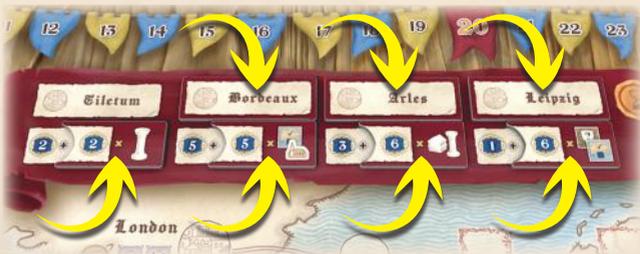


Dans la Ville, la Cathédrale associée à cette tuile «Cathédrale Indisponible» ne sera pas constructible au cours de cette partie. Rangez les tuiles Cathédrale correspondantes dans la boîte.

9. Mélangez et placez aléatoirement 3 tuiles Ville et 4 tuiles Foire en remplissant les cases correspondantes du plateau principal (à côté de la tuile Ville imprimée de «Tiletum»).



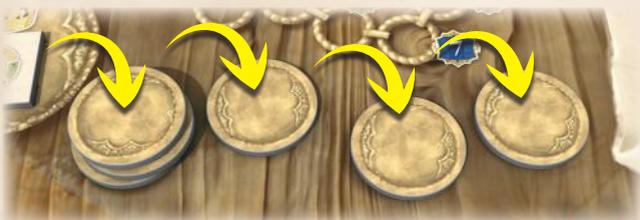
Rangez les tuiles Ville et Foire non utilisées dans la boîte.



10. Placez des tuiles Ordre des Foires dans les villes où les Foires auront lieu, en respectant leur ordre sur le plateau principal (Tiletum en 1, etc.).



11. Mélangez les jetons Corruption et placez-les en une pile, face cachée, à côté de la piste des Manches. Prenez-en 3 au hasard et placez chacun d'eux, face cachée, sur les cases correspondantes de la piste des Manches. Chacun sera révélé au début de sa manche respective.



12. Déterminez un premier joueur et donnez-lui le marqueur Rose des Vents. Le joueur suivant dans le sens horaire devient le deuxième joueur, et ainsi de suite.
13. Chaque joueur choisit une couleur et reçoit les éléments correspondants :

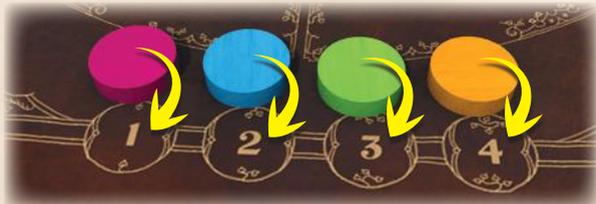
- 1 plateau Marchand,
- 3 marqueurs qu'il place :
 - sur la case « 10 PV » de la piste de Score ;



- sur la case «0 PV» de la piste du Roi, en plaçant les marqueurs dans l'ordre du tour : celui du premier joueur au dessous de la pile et celui du dernier joueur au sommet ;



- sur la piste Ordre du Tour, pour refléter l'Ordre du Tour déterminé au point précédent,



- 1 Marchand et 1 Architecte : il les place tous deux près de la case Ville Tiletum sur la carte,



- 8 Maisons : il en place 5 sur les cases Toit de son plateau Marchand, 1 sur Tiletum et 2 dans sa réserve, à côté de son plateau Marchand,
- 7 piliers : il en place 5 sur les 5 premières cases Contrat de son plateau Marchand, de gauche à droite, et 2 dans sa réserve, à côté de son plateau Marchand,
- 5 marqueurs Point d'Action Bonus : il les place à proximité de son plateau Marchand.

14. Chaque joueur commence avec 1 Fer, 1 Laine, 1 Pierre et 1 Nourriture. Le premier joueur reçoit 1 Or, le deuxième joueur reçoit 3 Ors, le troisième joueur (partie à au moins 3 joueurs) reçoit 5 Ors et le quatrième joueur (partie à 4 joueurs) reçoit 6 Ors.

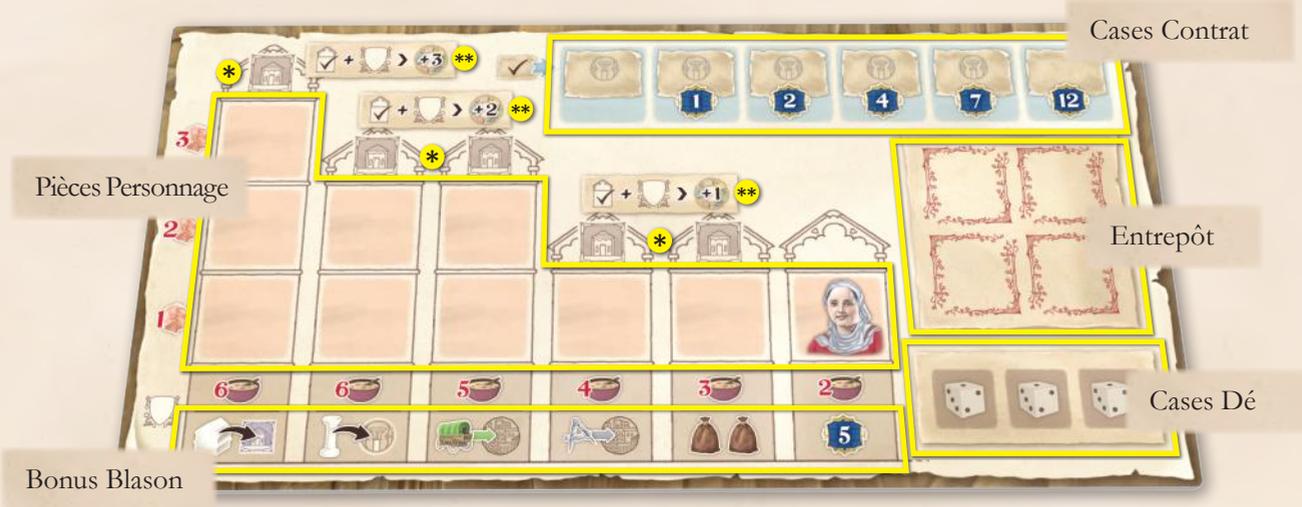


15. Mettez dans le sac 1 dé de chaque couleur par joueur. Lors d'une partie à 4 joueurs, il y aura donc 20 dés dans le sac (4 par couleur). Lors d'une partie à 3 joueurs, il n'y aura que 15 dés (3 par couleur). Enfin, le sac ne contiendra que 10 dés lors d'une partie à 2 joueurs. Rangez tous les dés inutilisés dans la boîte.



* Cases Toit

** Bonus Maison



Organisation d'un plateau Marchand



Exemple de Mise en Place pour 4 joueurs

Déroulement

Le but du jeu est de gagner le plus grand nombre de Points de Victoire. Vos PV sont suivis sur la piste de Score. Votre marqueur Score ne peut jamais descendre en dessous de «0 PV». Si vous cumulez plus de 100 PV, prenez un marqueur «+100 PV». Si vous en cumulez plus de 200, retournez ce marqueur face «+200 PV» visible.

La partie se déroule en quatre manches. Chaque manche est divisée en cinq phases qui doivent être résolues dans cet ordre :

1. Phase de Préparation
2. Phase d'Actions
3. Phase du Roi
4. Phase de la Foire
5. Phase d'Entretien

Phase de Préparation

Piochez dans le sac 8/11/14 dés (lors d'une partie à 2/3/4 joueurs). Lancez tous les dés piochés et placez-les autour de la Roue d'Actions, dans la section correspondant à leur valeur.



Tous les dés d'une même valeur (3 ci-dessus), quelle que soit leur couleur, sont placés dans la section correspondante de la Roue d'Actions.

Phase d'Actions

Étape 1

Le premier joueur révèle le jeton Corruption de la manche en cours (face cachée, le plus à gauche) et déplace les marqueurs de tous les joueurs sur la piste du Roi du nombre indiqué sur ce jeton.

Les jetons Corruption ont une valeur de 0, 1 ou 2. Lorsqu'ils sont résolus, les marqueurs de tous les joueurs sont déplacés vers la gauche ou restent à leur place.



Si le jeton de valeur «0» est révélé, les marqueurs de tous les joueurs restent sur leur position actuelle.

Si un jeton de valeur «1» ou «2» est révélé, les marqueurs de tous les joueurs sont déplacés de 1 ou 2 cases vers la gauche, respectivement. Un marqueur ne peut jamais être déplacé au-delà de la position la plus à gauche (la plus basse) de la piste du Roi. Dans un tel cas, ignorez simplement tout déplacement supplémentaire.

Lorsque vous déplacez des marqueurs, commencez toujours par ceux qui se trouvent sur les cases les plus à gauche (les plus basses). Lorsque vous déplacez plusieurs marqueurs occupant une même case sur la piste du Roi, veillez à **ne pas modifier leur ordre dans la pile**.



Exemple : Lors de l'étape 1 de la Phase d'Actions, un jeton «Corruption 2» est révélé.



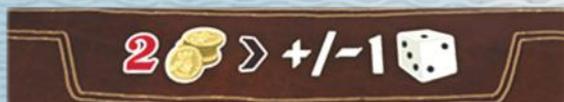
Les marqueurs orange et bleu sont déplacés (sans changer leur ordre dans la pile) vers la position «-1 PV». Le marqueur vert est déplacé sur la position «-10 PV» et s'y arrête, car il ne peut pas se déplacer davantage.

Étape 2

Chaque joueur joue à son tour dans l'ordre indiqué par la piste d'Ordre du Tour. Lorsque c'est à lui de jouer, un joueur effectue les étapes suivantes, dans l'ordre :

1. Prendre 1 dé de la Roue d'Actions,
2. Prendre les Ressources fournies par ce dé, puis
3. Effectuer le type d'Action associé.

Choisissez l'un des dés disponibles sur le plateau principal.



Juste avant de prendre un dé, vous pouvez dépenser 2 Ors pour augmenter ou diminuer de 1 la valeur du dé choisi (ceci peut être répété). La valeur du dé est modifiée de façon permanente, ce qui affecte le nombre de Ressources octroyées et le type d'Action associé au dé. Un dé de valeur 6 peut être changé en un 1 (et vice versa) en dépensant 2 Ors.

Placez le dé sélectionné sur la case Dé vide la plus à gauche de votre plateau Marchand. Si l'Action associée possède encore une tuile Bonus, vous pouvez la prendre et la placer dans votre Entrepôt (sur votre plateau Marchand). Prendre une tuile Bonus n'est pas obligatoire : vous pouvez choisir de ne pas la prendre, même si vous avez suffisamment de place dans votre Entrepôt. Une fois prise, une tuile Bonus ne peut pas être défaussée.



Les tuiles Bonus peuvent être obtenues à partir de divers emplacements du plateau, à différents moments de votre tour. Prendre une tuile Bonus est toujours facultatif. Certaines tuiles Bonus peuvent indiquer des Contrats ou des Blasons. Ces tuiles Bonus sont indifféremment appelées tuiles Contrat ou tuiles Blason dans ces règles.



Plusieurs types de tuiles doivent d'abord être placés dans votre Entrepôt lorsqu'elles sont prises sur le plateau principal. Quel que soit le type de tuile prise (tuile Bonus, Personnage ou Contrat), toutes les règles suivantes s'appliquent :

- Vous devez avoir au moins une case vide dans l'Entrepôt de votre plateau Marchand.
- Une fois prise, la tuile ne peut pas être défaussée.



Exemple : Bleu prend un dé sur le plateau principal et le place sur la case Dé vide la plus à gauche de son plateau Marchand.



Comme l'Action associée possède toujours une tuile Bonus, Bleu la prend également et la place dans son Entrepôt.



Prenez dans la réserve les Ressources correspondantes au dé choisi : la couleur du dé définit le type de ces Ressources et sa valeur en détermine la quantité.



Les dés bleus produisent du Fer, les roses de la Nourriture, les jaunes de l'Or, les gris clair de la Laine et les gris foncé produisent de la Pierre.



Exemple : *Après avoir pris un dé rose de valeur 2, le joueur reçoit 2 Nourritures.*

Enfin, effectuez l'Action associée à la case sur laquelle vous avez pris le dé. Les différentes Actions sont détaillées page 14.

Une fois que chaque joueur a effectué son tour, revenez à l'étape 1 de la phase d'Actions et répétez ces étapes **deux fois de plus**. Lorsque tous les joueurs ont effectué trois tours (au cours desquels ils ont chacun choisi un dé, gagné des Ressources et résolu l'Action associée), la phase d'Actions se termine et la partie se poursuit par la phase du Roi.

Phase du Roi

Étape 1

Le joueur dont le marqueur est le plus haut sur la piste du Roi prend (ou défasse) la tuile Bonus visible à proximité de la piste. Si plusieurs joueurs sont à égalité pour la position la plus élevée sur la piste du Roi, celle-ci est tranchée en faveur du joueur dont le marqueur est le plus bas dans la pile. Ensuite, tous les joueurs gagnent des PV en fonction de leur position sur la piste du Roi.

Vous perdez des PV si votre marqueur se trouve dans la partie inférieure (rouge) de la piste, et vous en gagnez s'il se trouve dans la partie supérieure (bleue). Si votre marqueur se trouve sur la case de départ de la piste (sans couleur), vous ne perdez ni ne gagnez aucun PV.



Exemple : *Bleu gagne 3 PV. Orange et Violet ne gagnent aucun PV (mais n'en perdent pas non plus), et Vert perd 2 PV. La tuile Bonus de la case près de la piste du Roi est attribuée à Bleu.*

Étape 2

Ajustez les marqueurs sur la piste d'Ordre du Tour : le joueur le plus haut sur la piste du Roi devient premier joueur, le deuxième plus haut devient deuxième joueur, et ainsi de suite. Si plusieurs joueurs partagent une même position sur la piste du Roi, l'égalité est tranchée en faveur du joueur dont le marqueur est le plus bas dans la pile (celui qui y est arrivé en premier).



Exemple : *Lorsque le nouvel Ordre du Tour est établi, Orange est premier, Bleu est deuxième et Violet est troisième.*

Les marqueurs des joueurs situés dans la partie inférieure (rouge) de la piste du Roi sont remis sur la case « 0 », en préservant leur ordre respectif. (Décalez les marqueurs de gauche à droite en les empilant à chaque marqueur rencontré de façon à ce que le marqueur précédemment le plus bas sur la piste se retrouve au sommet de la pile sur la case « 0 PV »). Les marqueurs dans la partie supérieure (bleue) ne sont pas déplacés et restent simplement sur leur case.



Phase de la Foire

Lors de cette phase, les joueurs ont la possibilité de gagner des PV pour leurs réalisations..

Villes de la Foire

Au total, quatre Foires sont organisées au cours de la partie, comme l'indiquent les tuiles Ville préparées lors de la mise en place. Les jetons Ordre des Foires, également placés lors de la mise en place, rappellent l'ordre dans lequel les Foires ont lieu : une Foire est résolue à la fin de chaque manche. La première Foire a toujours lieu à Tiletum (sa tuile Ville est imprimée sur le plateau). La tuile Foire placée en dessous de la tuile Ville indique les critères pour la manche et le nombre de PV qui peuvent être gagnés lors du décompte de cette Foire.

Décompte d'une Foire

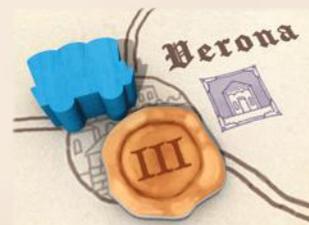
Pour participer au décompte d'une Foire, vous devez :

- soit posséder une Maison dans cette ville,
- soit avoir votre Marchand dans cette ville lors de la phase de la Foire.

Les emplacements Maison sur la carte sont limités. Dans la plupart des Villes, seuls un ou deux joueurs peuvent y posséder une Maison. Afin de vous préparer pour une Foire, vous pouvez soit placer votre Maison dans cette Ville, soit planifier le parcours de votre Marchand afin qu'il se retrouve dans la Ville de la Foire à la fin de votre phase d'Actions.

Lors du décompte d'une Foire, vous devez combiner les informations indiquées sur le plateau principal à celles fournies par la tuile Foire. Consultez la tuile Foire de la manche en cours. À sa gauche est indiquée une valeur de PV : ajoutez cette valeur à celle imprimée sur la tuile Foire en elle-même. La somme obtenue correspond au nombre total de PV (plateau + tuile) que vous gagnez chaque fois que vous remplissez la condition indiquée sur la tuile Foire.

Après avoir procédé au décompte des PV, retournez la tuile Foire face cachée.



Exemple : Au cours de la 3e manche de la partie, la Foire a lieu à Verona. Le nombre de PV attribués est de 6 (3 préimprimés sur le plateau + 3 sur la tuile Foire) pour chaque Contrat rempli. Bleu participe au décompte de la Foire puisque son Marchand est présent à Verona.



Avec 3 Contrats remplis sur son plateau, Bleu gagne un total de 18 PV.

Phase d'Entretien

Ignorez cette phase lors de la dernière manche (4e).

Résolvez les étapes suivantes, dans l'ordre :

1. Placez de nouvelles tuiles Bonus sur tous les emplacements vidés de la Roue d'Actions (les tuiles non réclamées restent à leur place).
2. Mélangez **tous** les jetons Corruption. Prenez-en 3 au hasard et placez chacun d'eux, face cachée, sur les cases correspondantes de la piste des Manches.

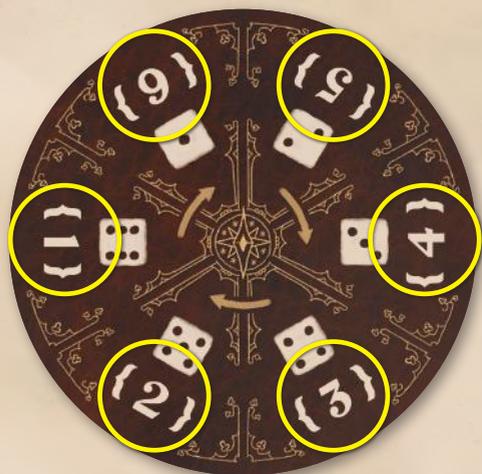
Les tuiles Bonus sur la carte ne sont jamais réapprovisionnées.

3. Remettez tous les dés dans le sac.
4. Faites tourner la Roue d'Actions d'un cran dans le sens horaire.
5. Commencez une nouvelle manche par la phase de Préparation.

À la fin de la phase de la Foire de la 4e manche, la partie est terminée. Passez à la Fin de Partie et au Décompte Final (voir page 22).

Détails des Actions

Lorsque vous effectuez une Action, vous gagnez un nombre de Points d'Action dépendant de la valeur du dé utilisé pour l'effectuer. Le nombre de Points d'Action gagné est indiqué sur la Roue d'Actions, en dessous de l'illustration du dé.



Le nombre de Points d'Action est indiqué sur la Roue d'Actions. Cette valeur est toujours égale à 7 moins la valeur du dé correspondant. Ainsi, plus vous obtenez de Points d'Action, moins vous recevez de Ressources. Cela garantit un équilibre entre la force d'une Action et la quantité de Ressources octroyées.

Nous vous recommandons d'utiliser les jetons Points d'Action pour suivre le nombre de Points d'Action que vous recevez : lorsque vous choisissez un dé, prenez autant de jetons Point d'Action que la quantité associée au dé choisi, puis défausez-les à chaque action résolue.

La plupart des Actions offrent plusieurs options qui peuvent être choisies un nombre illimité de fois, dans n'importe quel ordre, en dépensant à chaque fois les Points d'Action correspondants.

Afin de fluidifier la présentation des actions disponibles, le terme «Points d'Action» est abrégé «PA» ci-dessous.

Action Architecte

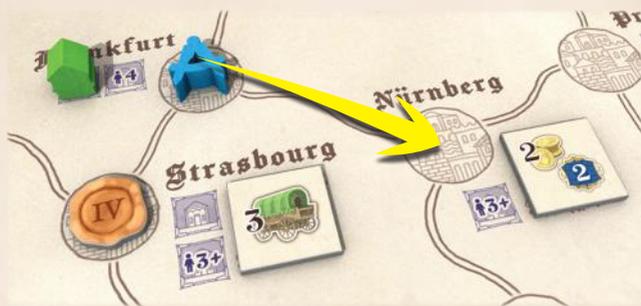


Lorsque vous effectuez l'Action Architecte, vous disposez des options suivantes :

- **1 PA** : Déplacez votre Architecte sur la carte, d'un lieu vers un lieu adjacent.
- **1 PA** : Ajoutez un Pilier de votre réserve à une Cathédrale. Votre Architecte doit se trouver dans une Ville disposant d'au moins une case Pilier vide et dans laquelle la Cathédrale ne contient pas déjà l'un de vos Piliers.
- **1 PA** : Prenez une tuile Bonus dans la Ville où se trouve votre Architecte, s'il y en a une de disponible, puis placez-la dans votre Entrepôt.



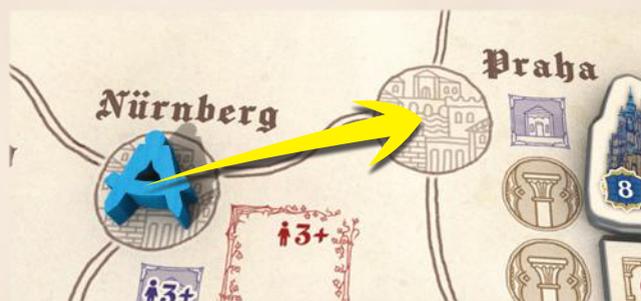
Exemple : Bleu prend un dé de valeur 3 sur la tuile Action Architecte. Cela lui octroie 4 PA.



Avec son premier PA, Bleu déplace son Architecte de Frankfurt à Nürnberg.



Avec son deuxième PA, Bleu prend la tuile Bonus de Nürnberg et la place dans une case Entrepôt vide sur son plateau Marchand.



Avec son troisième PA, Bleu déplace son Architecte vers Praha.



Avec son dernier PA, Bleu place un Pilier à la Cathédrale de Praha.

Action Marchand



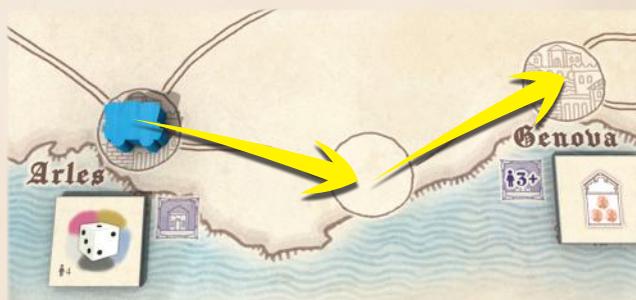
Lorsque vous effectuez l'Action Marchand, vous disposez des options suivantes :

- **1 PA** : Déplacez votre Marchand sur la carte, d'un lieu vers un lieu adjacent.

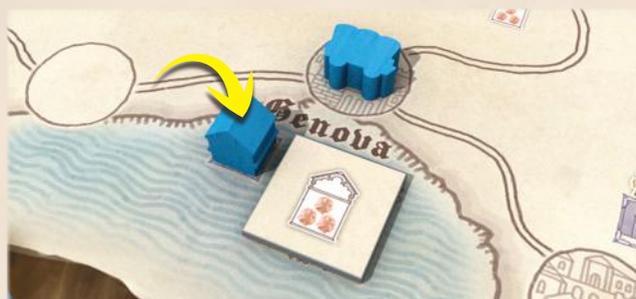
- **1 PA** : Ajoutez une Maison de votre réserve personnelle à une Ville. Votre Marchand doit se trouver dans une Ville disposant d'au moins une case Maison vide et dans laquelle vous ne possédez pas déjà une Maison. Si la case Maison contient un Bonus Bâtiment, gagnez-le maintenant (voir les Annexes pour plus de détails).
- **1 PA** : Prenez une tuile Bonus dans la Ville où se trouve votre Marchand, s'il y en a une de disponible, puis placez-la dans votre Entrepôt.



Exemple : Bleu prend un dé de valeur 4 sur la tuile Action du Marchand. Cela lui octroie 3 PA.



Il dépense ses deux premiers PA pour se déplacer d'Arles à Genova.



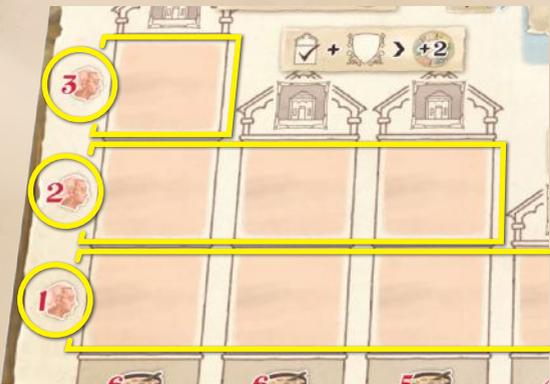
Puisque le Marchand Bleu se trouve désormais à Genova et qu'il y a une case Maison vide, Bleu dépense son dernier (troisième) PA pour y placer une Maison.

Action Personnage



Lorsque vous effectuez l'Action Personnage, vous disposez des options suivantes :

- **1 PA** : Prenez une tuile Personnage de l'Offre de Personnages et placez-la dans votre Entrepôt, puis complétez l'offre immédiatement.
- **1 PA** : Défaussez **toutes** les tuiles Personnage de l'Offre de Personnages, puis reconstituez l'offre immédiatement. Les tuiles Personnage défaussées sont mélangées, face cachée, dans la pile de tuiles Personnage.
- **1/2/3 PA** : Déplacez une tuile Personnage de votre Entrepôt vers une Pièce à l'étage 1/2/3 de votre plateau Marchand.



Le coût en PA correspond à l'étage de la Pièce.

Sur votre plateau Marchand, il y a six Bâtiments, chacun constitué d'une, deux ou trois Pièces. Le Bâtiment le plus à droite est déjà occupé. Les règles suivantes régissent le placement des tuiles Personnage dans les Pièces :

- Vous ne pouvez pas avoir deux Bâtiments différents avec le même Personnage (même illustration). En d'autres termes, dès qu'un Personnage est placé dans un Bâtiment, les tuiles Personnage similaires doivent être placées dans le même Bâtiment.
- Dès qu'une tuile Personnage est placée dans une Pièce, vous gagnez immédiatement le bonus Personnage (imprimé dans le coin supérieur gauche de la tuile).

- Dès qu'un Bâtiment a toutes ses Pièces remplies de tuiles Personnage, prenez la Maison sur la case Toit de ce Bâtiment et ajoutez-la à votre réserve personnelle. Cette Maison est désormais disponible pour être utilisée lors de vos Actions Marchand.



Exemple : Bleu prend un dé de valeur 2 pour l'Action Personnage. Cela lui donne 5 PA.



Bleu dépense son premier PA pour prendre une tuile Personnage sur le plateau principal, l'ajoutant ainsi à son Entrepôt. La case vacante sur le plateau principal est immédiatement remplie.



Bleu dépense son deuxième PA pour prendre une autre tuile Personnage sur le plateau principal. Une fois encore, la case vacante sur le plateau principal est immédiatement remplie.





Ensuite, Bleu dépense 2 PA pour placer l'un de ses Personnages dans une Pièce de l'étage 2 et 1 PA supplémentaire pour placer un autre Personnage à l'étage 1 du même Bâtiment. Ceci est autorisé, puisque les deux Personnages sont les mêmes. Bleu reçoit les bonus imprimés sur les tuiles placées : 1 Or et 1 Laine pour le premier Personnage et 2 Laines pour le second Personnage.



Puisque tous les étages de ce Bâtiment sont maintenant occupés, Bleu déplace immédiatement la Maison du Bâtiment vers sa réserve près de son plateau Marchand.

Action Contrat



Lorsque vous effectuez l'Action Contrat, vous disposez des options suivantes :

- **? AP** : Prenez une tuile Contrat dans l'offre en dépensant le nombre de PA indiqué sous sa case dans l'offre, puis placez-la dans votre Entrepôt (ne réapprovisionnez pas l'offre).
- **1 PA** : Échangez l'une de vos Ressources contre une autre Ressource. **La première fois** que vous faites cela pendant votre tour, vous recevez une Ressource supplémentaire de votre choix.



Exemple : Bleu prend un dé de valeur 1 dans l'Action Contrat. Cela lui donne 6 PA.



Tout d'abord, Bleu dépense 1 PA pour échanger 1 Nourriture contre 1 Or. Comme c'est son premier échange du tour, il reçoit également une Ressource supplémentaire. Il choisit 1 Fer.



Ensuite, Bleu dépense 2 PA pour prendre la tuile Contrat sur la case encadrée en jaune.



Enfin, Bleu dépense 3 PA pour prendre la tuile Contrat dans cette autre case encadrée en jaune.

À la fin de votre tour, déplacez toutes les tuiles Contrat de l'offre vers la droite jusqu'à ce que toutes les cases vides soient comblées, puis complétez l'offre par la gauche.

Action Roi



Lorsque vous effectuez l'Action Roi, pour chaque PA dont vous disposez, avancez votre marqueur d'une case sur la piste du Roi. Si vous vous retrouvez sur une case déjà occupée par d'autres marqueurs de joueurs, placez le vôtre au-dessus de ces derniers. Votre marqueur sur cette piste ne peut jamais dépasser la position « +15 PV ».



Exemple : Bleu prend un dé de valeur 4 sur l'Action Roi. Cela lui donne 3 PA.



Son marqueur avance de 3 cases sur la piste Roi. Comme il y a déjà un marqueur sur la case sur laquelle Bleu termine son déplacement, il est placé au-dessus des marqueurs orange et violet.

Action Joker



Choisissez l'une des cinq autres Actions. Dépensez tous vos PA pour les options disponibles pour cette Action.

Tous les PA doivent être utilisés pour réaliser la même Action. Vous ne pouvez pas les répartir entre plusieurs Actions.



Tâches

À tout moment de votre tour (avant, après ou entre vos dépenses de PA), vous pouvez l'interrompre pour accomplir des Tâches. Contrairement aux Actions, la plupart des Tâches vous demandent de dépenser des Ressources.

Voici toutes les tâches existantes :

- Dépenser 2 Ors pour gagner une autre Ressource (Pierre, Laine, Métal ou Nourriture).
- Remplir un Contrat dans votre Entrepôt en dépensant les Ressources indiquées sur sa tuile. Déplacez la tuile Contrat de votre Entrepôt vers la case Contrat vide la plus à gauche sur votre plateau Marchand. Prenez le Pilier de cette case (s'il y en a un) et ajoutez-le à votre réserve personnelle. Vous pouvez désormais utiliser ce Pilier pour effectuer des Actions Architecte. Gagnez tous les PV indiqués sur la tuile Contrat elle-même ainsi que sur la case que vous recouvrez. Gagnez également les bonus supplémentaires indiqués sur la tuile Contrat.
- Dépenser de la Nourriture pour déplacer une tuile Blason de votre Entrepôt vers une case vide dédiée sous un Bâtiment de votre plateau Marchand. Chaque case Blason a un coût en Nourriture différent. Chacune de ces cases dispose également d'un bonus qui est attribué immédiatement lorsqu'elle est recouverte d'un Blason.



Bonus de placement d'un Blason (de gauche à droite) :

- Placer une Maison de votre réserve sur n'importe quelle Ville de la carte. Il doit y avoir une case disponible pour une Maison dans la Ville choisie et vous ne pouvez pas placer la Maison dans une Ville qui possède déjà l'une de vos Maisons.
- Placer un Pilier de votre réserve sur n'importe quelle Cathédrale de la carte. Il doit y avoir une case Pilier disponible dans la Cathédrale choisie et vous ne pouvez pas placer le Pilier dans une Cathédrale qui possède déjà l'un de vos Piliers.

- Déplacer votre Marchand sur n'importe quelle case de la carte.
- Déplacer votre Architecte sur n'importe quelle case de la carte.
- Gagner 2 Ressources au choix.
- Gagner 5 PV.

- Contribuer à la construction d'une Cathédrale où vous avez déjà un Pilier. Dépensez la quantité de Pierre requise, comme indiqué sur la tuile Coût de Construction de cette Cathédrale, puis prenez la tuile Cathédrale au sommet de la pile correspondante. Gagnez le nombre de PV indiqué à la fois sur la tuile Coût de Construction et sur la tuile Cathédrale.

Vous ne pouvez contribuer qu'une seule fois à la construction d'une même Cathédrale.

- Utiliser la capacité Assistant d'une tuile Bonus dans votre Entrepôt. Après avoir résolu la capacité Assistant, la tuile est retirée de la partie.



Assistants

Types de Tuiles

Chaque fois que vous gagnez une tuile du plateau principal, quel que soit son type (carte, pistes, etc.), placez-la d'abord dans votre Entrepôt. Si votre Entrepôt est plein, vous ne pouvez pas prendre de tuile. Par conséquent, essayez d'éviter de vous retrouver dans cette situation et pensez à effectuer des Actions ou des Tâches vous permettant de retirer quelques tuiles de votre Entrepôt.

Les Assistants disposent d'un fond beige et ne peuvent être trouvés que parmi les tuiles Bonus. Lorsqu'il se trouve dans votre Entrepôt, un Assistant peut être utilisé pour sa capacité à tout moment de votre tour et est ensuite retiré de la partie. Les Assistants peuvent fournir des Ressources, des PV, des PA supplémentaires, etc. (voir les Annexes pour plus de détails.)

Plateaux Marchand

Blasons

Les Blasons disposent d'un fond marron. Il existe six types de Blasons différents (représentant les principales familles nobles). Les tuiles Blason sont placées dans leurs cases dédiées sous les Bâtiments de votre plateau Marchand (après être passées par votre Entrepôt). Les Blasons se trouvent sur les tuiles Contrat et sur les tuiles Bonus.

Dès que toutes les Pièces d'un Bâtiment sont remplies de tuiles Personnage et qu'une tuile Blason est placée dans sa case dédiée, il devient un Bâtiment Achievé : l'Action associée à ce type de Personnage devient immédiatement plus forte pour vous (y compris l'Action en cours, si applicable).

Vous ne pouvez **jamais** avoir plusieurs Blasons du même type sur votre plateau Marchand.



Voir « Bonus de placement de Blason », page 30.

L'Action associée au type de Personnage est indiquée dans le coin inférieur droit d'une tuile Personnage.

Contrats

Les tuiles Contrat sont bleues. Les Ressources qui y sont représentées correspondent aux exigences du Contrat, tandis que la récompense en PV et les autres bonus sont indiqués au bas de la tuile. La plupart des tuiles Contrat sont disponibles via l'offre de Contrats, mais d'autres peuvent être trouvées parmi les tuiles Bonus.

Dès que vous terminez un Bâtiment, prenez le marqueur Points d'Action Bonus indiqué et placez-le sur l'Action correspondante à l'extérieur de la Roue d'Actions. Désormais, vous bénéficiez d'un bonus de 1/2/3 PA (pour un Bâtiment comportant 1/2/3 Pièces) chaque fois que vous sélectionnez cette Action.

Lorsque vous prenez une tuile Contrat, conservez-la dans votre Entrepôt jusqu'à avoir les Ressources requises et que vous décidiez de le remplir. S'il n'y a plus de cases Contrat vides sur votre plateau Marchand pour accueillir de nouveaux Contrats, vous ne pouvez plus prendre de Contrat.



Exemple : Bleu dépense 3 PA pour placer un Personnage de son Entrepôt dans une Pièce de l'étage 3.



Après avoir reçu le bénéfice correspondant au Personnage placé, Bleu dépense 6 Nourritures pour déplacer un Blason de son Entrepôt vers la case vide sous ce même Bâtiment.



Après avoir gagné le bénéfice correspondant au placement du Blason, le Bâtiment de Bleu devient un Bâtiment Achevé. Bleu prend immédiatement le marqueur Points d'Action Bonus correspondant et le place dans la section correspondante (Action Roi) de la Roue d'Actions.



Désormais, Bleu bénéficie d'un bonus de 3 PA lorsqu'il effectue une Action Roi.

Ce bonus s'applique également lorsque vous effectuez l'Action correspondante en utilisant l'Action Joker. Ce bonus s'applique uniquement aux PA reçus lors du choix d'un dé et non aux Actions fournies par un Assistant ou tout autre effet de jeu.

L'achèvement du Bâtiment le plus à droite de votre plateau Marchand ne fournit aucun bonus d'Action.



Fin de Partie & Décompte Final

À la fin de la 4^e manche, procédez au Décompte Final en suivant ces étapes :



1. Multipliez le nombre de Maisons que vous avez sur la carte par le nombre de Piliers que vous avez sur la carte et gagnez autant de PV.
2. Comptez le nombre de Bâtiments Achevés que vous avez, c'est-à-dire ceux qui contiennent à la fois un Blason et dont toutes (1, 2 ou 3) les pièces sont remplies de Personnages. Pour 1/2/3/4/5/6 d'entre eux, gagnez 0/0/5/10/20/30 PV.
3. Pour chaque lot de 4 Ressources restantes dans votre réserve personnelle, gagnez 1 PV.

Le joueur ayant le plus de PV est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le joueur à égalité le premier dans l'Ordre du Tour l'emporte.



Exemple : Bleu calcule son score final :

1. Il y a 5 Piliers bleus et 5 Maisons bleues sur le plateau principal, Bleu gagne donc 25 PV.
2. Bleu a 4 Bâtiments Achevés (voir ci-dessus), ce qui lui rapporte 10 PV.

3. Bleu a également 3 Fers, 5 Ors et 1 Laine, ce qui lui rapporte 2 PV supplémentaires.

Le nombre total de PV obtenus à la fin de la partie (à ajouter à tous les PV gagnés tout au long de la partie) est de 25 PV + 10 PV + 2 PV, soit un total de 37 PV.



Annexes



Capacités Assistant

	Effectuez une Action de votre choix avec 1 PA.
	Effectuez une Action Marchand avec 2/3 PA.
	Effectuez une Action Personnage avec 2/3 PA.
	Effectuez une Action Contrat avec 2/3 PA.
	Effectuez une Action Architecte avec 2/3 PA.
	Effectuez une Action Roi avec 2/3 PA.
	Ajoutez 1/2/3 PA à votre Action actuelle. Ceux-ci ne peuvent être appliqués qu'à l'Action associée au dé choisi et non aux Actions fournies par un autre Assistant ou par d'autres effets de jeu.
	À utiliser lors du choix d'un dé. Choisissez un type de Ressource. Prenez des Ressources de ce type au lieu du type correspondant à la couleur du dé choisi.



	Gagnez le nombre d'Ors et/ou de PV indiqué.
	Gagnez 2/3 Ressources au choix . (Chaque Ressource peut être différente.)
	Gagnez 1 Fer, 1 Laine, 1 Pierre et 1 Nourriture.
	Sélectionnez un Bâtiment sur votre plateau Marchand. Vous gagnez les bonus de tous les Personnages de ce Bâtiment.



Tuiles Personnage

	Les symboles dans le coin inférieur droit des tuiles Personnage sont un rappel du type d'Action (Contrat, Personnage, Architecte, Marchand ou Roi) pour lequel vous gagnez des PA bonus après avoir achevé le Bâtiment contenant ce type de Personnage.
	Effectuez une Action Contrat avec 1/2 PA. Gagnez 1 Ressource de votre choix.
	Effectuez une Action Contrat avec 3 PA.
	Gagnez 2 Laines.
	Gagnez 1/2 Fers.



	Gagnez 1 Or et 1 Fer / 1 Or et 1 Laine.
	Effectuez une Action Personnage avec 1/2 PA.
	Vous pouvez déplacer votre Architecte vers une case adjacente. Vous pouvez déplacer votre Marchand vers une case adjacente.
	Gagnez 1/2 Nourritures.
	Gagnez 2/3 Ors.
	Effectuez une Action Roi avec 1/2 PA.
	Gagnez 2/3 PV.
	Vous pouvez déplacer votre Marchand vers une case adjacente, une ou deux fois.
	Vous pouvez déplacer votre Marchand vers une case adjacente. Si votre Marchand se trouve dans une Ville où vous n'avez pas de Maison ET qu'il y a une case vide disponible pour une Maison, vous pouvez y placer une Maison. Vous pouvez effectuer ces Actions dans n'importe quel ordre et décider de n'utiliser qu'une partie de ce bonus.
	Placez 1 Maison là où se trouve votre Marchand. Vous ne pouvez bénéficier de cette tuile Personnage que si votre Marchand se trouve dans une Ville où vous n'avez pas encore de Maison ET où il y a une case libre pour une Maison.



	Vous pouvez déplacer votre Architecte vers une case adjacente, une ou deux fois.
	Vous pouvez déplacer votre Architecte vers une case adjacente. Si votre Architecte se trouve dans une Ville où vous n'avez pas encore de Pilier ET qu'il y a une case Pilier vide, vous pouvez y placer un Pilier. Vous pouvez effectuer ces Actions dans n'importe quel ordre et décider de n'utiliser qu'une partie de ce bonus.
	Placez 1 Pilier là où se trouve votre Architecte. Vous ne pouvez bénéficier de cette tuile Personnage que si votre Architecte se trouve dans une Ville où vous n'avez pas encore de Pilier ET qu'il y a une case Pilier vide.
	Gagnez 1/2 Pierres.



Blasons

	Il existe 6 Blasons différents (représentant des familles nobles influentes) et ils peuvent être trouvés sur les tuiles Bonus et Contrat. Rappel : Vous ne pouvez avoir qu'un seul exemplaire de chaque Blason sur votre plateau Marchand. Vous ne pouvez jamais prendre un Blason que vous possédez déjà.
--	--



Contrats

	Payez 1/3/5/7/8 Ressources identiques pour gagner 1/3/6/10/13 PV.
--	--



	Payez 2/3/9 Fers pour gagner 2/4/17 PV.
	Payez 5/7 Fers pour gagner 7/11 PV et avancer d'une case sur la piste Roi.
	Payez 2/3/9 Bois pour gagner 2/4/17 PV.
	Payez 5/7 Laines pour gagner 7/11 PV et déplacer votre Marchand vers une Ville adjacente.
	Payez 2/3 Ressources identiques de votre choix et 2/3 Fers pour gagner 5/8 PV.
	Payez 2/3 Ressources identiques de votre choix et 2/3 Laines pour gagner 5/8 PV.
	Payez la combinaison indiquée de fer et de laine pour gagner 2/6/12 PV.
	
	Payez 3/5 Laines et 3/5 Fers pour gagner 9/16 PV et effectuer une Action Personnage avec 1 PA.



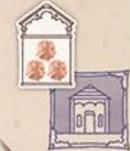
Tuiles Foire

	Gagnez des PV pour chaque lot de 1 Maison et 1 Pilier que vous avez sur la carte.
	Gagnez des PV pour chaque lot de 1 Contrat rempli sur votre plateau Marchand et 1 tuile Cathédrale en votre possession.
	Gagnez des PV pour chaque Contrat rempli sur votre plateau Marchand.
	Gagnez le total des PV de cette tuile et de ceux imprimés sur le plateau principal, puis gagnez des PV en fonction de votre position sur la piste Roi (il ne s'agit pas d'un multiplicateur). Il est possible de perdre des PV lorsque cette tuile est évaluée.
	Gagnez des PV pour chaque lot de 1 Contrat rempli et 1 Blason sur votre plateau Marchand.
	Gagnez des PV pour chaque Maison que vous avez sur la carte.
	Gagnez des PV pour chaque Personnage dans les étages 2 et 3 de vos Bâtiments (que le Bâtiment soit Achevé ou non).
	Gagnez des PV pour chaque tuile Blason sur votre plateau Marchand.
	Gagnez des PV pour chaque Pilier que vous avez sur la carte.



	Gagnez des PV pour chaque Bâtiment de votre plateau Marchand qui est entièrement rempli de tuiles Personnage (qu'il soit Achevé ou non).
	Gagnez des PV pour chaque tuile Cathédrale en votre possession.

Plateau Principal

	Les Villes disposent d'un certain nombre de cases pour les Maisons des joueurs. Certaines cases ne sont disponibles que dans les parties à «3+» ou «4» joueurs.
	Cases des routes. Vos Marchands et Architectes doivent compter ces cases lorsqu'ils se déplacent, mais ne peuvent pas y placer de Maisons ou de Piliers.
	Après avoir construit une Maison sur une case avec ce symbole, sélectionnez immédiatement l'un de vos Bâtiments (qu'il soit Achevé ou non) qui contient au moins un Personnage, et gagnez, une fois, chaque bonus Personnage. Vous pouvez gagner les bonus dans l'ordre de votre choix et vous pouvez choisir d'ignorer les bonus octroyés par tout ou partie des Personnages du Bâtiment.
	Après avoir construit une Maison sur une case avec ce symbole, gagnez immédiatement le nombre de PV indiqué.
	Case Pilier. Vous ne pouvez pas placer de Pilier dans la Cathédrale de la Ville contenant cette tuile  , car cette Cathédrale ne sera pas construite au cours de la partie.
	Cases des tuiles Bonus. Toute case comportant un chiffre n'est utilisée que dans les parties dont le nombre de joueurs est égal ou supérieur à ce chiffre. (En d'autres termes, n'y placez pas de tuiles Bonus si le nombre de joueurs est inférieur.)



Bonus de Placement des Blasons

	<p>Payez 6 Nourritures.</p> <p>Placez une Maison de votre réserve dans n'importe quelle Ville de la carte. Il doit y avoir une case Maison disponible dans la Ville choisie ET vous ne pouvez pas placer la Maison dans une Ville qui possède déjà l'une de vos Maisons.</p>
	<p>Payez 6 Nourritures.</p> <p>Placez un Pilier de votre réserve dans n'importe quelle Cathédrale de la carte. Il doit y avoir une case Pilier disponible dans la Cathédrale choisie ET vous ne pouvez pas placer le Pilier dans une Cathédrale qui possède déjà l'un de vos Piliers.</p>
	<p>Payez 5 Nourritures.</p> <p>Déplacez votre Marchand sur n'importe quelle case de la carte.</p>
	<p>Payez 4 Nourritures.</p> <p>Déplacez votre Architecte sur n'importe quelle case de la carte.</p>
	<p>Payez 3 Nourritures.</p> <p>Gagnez 2 Ressources au choix.</p>
	<p>Payez 2 Nourritures.</p> <p>Gagnez 5 PV.</p>

Crédits

Auteurs : Daniele Tascini et Simone Luciani

Développement : Andrei Novac, Błażej Kubacki,
Malgorzata Mitura et Dávid Turczy

Mode Solo : Dávid Turczy avec Jeremy Avery

Illustration de la boîte : Giorgio De Michele

Conception graphique : Zbigniew Umgelter

Illustrations : Zbigniew Umgelter

Livret de règles : Błażej Kubacki

Mise en page : Emanuela et Robert Pratt, Rainer Åhlfors

Relecture des règles : Zbigniew Umgelter

Testeur en chef du Solo : Chuck Case

Autres testeurs du Solo : Pawel Gajda, Charlie Field,

Jace Ravensburg et Kacper Frydrykiewicz

Traduction française : MeepleRules.fr

Version française : Pixie Games

Board&Dice souhaite remercier pour leurs tests, leurs conseils et leurs retours : Shannon Pepitone, Dan Varrette, Thomas Covert, Anson Garry, Anne Lexington, Maciej Matejko, Franciszek Prusiecki, Wojtek Chuchla, Adam Kwapiński, Julia Gauza, Grzegorz Wojtyl, Pawel "Wppxis" Gajda, Kuba Kisala, Klaudyna Mikołajczyk, Adam Kamiński, Marta Szpaderska, Iwona Jaworowska, Michał Cieślowski, Wiktoria Matyja, Dave Haenze, Damian Gluszczyk, Mateusz Puchalski, Daniel Sobolewski, Łukasz Stadnik, Aleksandra Wiatr, Krzysztof Jurzysta, Miłosz Murawski, Sebastian Borowczyk, Daniel "Gun3R" Sobolewski, Maria Jóźwik, Marek Mańko, Daniel Dubel, Pawel Jablczyński, Artur Szemczek, Patrycja "Puff" Szudarska, Piotr Rybak, Kinga Agnik, Adam Kamiński, Dominik "Vykk" Pańczyk, Mateusz Sekulski, Grzegorz Góra, Michał Mazurek, Artur Szemczek, Dariusz Misiulajtis, Miłosz Murawski et Patryk Olbert.

BOARD&DICE

Directeur Général : Andrei Novac

Responsable des Opérations : Aleksandra Menio

Responsable Marketing : Filip Glowacz

Directeur des Ventes : Ireneusz Huszcza

Direction Artistique : Kuba Polkowski

Responsable du Développement : Błażej Kubacki

© 2022 Board&Dice et Pixie Games. Tous droits réservés.

Pour plus d'informations sur Tiletum, rendez-vous sur :

www.pixiegames.fr



PIXIE
GAMES

BOARD & DICE