

Règles du Jeu

Un important gisement d'argent vient d'être découvert sur une colline en Bohême centrale! Des mineurs venus de toute l'Europe transforment alors cette paisible vallée tchèque en l'une des villes majeures du 14° siècle.

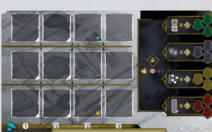
À la tête de riches familles, vous avez de l'influence sur différentes guildes et utilisez votre fortune pour agrandir les mines et aménager la ville de Kutná Hora. L'économie évolue avec la ville, en fonction de vos choix. Pour gagner, repérez les opportunités qui s'offrent à vous et adaptez-vous aux fluctuations des prix.



Matériel







plateau Hôtel de ville



11 tuiles Sainte-Barbe







24 tuiles Bâtiment de guilde











plateau Prospection







9 cartes Mise en place des guildes



15 cartes Mise en place de la mine



4 tuiles Technologie minière





12 jetons









RE-WOOD



Vous avez devant vous le premier jeu de société incluant des éléments en RE-Wood, un matériau révolutionnaire conçu en Allemagne. Cette matière innovante, composée de déchets de bois et de liants recyclés, permet de créer des pions et marqueurs à la texture unique et aux détails élégants.



1 compteur de manches



1 pion Impôts



Chaque joueur dispose des éléments suivants dans sa couleur (bleu, vert, orange ou violet):



12 pions Maison



9 pions Mineur



Parcelle

3 marqueurs



6 compteurs Production



1 pion Réputation



1 pion Score



JETONS DE RECHANGE

Une planche de jetons de rechange est incluse dans la boîte. Conservez-la: elle sera utile si vous perdez l'un de ces jetons (très importants pour le jeu).



Chère joueuse, cher joueur, sachez que nous apportons le plus grand soin à la production et à l'assemblage de nos jeux. Si jamais un élément venait à manquer, nous vous prions de nous en excuser. Merci de nous le signaler à l'adresse suivante : sav@iello.fr

Remarque: Le terme « joueur », dans ces règles, fait référence également aux joueuses. Plus d'informations sur le jeu : https://iello.fr/jeux/kutna-hora

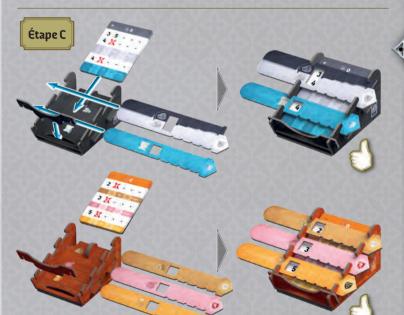
Assemblage des présentoirs 🔷 🦠

Pliez le présentoir dans le bon sens (voir schéma ci-dessous). Attention, si vous le pliez dans le mauvais

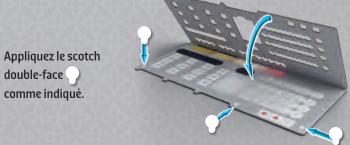














Mise en place

PISTE DES MANCHES



À 4 joueurs, utilisez la face indiquant 5 manches. À 2 ou 3 joueurs, utilisez la face indiquant 6 manches.

- **1.** Placez le **compteur de manches** sur le premier emplacement de la piste des manches.
- 2. Placez le **pion Impôts** sur le 0 de la piste des impôts (située sous la piste des manches).
- **3.** Formez une pile avec les **3 tuiles Bâtiment** arborant un **aristocrate rouge** et placez-la sur la piste des manches, sur la case qui indique leur entrée en jeu.



PLATEAUHÔTEL Deville

PLATEAU KUTNÁ HORA

PLATEAU HÔTEL DE VILLE

4. Classez les bâtiments des guildes en 6 piles, par couleur. Prenez ensuite, dans chacune des 6 piles, la tuile ayant un angle coloré.

aléatoirement ces piles de couleur sur les 6 emplacements des 2 colonnes les plus à gauche du plateau Hôtel de ville.



Elles seront retournées une fois construites.

6 tuiles ont un angle coloré.

Les tuiles ayant un angle coloré sont placées sous leur pile respective, mélangée préalablement. Placez ensuite

5. Classez ensuite les tuiles Bâtiment arborant les aristocrates verts, gris et jaunes en fonction de la couleur de ces aristocrates. Mélangez séparément chacune de ces 3 piles, puis placez-les sur les cases correspondant à leur aristocrate, à droite des tuiles déjà placées sur le plateau Hôtel de ville. Ces tuiles arborant un aristocrate sont les tuiles Bâtiment public: tout le monde peut les construire, mais personne ne les possède.



Cette face des tuiles doit être visible pour l'instant. Elles seront retournées une fois construites.

PLATEAU KUTNÁ HORA

Assemblez le plateau Kutná Hora et assurez-vous de le placer du bon côté.

À 3 ou 4 joueurs, utilisez la face avec le plus de cases (30 cases Kutná Hora et 28 cases Mine).
 À 2 joueurs, utilisez la face avec le moins de cases (18 cases Kutná Hora et 20 cases Mine).

- **6.** Prenez 1 carte Mise en place de la mine au hasard.
- 7. Mélangez les tuiles Rocher, puis placez-les face cachée sur les emplacements Mine indiqués sur la carte Mise en place. Une fois toutes les tuiles placées, retournez-les, face visible.



Ces étoiles seront importantes à la fin de la partie, quand vous calculerez la valeur de chaque étage de la mine.



1 carte Mise en place de la mine piochée au hasard

PRÉSENTOIRS

8. Placez les **présentoirs** de sorte qu'ils soient visibles par tout le monde. Les languettes sont placées sur les présentoirs de sorte que seuls les chiffres les plus à gauche soient visibles en début de partie. Vérifiez que les cartes placées dans les présentoirs sont bien dans l'ordre (carte n° 0 devant et carte à l'arrière).







CATHÉDRALE SAINTE-BARBE

9. Placez les tuiles Sainte-Barbe sur la table, de sorte qu'elles soient visibles par tout le monde. Les 11 tuiles sont placées dans l'ordre pour constituer la cathédrale (de gauche à droite, cartes 1 à 5 sur la rangée du bas, 6 à 10 sur celle du milieu et 11 au sommet).





RÉSERVES

10. Placez les pièces près du plateau : elles forment la banque. Formez également des réserves de jetons Pélican et Aristocrate. Pour ces derniers, formez des piles de couleur, chacune constituée de 3 jetons Aristocrate.



MINE

- **11.** Empilez les **4 tuiles Technologie minière** face cachée et dans l'ordre (la tuile avec 1 seul sur le dessus, puis dans l'ordre croissant).
- 12. Classez les tuiles Mine face cachée, en fonction de leur dos. Mélangez chaque paquet séparément, puis placez la pile au-dessus de la pile au-dessus de la pile au-dessus de la pile au milieu du plateau Prospection. L'emplacement vide en dessous sera utilisé pour défausser les tuiles Mine.













Mise en place des joueurs

Chaque joueur choisit une couleur et prend le matériel correspondant. La plupart des jetons et pions seront placés sur vos plateaux Joueur.



Prenez vos **6 cartes Action** (gardez-les en main ou placez-les devant vous). Ces cartes ne sont pas tenues secrètes, les autres joueurs peuvent les voir. Rangez vos 8 autres pions Mineur dans la réserve : ils y restent jusqu'à ce qu'ils soient disponibles.



Votre **pion Score** commence sur le 0 de la piste des scores (sur le plateau Kutná Hora).

PREMIER JOUEUR



Le **jeton Premier joueur** représente le premier sceau de Kutná Hora, qui date de 1308. Donnez-le à celui ou celle qui a visité des lieux souterrains le plus récemment (ou choisissez au hasard).

Épargne de départ :

- 1er joueur: 40 pièces
- **2º joueur :** 41 pièces
- 3º joueur: 42 pièces
- 4º joueur : 43 pièces

Mise en place des guildes

Chaque joueur exerce son influence sur **3 guildes**. Ces dernières détermineront les bâtiments que vous pourrez construire.

Chaque carte Mise en place des guildes vous indique des répartitions possibles pour que chaque joueur ait un lot de 3 guildes qui fonctionne avec ceux des autres joueurs. Prenez 1 carte Mise en place des guildes au hasard et regardez la section qui correspond à votre nombre de joueurs.

- Chaque joueur choisit un des lots indiqués, en commençant par le dernier joueur et en finissant par le premier (qui n'a alors plus qu'un choix).
- Ensuite, les joueurs choisissent l'ordre dans lequel ils placent leurs jetons Guilde sur leur plateau. Ils le font tour à tour, en commençant par le premier joueur.



Pour votre première partie :

Utilisez la carte Mise en place des guildes nº 1, illustrée ci-contre.

Distribuez à chaque joueur un lot de 3 guildes parmi ceux indiqués sur la carte, dans la section qui correspond à votre nombre de joueurs. Attribuez-les au hasard ou laissez les joueurs choisir. Puisqu'il s'agit de votre première partie, cela n'a pas beaucoup d'importance et c'est tout à fait normal si vous ne savez pas avec quelles guildes vous voulez jouer.

Placez les jetons Guilde sur votre plateau Joueur dans l'ordre indiqué par la carte. Lors de vos prochaines parties, vous pourrez choisir leur ordre.

Partie à 2 joueurs – Cartes Évènement

Dans une partie à 2 joueurs, les cartes Évènement sont utilisées pour intensifier l'activité économique du jeu.

Séparez les cartes Évènement en 2 paquets distincts (A et B), et mélangez-les séparément. À chaque nouvelle manche (sauf la dernière), vous révèlerez une carte Évènement. Pour les premières manches (situées à gauche des tuiles Bâtiment « Aristocrate rouge » sur la piste des manches), tirez ces cartes dans le paquet A. Pour les manches suivantes (à droite des tuiles), tirez ces cartes dans le paquet B. Placez dès maintenant 1 carte Évènement du paquet correspondant



(A ou B) face cachée au-dessus de chaque numéro de la piste des manches. N'oubliez pas qu'aucune carte Évènement n'est révélée à la dernière manche. Révélez à présent la carte Évènement de la première manche, avant même qu'elle ne commence.



Si la carte Évènement de la 1^{re} manche arbore un symbole Impôts (coin supérieur gauche), avancez le pion Impôts du nombre de crans indiqué.

Si vous le souhaitez, vous pouvez également utiliser les cartes Évènement pour intensifier l'activité économique dans une partie à 3 ou 4 joueurs.

--- Kutná Hora------



En 1260, la découverte de gisements d'argent dans la région de l'actuelle ville de Kutná Hora crée une véritable ruée vers l'argent. Des hommes et des femmes affluent de toute l'Europe et les habitations et les chapelles provisoires se multiplient aux abords des nouvelles mines. C'est ainsi qu'une simple colline surplombant une rivière donne naissance à la ville de Kutná Hora. Au cours du siècle suivant, la cité devient une source de pouvoir primordiale pour le royaume tchèque et son influence rivalise à l'époque avec celle de Prague.

Les débuts de cette exploitation sont complètement désorganisés : les camps de mineurs ne cessent de s'élargir jusqu'à ne former qu'une grosse colonie. Il devient

rapidement nécessaire de mettre de l'ordre dans ce chaos. Des enceintes sont alors érigées autour des habitations, et Kutná Hora devient une véritable ville.

En à peine 20 ans, Kutná Hora produit déjà à elle seule un tiers de l'argent utilisé en Europe. Et ce n'est que le début ! Dans notre jeu, chaque tour représente à peu près 13 ans de progrès. Toutefois, cela reste assez abstrait, car vous pourrez construire en 2 tours une église dont la construction s'est historiquement étalée sur plusieurs décennies.

L'extraction d'argent à Kutná Hora se poursuit sur plusieurs siècles. Si, au début, l'argent est trouvé relativement proche de la surface, plus les années passent et plus les mines s'enfoncent vers les profondeurs. Or, des mines aussi profondes exigent une logistique plus complexe : l'eau doit pouvoir être pompée hors de la mine, l'air frais doit être acheminé par des conduits... La mine la plus profonde de Kutná Hora, surnommée l'« Âne », est probablement la plus profonde en activité à cette époque.

L'argent extrait n'enrichit pas seulement les aristocrates de la ville, mais aussi les travailleurs: mineurs, bâtisseurs, marchands et métallurgistes... Tous les métiers impliqués dans le commerce de l'argent profitent de l'essor de la ville. Et quand les habitants prospèrent, ils veulent afficher leur richesse au monde entier. Cela passe par la construction d'églises, de maisons, de manoirs, mais aussi par leur désir de se gouverner eux-mêmes, sans intervention de la noblesse.

C'est ce que nous espérons que ce jeu vous apportera : l'esprit d'un temps où des mineurs et autres travailleurs acharnés ont transformé cette vallée médiévale en l'une des villes les plus importantes de l'Europe de la Renaissance.

Ø6

Quand le jeu vous indique que vous devez payer une certaine quantité de bois ou de documents, regardez le prix actuel de ces ressources et payez la somme indiquée en pièces.







4 bois × 2 (prix actuel du bois) = 8 pièces

1 document × 4 (prix du document) = 4 pièces

Les prix vont évoluer au cours de la partie. Dès qu'un effet fait progresser le paquet Population ou Minerai, retirez la 1^{re} carte (visible) du présentoir et glissez-la derrière son paquet, sans la retourner.



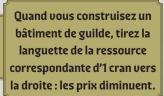
Une économie qui évolue au fil du jeu

Les prix des ressources suivent le principe de l'équilibre de l'offre et de la demande.

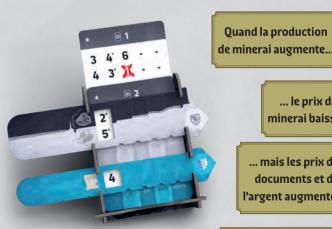


Quand la population augmente..





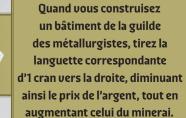
(Pourquoi y'a-t-il une croix sur ce numéro? C'est expliqué page 15.)



.. mais les prix des documents et de l'argent augmentent.

... le prix du minerai baisse..

Quand la production



Aperçu du jeu

Le jeu est divisé en manches, représentées sur la piste des manches, en haut du plateau Hôtel de ville.

Le premier joueur commence le 1^{er} tour de la manche, puis c'est au joueur suivant, dans le sens horaire. Continuez ainsi jusqu'à ce que tous les joueurs aient joué les **3 tours** constituant la 1^{re} manche.

À votre tour, choisissez l'action que vous voulez effectuer, puis jouez une carte qui représente cette action (tournez la carte de sorte que l'action choisie soit vers le haut).

Une fois la carte jouée, elle ne peut pas être réutilisée durant cette manche. Quand vous choisissez votre action et votre carte, vous renoncez donc également à la possibilité d'utiliser l'autre moitié de la carte. **Planifiez donc bien chaque tour** de votre manche!



Vous jouez **2 cartes par tour** lors de vos 2 premiers tours. Après cela, il ne vous reste plus que 2 cartes. Vous n'en choisirez **qu'une seule** à jouer lors de votre tout dernier tour.

La manche prend fin lorsque tous les joueurs ont joué 3 tours (et posé 5 des 6 cartes de leur main). Des effets peuvent se produire en fin de manche, comme indiqué sur la piste des manches (plus de détails à la page 16).

- À la fin de chaque manche, chaque joueur doit payer des impôts OU voir sa réputation diminuer.
- Après quelques manches (en fonction du nombre de joueurs), les aristocrates rouges entrent en jeu.
- Les aristocrates peuvent vous rapporter des points à la fin de chacune des trois dernières manches... ou pas ! Tout le monde peut ajouter des aristocrates au conseil d'administration, et peut donc influer sur la façon dont les joueurs marqueront des points.

Une fois la manche terminée, reprenez toutes vos cartes Action en main : vous les réutiliserez à chaque manche.

Le jeton Premier joueur passe au joueur suivant dans le sens horaire, et ce dernier entame la nouvelle manche.



Le joueur Bleu a joué les actions Parcelle et Mine lors de son 1er tour. Il aimerait effectuer à nouveau l'action Mine lors de son 2° tour, mais il ne le peut pas : il n'y a plus d'action Mine sur les cartes qu'il a en main. Il ne peut même plus utiliser son Joker, car celui-ci se trouve sur une carte déjà jouée. Il aurait dû faire plus attention et jouer l'autre carte présentant l'action Parcelle, afin de garder une action Mine en main pour son 2° tour.



Métallurgistes

Kutná Hora était une ville industrielle : des dizaines de fourneaux étaient actifs nuit et jour. Le processus consistant à extraire l'argent à partir du minerai était long et fastidieux. Dans ce jeu, les bâtiments de la guilde des métallurgistes représentent différentes étapes de ce processus complexe.

But du jeu



Celui ou celle qui a le plus de points en fin de partie gagne. Vous pouvez gagner des points de différentes manières. À la fin des 3 dernières manches, une phase spécifique est dédiée aux points accordés par les aristocrates. En outre, vous gagnerez beaucoup de points lors du décompte en fin de partie. Vous découvrirez ces règles plus en détail par la suite. Un conseil : regardez bien les icônes indiquées dans le coin supérieur gauche de vos tuiles.

Ces icônes se retrouvent sur d'autres tuiles ou sur les bords du plateau. Chaque icône identique présente sur un élément adjacent vous rapporte 1 point en fin de partie.



Ces étoiles indiquent la valeur d'un étage de la mine. Les joueurs qui placeront les tuiles avec le plus d'étoiles sur un étage donné domineront ce dernier et gagneront plus de points. Tentez de dominer les meilleurs étages





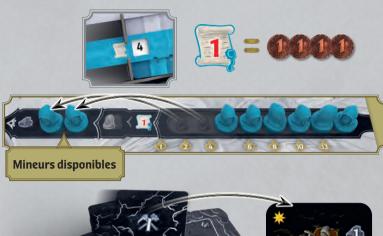
L'action Mine

L'action Mine augmente votre production de minerai et vous permet de gagner des points plus tard dans la partie.

- 1. Vérifiez si vous avez des pions Mineur disponibles. Vous commencez la partie avec 1 pion Mineur disponible. Ignorez donc cette étape quand vous effectuez l'action Mine pour la première fois. Si vous n'avez pas de mineur disponible, vous devez acheter 1 document pour rendre disponibles 2 pions Mineur. Consultez le tarif en vigueur pour les documents (languette bleue) et payez le prix indiqué. Ensuite, transférez 2 pions Mineur de votre réserve (zone de droite) jusqu'à la zone des mineurs disponibles. Si vous avez déjà un pion Mineur dans votre zone de mineurs disponibles, transférez un seul pion (vous ne pouvez jamais avoir plus de 2 mineurs disponibles).
- 2. Piochez des tuiles Mine et choisissez-en 1. Le nombre de tuiles piochées dépend du niveau de technologie minière actuel. Au début de la partie, celui-ci est à 1 et vous piochez donc 1 tuile. À mesure que ce niveau augmentera, vous piocherez le nombre de tuiles indiqué et choisirez celle que vous voudrez jouer. Les autres tuiles piochées seront défaussées. Si la pile Mine est vide, mélangez la défausse pour reconstituer une pile (les tuiles marquées I, II et III seront donc mélangées et ne seront plus placées dans l'ordre initial).
- Choisissez 1 case Mine et payez son coût. Votre tuile doit être placée au niveau d'une entrée <u>OU</u> immédiatement à gauche, à droite **ou en dessous** d'une tuile Mine déjà placée. Les 2 entrées de la mine sont imprimées sur le plateau, et placer une tuile Mine sur une entrée coûte 2 bois. Le coût des autres cases est déterminé par la tuile Mine adjacente déjà posée (à gauche, à droite ou au-dessus). Si plusieurs tuiles influent sur le coût d'une case, optez pour la tuile au coût le plus élevé (mais n'additionnez pas tous les coûts!). Vous ne pouvez pas placer de tuile Mine sur une tuile Rocher ou sur une tuile déjà placée.
- 4. Placez votre tuile sur la case choisie, placez-y 1 pion Mineur (parmi ceux qui sont disponibles), puis déterminez son effet. Une fois une tuile Mine placée, plusieurs options peuvent s'offrir à vous :
- La plupart des tuiles Mine augmentent la production de minerai. Ce symbole indique que vous devez déplacer le compteur correspondant sur votre plateau du nombre de crans indiqué pour symboliser cette augmentation.



- Ce symbole indique que vous devez faire progresser le paquet Minerai du nombre de cartes indiqué. Quand vous augmentez votre production de minerai, le paquet Minerai progresse lui aussi.
- Certaines tuiles Mine rendent la ville plus attractive. Ce symbole indique que vous devez faire progresser le paquet Population du nombre de cartes
- Certaines tuiles Mine vous octroient immédiatement des points. Ce symbole vous indique d'avancer votre pion Score du nombre de points indiqué.





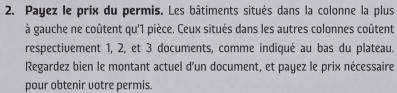




MINEURS

Les mineurs travaillaient dans l'obscurité souterraine, ayant pour seule lumière une lampe dont l'éclat vacillait presque autant que celui d'une allumette. Chaque jour, ils risquaient de mourir d'asphyxie ou sous des éboulements. Mais, contrairement aux serfs de l'époque médiévale, les mineurs de Kutná Hora étaient des citoyens libres, ce qui signifie qu'en échange de leur dur labeur, ils savaient qu'ils seraient bien payés.

Hôtel de ville. Seules les tuiles visibles (au-dessus de chaque pile) sont disponibles. Vous ne pouvez choisir un bâtiment de guilde que s'il correspond à l'une de vos 3 guildes (placées sur votre plateau Joueur). Vous pouvez également choisir de construire un bâtiment public, mais attention, ces derniers ne feront pas augmenter votre production ni vos revenus.



- **3. Prenez la tuile choisie.** Vous pouvez la conserver dans l'une des 3 encoches en haut de votre plateau Joueur. Si toutes les encoches sont occupées, vous ne pouvez pas effectuer l'action Permis.
- 4. Déplacez la pile où se trouvait votre tuile vers la fin de sa rangée. Retirez cette pile du plateau, placez-la à l'extrémité droite de sa rangée, puis décalez toutes les piles vers la gauche afin qu'une nouvelle pile se trouve sur la case vide.

Remarque : Les tuiles sont toujours poussées vers la gauche pour occuper les cases vides, ce qui signifie que la colonne au coût « 3 documents » ne sera pas utilisée avant que les tuiles Bâtiments « Aristocrate rouge » entrent en jeu.







L'action Parcelle

L'action Permis

- 1. Avant de pouvoir construire votre bâtiment à Kutná Hora, vous devez revendiquer une parcelle de terrain.
- S'il n'y a pas encore de bâtiment sur le plateau Kutná Hora, vous pouvez revendiquer n'importe quelle case non revendiquée pour 5 pièces.
- S'il y a déjà un ou plusieurs bâtiments dans la ville, vous pouvez uniquement revendiquer une parcelle adjacente orthogonalement à un bâtiment déjà construit. Le prix de la parcelle est alors déterminé par le chiffre indiqué dans l'angle supérieur droit du bâtiment adjacent. Si vous revendiquez une parcelle adjacente à plusieurs bâtiments, comparez les prix indiqués et payez le prix le plus élevé (n'additionnez pas tous les prix!).

Si toutes les parcelles adjacentes aux bâtiments construits sont déjà revendiquées, faites comme s'il n'y avait pas de bâtiment construit et choisissez n'importe quelle parcelle : vous la paierez 5 pièces, selon la règle habituelle.



Remarque : Si votre réputation est de 3 ou plus, les parcelles vous coûtent seulement 1 pièce, et ce qu'il y ait ou non des bâtiments déjà construits dans la ville.

2. Marquez votre parcelle. Prenez le marqueur Parcelle situé le plus à gauche sur votre plateau Joueur, et placez-le sur la parcelle que vous venez de revendiquer. Vous ne pouvez pas avoir plus de 3 parcelles revendiquées à la fois. À l'étape des impôts, si vous avez plusieurs marqueurs Parcelle à Kutná Hora, vous devrez payer une majoration (Voir page 16.)







L'action Bâtiment

Si vous disposez d'1 tuile Bâtiment (obtenue grâce à l'action Permis) et que vous avez 1 parcelle à Kutná Hora (revendiquée grâce à l'action Parcelle), vous pouvez effectuer l'action Bâtiment pour construire ce bâtiment sur votre parcelle.

1. Choisissez l'une de vos parcelles. Replacez le marqueur Parcelle sur votre plateau (dans la case vide la plus à droite)



2. Placez la tuile Bâtiment sur la parcelle et payez le coût indiqué sur la tuile. Ce dernier est indiqué en bois et dépend donc du prix actuel du bois.



Autres effets

- 3. Résolvez les effets indiqués sur la tuile. Les différents effets sont résumés au dos de ce livret. Consultez la page suivante pour des exemples plus précis.
- 4. Retournez la tuile. Une fois résolus, les effets n'ont plus d'importance pour le reste de la partie.
- 5. S'il s'agit d'un bâtiment de guilde, marquez-le avec un pion Maison et résolvez l'effet Maison : chaque ligne de votre plateau correspond à une guilde différente. Quand vous construisez un bâtiment lié à une guilde, retirez le pion Maison le plus à gauche de la rangée correspondante et appliquez l'effet indiqué à sa droite.

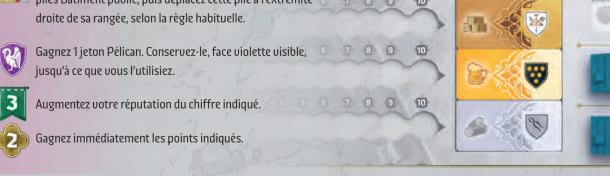


Gagnez 1 tuile Bâtiment public: effectuez gratuitement 1 action Permis bonus, en prenant la première tuile d'une des piles Bâtiment public, puis déplacez cette pile à l'extrémité 6 7 8 9 10









Si vous construisez un bâtiment public, ne placez pas de pion Maison dessus et ne bénéficiez donc pas d'effet Maison. Ce bâtiment ne vous appartient pas.

Bâtiments de guilde **11111**

Quand vous construisez un bâtiment de guilde, ce dernier augmente votre production de la ressource liée à la guilde. Avancez donc votre compteur Production sur la ligne correspondante de votre plateau Joueur.







À l'exception des bâtiments de la guilde des mineurs, la plupart des bâtiments de guilde vous indiquent de tirer la languette liée à cette guilde/ressource d'1 cran uers la droite.



Certaines guildes permettent de faire avancer la construction de la cathédrale Sainte-Barbe. Ce symbole vous indique de construire la prochaine étape en retournant, face cachée, la tuile Sainte-Barbe en cours. Aucun joueur ne pourra utiliser l'effet de cette tuile durant la partie. Avancez tout de même le pion Impôts du montant indiqué au bas de la tuile que vous retournez.







Guilde des mineurs

En construisant un bâtiment de la guilde des mineurs, vous augmentez votre production de minerai. Le paquet Minerai progresse par conséquent.

Les deux pistes de votre plateau Joueur vous permettent de différencier le minerai produit par les bâtiments et celui produit par la mine. Il s'agit pour autant de la même ressource.





Ce symbole signifie que vous devez piocher la tuile située en haut de la pile Technologie minière et la jouer immédiatement : placez-la où vous voulez, en suivant les règles de placement habituelles. Toutefois, vous ne payez pas de bois pour poser cette tuile. Marquez-la d'1 pion Mineur pris depuis votre réserve (située à droite des pions Mineur disponibles). Si vous n'avez plus de pions Mineur dans votre réserve, utilisez un pion Mineur disponible.

Prendre une tuile Technologie minière augmente le niveau de technologie, qui détermine le nombre de tuiles piochées par les joueurs lors de l'action Mine.



Bâtiments publics



reconnaissables : ils arborent tous des aristocrates. Contrairement aux bâtiments des guildes, vous ne placez jamais de pion Maison sur les bâtiments publics.

Cela signifie donc que:

- Vous ne résoluez pas d'effet Maison.
- Vous ne possédez pas le bâtiment construit.
- Vous n'augmentez aucune de vos productions grâce au bâtiment public.
- Vous ne gagnerez pas de points en fin de partie grâce au bâtiment public (du moins, pas directement).

Toutefois, en plaçant judicieusement des bâtiments publics, vous pouvez augmenter la valeur de vos autres bâtiments (pour les phases de décompte de points des aristocrates et/ou pour le décompte de fin de partie). En outre, les bâtiments publics disposent d'effets immédiats très puissants qui améliorent

Les bâtiments publics sont facilement votre réputation ou vous octroient immédiatement des jetons Pélican ou des points. Leurs effets varient en fonction de la couleur de l'aristocrate.



Tous les bâtiments publics vous indiquent de prendre 1 jeton Aristocrate dans la réserue pour le placer sur la zone arborant l'icône « Aristocrate multicolore » (au milieu du plateau Hôtel de ville).

Un jeton Aristocrate placé sur cette zone multicolore n'a pas encore d'effet, mais chaque joueur pourra l'ajouter au conseil d'administration grâce à l'action Revenus.

ATTENTION : Les bâtiments publics ne vous rapportent pas de revenus. Cela signifie que si vous dépensez toutes vos pièces pour construire un bâtiment public onéreux, vous n'aurez plus de moyen de récupérer de l'argent (car ce bâtiment ne vous en rapportera pas). Au début de la partie, focalisez-vous plutôt sur les bâtiments qui engendrent des revenus (bâtiments des guildes).





Cette action vous permet d'obtenir de l'argent. Additionnez la production de chacune de vos ressources: le résultat obtenu correspond à votre revenu en pièces.



La joueuse Uiolette a un bâtiment qui produit 3 d'argent. Le prix actuel de l'argent est de 3 pièces. Elle obtient donc 9 pièces pour sa production d'argent. Elle a également construit un bâtiment de la quilde des mineurs qui produit 2 de minerai, et elle produit aussi 4 de minerai grâce à ses tuiles Mine. Avec sa production totale de 6 de minerai, et compte tenu du prix actuel du minerai (4 pièces), elle obtient 24 pièces pour sa production de minerai. En effectuant l'action Revenus, elle récupère donc au total 33 (24 + 9) pièces depuis la banque lors de ce tour.

Ajouter un jeton Aristocrate au conseil

Lorsqu'un joueur construit un bâtiment public, 1 jeton Aristocrate de la couleur de celui représenté sur le bâtiment est déplacé de la réserve jusqu'à la zone arborant l'icône « Aristocrate multicolore », sur le plateau Hôtel de ville. Les aristocrates de cette zone multicolore sont disponibles pour rejoindre le conseil d'administration, mais ils n'ont pas d'effet tant qu'ils sont sur cette zone.



Pendant une action Revenus, après avoir récupéré la somme de vos productions en pièces, vous pouvez

payer 10 pièces pour transférer 1 jeton Aristocrate de la zone multicolore jusqu'au conseil d'administration (prévu pour 3 aristocrates de chaque couleur, à droite sur le plateau Hôtel de ville). Vous ne pouvez pas déplacer plus d'1 jeton Aristocrate par action Revenus. À la fin de chacune des 3 dernières manches, cet aristocrate pourra rapporter des points aux joueurs. (*Plus de détails à la page 16.*)

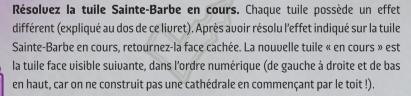


L'action Sainte-Barbe

La confrérie du Corpus Christi (dont le blason arborant un pélican est représenté par les jetons Pélican) conduit la construction d'une immense cathédrale et vos contributions seront grandement appréciées. Dépensez 1 jeton Pélican pour effectuer cette action et profiter d'un effet intéressant.



Utilisez 1 jeton Pélican, en le retournant sur sa face grise. Si vous n'avez pas de jeton Pélican non utilisé (violet), vous ne pouvez pas effectuer l'action Sainte-Barbe.



Quand vous effectuez l'action Sainte-Barbe, ignorez l'icône qui concerne les impôts (représentée en bas des tuiles). Elle s'applique uniquement si la tuile est retournée par l'effet d'un bâtiment de guilde. Dans ce cas, aucun des joueurs ne bénéficie de l'effet indiqué au milieu de la tuile.







Le Joker

L'action Joker vous permet d'effectuer l'action de votre choix parmi toutes les autres. Toutefois, utiliser l'action Joker vous fait perdre 1 de réputation.



Remarque: Si votre réputation est de 6 ou plus, vous pouvez effectuer l'action Joker sans perdre de réputation.



Le code minier du roi précisait quels citoyens avaient le droit de tirer profit des mines, de guelle manière, et combien ils devaient reverser à la couronne. L'industrie minière de Kutná Hora et la bureaucratie royale étaient donc étroitement liées. Les bâtiments des scribes représentent les différentes activités administratives essentielles qui consistaient à s'assurer que la richesse des mines était distribuée de façon juste (ou du moins, légale).



Dans ce jeu, le bois représente en réalité divers matériaux utilisés pour la construction (bois, pierre, briques, etc.). La guilde des bâtisseurs est une version simplifiée des différentes guildes formées à l'époque par les artisans chargés de la construction de Kutná Hora. Les bâtiments étaient construits, reconstruits, agrandis... Tout ceci faisait appel à divers corps de métier : charpentiers, peintres, maçons, carreleurs, menuisiers, plâtriers, vitriers, etc.



Kutná Hora comptait de nombreuses guildes réunissant les corps de métier nécessaires pour nourrir ses milliers d'habitants. Les gisements d'argent sont d'une grande valeur, mais peu nourrissants! Les boulangeries, boucheries et épiceries s'enrichissaient à mesure que les mines grandissaient. Il existait même des échoppes de restauration rapide où les mineurs pouvaient acheter des pains plats remplis de viande et de légumes de saison.



AUBERGISTES

Ce n'est pas juste de la bière! Il était très important de se détendre après une journée de dur labeur. Vendre de la bière, servir à manger, proposer un endroit pour se laver... Tous ces services étaient intrinsèquement liés. Les bains publics, en particulier, étaient un mélange entre des thermes et un salon de coiffure. Et les coiffeurs ne s'occupaient pas que des cheveux ou de la barbe, ils étaient également dentistes et chirurgiens. Dans notre jeu, la bière représente donc beaucoup de choses. Mais elle représente aussi... beaucoup de bière.



Ajustements économiques

Au cours de la partie, vous pourrez voir ces symboles sur les paquets de cartes Minerai et Population.



Un chiffre avec un astérisque indique que ce chiffre vient juste de changer.



Cette icône indique que la demande est telle que la ville agit sans même attendre l'intervention des joueurs. Dès que cette icône apparaît, tirez la languette d'1 cran vers la droite. En outre, défaussez la tuile visible sur la pile de bâtiments correspondante. Ensuite, déplacez la pile jusqu'à l'extrémité droite de sa rangée et remplissez l'espace vide en décalant les piles selon la règle habituelle. Si la pile concernée est vide (parce que les joueurs ont pris toutes les tuiles, mais qu'ils ne les ont pas encore construites), aucune tuile n'est défaussée. Tirez seulement la



Cette croix rouge indique que le marché est saturé par cette ressource. Plus aucun joueur ne peut construire de bâtiment de ce type tant que la demande n'a pas augmenté. Vous pouvez toujours acheter des permis pour construire ces bâtiments, mais vous ne pouvez pas les construire dans la ville pour le moment.



Cette icône signifie simplement que vous êtes à la moitié du paquet. Retirez tout le paquet de son présentoir, retournez-le et reprenez. Le paquet Population passera de la carte 19 à la carte 20, et le paquet Minerai passera de la carte 14 à la carte 15.



Réputation



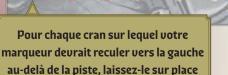


Si votre marqueur se trouve dans cette zone à la fin de la partie, décomptez ces points de malus. (Pas d'effet en cours de partie.)



Si votre marqueur se trouve dans cette zone à la fin de la partie, marquez ces points. (Pas d'effet en cours de partie.)

Pour chaque cran sur lequel votre marqueur devrait avancer vers la droite au-delà de la piste, laissez-le sur place mais gagnez immédiatement 2 points.



mais perdez immédiatement 2 points.

Si votre réputation est de 3 ou plus, revendiquer une parcelle ne vous coûte plus qu'1 pièce, au lieu du prix habituel.



Si votre réputation est de 6 ou plus, utiliser le Joker ne fait plus baisser votre réputation.





Fin de la manche

La manche prend fin lorsque tous les joueurs ont terminé leur 3° tour. C'est à cette étape que chacun décide s'il paie ou non des impôts.



Impôts





Chaque joueur a le choix entre payer ses impôts et diminuer sa réputation (du nombre indiqué pour la manche en cours). Vous pouvez choisir de diminuer votre réputation même si vous avez les moyens de payer vos impôts. En revanche, si vous n'avez pas assez d'argent, vous n'avez pas le choix : vous ne payez rien et votre réputation diminue.



Les joueurs qui disposent, à cette étape, de plus d'1 pion Parcelle à Kutná Hora doivent payer une majoration (indiquée sur les emplacements vides des marqueurs Parcelle sur vos plateaux): 3 pièces si 2 de vos marqueurs Parcelle sont placés sur la ville OU 8 pièces (3 + 5) si vous avez encore 3 marqueurs Parcelle placés à la fin de la manche. Si vous choisissez de ne pas payer d'impôts, vous ne payez pas non plus la majoration liée aux parcelles.



Mise en place de la manche suivante

D'autres effets peuvent s'appliquer à la fin d'une manche (voir encadré ci-dessous). Une fois que la manche est terminée, le jeton Premier joueur est donné au joueur suivant, dans le sens horaire, et tous les joueurs récupèrent toutes leurs cartes Action.

Bâtiments « Aristocrate rouge »



place. Dans une partie à 4 joueurs, elles entrent en jeu à la fin de la 2º manche. Dans une partie à 2 ou 3 joueurs, elles entrent en jeu à la fin de la 3° manche. Lorsqu'elles entrent en jeu, mélangez ces tuiles et distribuez-les sur les emplacements à droite de chaque rangée du

plateau Hôtel de ville. Contrairement aux autres tuiles, elles ne sont pas placées en pile. Elles sont immédiatement disponibles.



Carte Évènement

Les cartes Évènement sont utilisées dans les parties à 2 joueurs. Elles sont optionnelles dans les parties à 3 ou 4 joueurs. À chaque manche, une carte Évènement est révélée. Elle précise l'effet pour cette manche et à quel moment il s'applique (généralement à la fin de la manche).



Certains évènements permettent aussi de faire progresser les paquets Population ou Minerai. Le changement s'effectue à la fin de la manche, avant l'étape des impôts et le décompte des points des aristocrates.



Quand vous préparez une nouvelle manche, révélez la nouvelle carte Évènement. Si l'évènement augmente les impôts, avancez le pion Impôts au moment où la carte est révélée.

Décompte des points des aristocrates

Les 3 tuiles Bâtiment « Aristocrate rouge » sont Àla fin des 3 dernières manches du jeu (sur 5 ou 6 manches), après l'étape des impôts, placées sur la piste des manches lors de la mise en les aristocrates du conseil d'administration rapportent des points à tous les joueurs.



Pour chacun de vos bâtiments, comptez 1 point par bâtiment public adjacent. Multipliez ensuite ce résultat par le nombre d'aristocrates verts.



Cette joueuse marque 4 points pour chaque aristocrate vert présent dans le conseil d'administration.



Pour chaque paire de jetons Pélican **utilisés** (gris), gagnez 3 points. Comptez les jetons utilisés, puis divisez le total par 2 en arrondissant à l'inférieur. Multipliez ensuite ce résultat par le nombre d'aristocrates gris.



Si vous possédez au moins 1 tuile Mine à chaque étage de la mine, comptez 2 points. Si vous avez au moins 2 tuiles Mine à chaque étage, comptez 4 points. Multipliez ensuite ce résultat par le nombre d'aristocrates jaunes.



Pour chaque colonne de votre plateau Joueur dans laquelle toutes les maisons ont été retirées, comptez 3 points. Multipliez ensuite ce résultat par le nombre d'aristocrates rouges.

Fin du jeu

Une partie à 4 joueurs prend fin après 5 manches. Une partie à 2 ou 3 joueurs prend fin après 6 manches. Les joueurs accumulent un certain nombre de points durant la partie, mais c'est à la fin du jeu qu'on évalue le résultat de leurs stratégies à long terme.

Décompte final

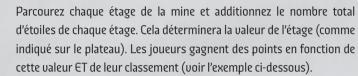


Kutná Hora

Parcourez la ville, bâtiment après bâtiment, et attribuez au propriétaire de chaque bâtiment 1 point pour chaque icône correspondante (celles dans l'angle supérieur gauche) se trouvant sur un bâtiment adjacent ou sur le bord du plateau (au-dessus, en dessous, à gauche ou à droite, mais pas en diagonale). Retournez des bâtiments évalués au fur et à mesure pour vous y retrouver.



Mine



Les joueurs qui n'ont aucune étoile ne gagnent pas de points, même si l'une des tuiles de l'étage leur appartient. Les joueurs à égalité pour une place du classement remportent tous la récompense correspondant à cette place, sans se la partager. Par exemple, si deux joueurs sont à égalité pour la 2º place, ils gagnent tous les deux les points pour la 2º place, mais personne ne gagne les points de la 3º place.



La scierie du joueur Bleu porte une icône 🐠 et une icône 🙆. On retrouve ces icônes sur des éléments adjacents (2 🐠 et 1 🛆 sur le bâtiment du dessus, 1 W sur celui à droite, 1 🙆 sur celui du dessous, et 1 W du village sur le bord du plateau). Bleu marque donc 6 points pour ce bâtiment.



Il y a 6 étoiles dans cet étage de la mine. Le plateau indique qu'avec 6 étoiles, les joueurs obtiendront 3, 2 ou 1 point(s) en fonction de leur classement. Uiolette et Bleu ont chacun 2 étoiles et sont donc à éqalité pour la 1^{re} place : ils marquent tous les deux 3 points. Personne ne qagne la récompense correspondant à la 2º place. Uerte a 1 étoile : elle est donc en 3º place et aagne 1 point. Orange n'a pas d'étoiles et ne gagne donc aucun point, quel que soit le nombre de joueurs présents dans l'étage.



Revenus

Calculez vos revenus à la fin du jeu. Divisez le montant obtenu par 10, en arrondissant à l'inférieur. Le résultat obtenu indique le nombre de points que vous remportez. Par exemple, si vos revenus s'élèvent à 48, vous marquez 4 points.



Réputation

Vous pouvez gagner ou perdre des points en fonction de la position finale de votre marqueur sur la piste de réputation.



Divers

Marquez 1 point pour:

- chaque tuile Bâtiment placée dans une encoche de votre plateau,
- chaque parcelle revendiquée sur laquelle vous n'avez pas construit de bâtiment,
- chaque jeton Pélican non utilisé (violet).

Remporter la partie

Celui ou celle qui totalise le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, la personne ayant le plus de pièces gagne. Si cela ne permet pas de vous départager, vous pouvez choisir de vous battre... ou accepter d'être à égalité.





Dans l'Europe médiévale, l'église était au centre de la vie quotidienne. Les mineurs, plus que tous les autres, étaient conscients qu'ils vivaient chaque jour à la merci d'une puissance supérieure. Les premières chapelles étaient en bois et construites près des mines. Mais à mesure que la ville grandissait, les habitants se mirent à construire des églises en pierre, dont beaucoup existent encore de nos jours.

Notre-Dame-du-Haut



Cette église doit son nom au fait qu'elle est située au sommet de la colline, plus haut que l'autre église Notre-Dame.

Sa construction fut financée par les frappeurs de monnaie de Kutná Hora et sa nef fut construite de sorte à être aussi haute que les bas-côtés. Ainsi, tous les fidèles bénéficiaient de la même luminosité, contrairement à d'autres églises de cette époque où certains profitaient pleinement de la lumière entrant dans Techniquement, une cathédrale est sous le contrôle d'un évêque, ce qui n'est l'église quand les classes jugées inférieures restaient dans l'ombre.

Toutefois, l'éthique égalitaire des frappeurs de monnaie n'était pas absolue. Les citoyens importants qui vivaient dans les maisons situées à côté de l'église disposaient de passages menant directement dans l'église pour pouvoir assister aux offices sans passer par les rues sales et sans braver les intempéries.

NOTRE-DAME-DU-BAS

L'autre église dédiée à la Vierge Marie était dite « née des balayures ». Selon la légende, les pavés du marché aux minerais étaient balayés tous les jours

et la poussière d'argent qui s'y trouvait était mise de côté. Au bout d'un certain temps, la quantité d'argent trouvée dans les balayures était telle qu'elle aurait permis de financer la construction de cette église.

Si les deux églises les plus importantes de Kutná Hora étaient dédiées à la Vierge Marie, c'est parce que Marie était la sainte patronne de la basilique de Sedlec, située non loin de Kutná Hora. C'était donc une façon pour l'abbé de s'assurer que la ville nouvelle faisait partie de sa sphère d'influence.



CATHÉDRALE SAINTE-BARBE



pas le cas ici : il s'agit en réalité d'une église. Mais son style rappelant celui d'une cathédrale gothique, elle est bien souvent appelée « cathédrale Sainte-Barbe ».

La guilde des scribes a créé en 1388 une confrérie du Corpus Christi dans l'objectif de construire cette superbe église. Le symbole héraldique de la confrérie est inconnu à ce jour, mais on pense qu'il s'agissait du pélican, symbole retrouvé sur l'église. À l'époque médiévale, on pensait que le pélican se perçait la poitrine pour nourrir ses petits avec son propre sang. Il symbolisait donc Jésus Christ et son sacrifice.

L'abbaye de Sedlec ayant revendiqué la juridiction sur toutes les églises de Kutná Hora, la confrérie décida de construire Sainte-Barbe en dehors des murs de la ville. Il n'y avait donc aucun bâtiment environnant et les bâtisseurs purent envisager la construction d'une église d'une envergure extraordinaire. La construction de l'église a duré plusieurs siècles, comme c'était souvent le cas à l'époque, mais l'édifice n'a jamais atteint la taille imaginée dans les plans

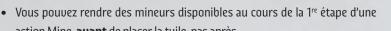
En 1400, Sainte-Barbe était déjà en activité, même si ses murs n'étaient construits qu'à moitié et qu'une toile lui servait de toit. Au Moyen-Âge, il n'était pas rare d'assister à une messe dans un bâtiment encore en travaux.

Comme la véritable église, la Sainte-Barbe de notre jeu se situe en dehors des murs de la ville et il n'y a pas de délai requis pour terminer le bâtiment. Réussirez-vous à construire le toit avant la fin du jeu, ou la congrégation restera-t-elle abritée par une simple toile? À vous de voir!

Annexe

Rappels





- action Mine, **avant** de placer la tuile, pas après. • S'il n'y a plus de tuiles Mine disponibles, mélangez la défausse pour former une nouvelle pile. (Les 3 types de tuiles seront alors mélangés, contrairement
- Une tuile Mine n'a pas d'effet sur le coût d'une case située au-dessus d'elle. Elle ne permet pas non plus d'y accéder.
- Le niveau de technologie minière augmente uniquement lorsqu'un joueur construit un bâtiment de la guilde des mineurs.
- Vous ne pouvez pas prendre de tuile Bâtiment de guilde si vous n'êtes pas membre de cette guilde.
- Votre production peut dépasser 10. Laissez alors votre compteur Production sur 10 et utilisez l'un de vos marqueurs supplémentaires pour compter les unités au-delà de 10.
- L'effet Maison qui vous permet de prendre 1 tuile Bâtiment gratuitement ne s'applique qu'aux bâtiments publics.

Cas particuliers — ***

PIÈCES ÉPUISÉES

à ce qui est fait à la mise en place.)

Le matériel placé sur votre plateau est limité. Si une action requiert un marqueur Parcelle, un pion Maison ou Mineur et que vous n'en avez plus de disponibles, cette action devient sans effet. Les jetons Aristocrate sont limités à 3 par couleur. Si un effet vous demande d'effectuer une action avec un jeton Aristocrate et qu'il n'y en a plus, ignorez cette partie de l'effet.

Les pièces et les jetons Pélican ne sont toutefois pas limités. Si ces jetons viennent à manquer, remplacez-les par autre chose.

IGNORER LES EFFETS DES ACTIONS ET DE SAINTE-BARBE

Quand vous jouez une carte et effectuez une action, vous pouvez décider d'ignorer son effet. Par exemple, quand vous placez un pion Maison dont l'effet Maison vous octroie une action Permis pour un bâtiment public et des points, vous pouvez choisir de ne pas effectuer l'action Permis gratuite, mais tout de même gagner les points liés à cet effet Maison. De même, vous pouvez jouer une carte Action « Sainte-Barbe » et ignorer l'effet du milieu de la tuile Sainte-Barbe. Cette règle s'applique même si l'effet en question n'est pas une action. Par exemple, si vous appliquez l'effet de la tuile n° 6, vous pouvez ignorer l'effet Aristocrate et seulement gagner 2 points. Sur la tuile n° 3, vous devez perdre 1 de réputation, mais vous pouvez choisir de ne pas retirer de pion Maison (et donc de ne pas augmenter la production).

RÈGLE DE LA MINE

Vous pouvez tout à fait payer le prix total pour rendre seulement 1 pion Mineur disponible. Après avoir consulté les tuiles Mine que vous pouvez poser, vous pouvez choisir de toutes les défausser et de n'en placer aucune. De la même façon, quand vous devez placer 1 tuile Technologie minière dans la mine, vous pouvez choisir de la retirer du jeu à la place.

LIMITES

Les impôts ne peuvent jamais dépasser 25.

Si le paquet Population ou Minerai atteint sa dernière carte, ignorez les effets qui demandent de faire progresser le paquet.

Crédits

ONDŘEJ BYSTROŇ • PETR ČÁSLAVA • PAVEL JAROSCH

DÉVELOPPEMENT: Tomáš « Uhlík » Uhlíř

Emil Jenerál Jakub Uhlíř Vít Vodička Adam Španěl

CONCEPTION GRAPHIQUE: Radek « RBX » Boxan

DIRECTION ARTISTIQUE: Milan Vauroň

Jakub Politzer Štěpán Drašťák Dávid Jablonovskú

BANDE-ANNONCE ET ILLUSTRATIONS 3D: Radim « Finder » Pech

PHOTOGRAPHIES DE KUTNÁ HORA: Josef Čáslava

PRODUCTION: Vít Vodička

RÉDACTION DES RÈGLES: Jason Holt

GESTION DE PROJET: Jan « Zuonda » Zuoníček SUPERVISION DE PROJET: Petr Murmak

TRADUCTION FRANÇAISE: Marie-Laure Faurite

RELECTURE FRANÇAISE: Juliette Chastel, Robin Leplumeu

Ondřej: Je dédie *Kutná Hora* à ma mère, qui m'a donné l'idée de créer ce jeu, et à ma femme Katya qui a été mon plus grand soutien pendant les années de développement. Un grand merci à elle également pour les magnifiques illustrations qu'elle a créées pour le prototype.

Petr: Je voudrais dédier ce jeu à mon père et à son talent pour prendre la ville de Kutná Hora en photo et produire des visuels à couper le souffle. Ce jeu est aussi pour Charles et Sandy, que j'ai, hélas, abandonnés seuls dans la ville. Je vous promets que je serai un meilleur guide la prochaine

Remerciements particuliers à:

Jirka Paloch, notre testeur et fan le plus dévoué, et ce depuis les toutes premières versions du jeu. Maria Vershinina, pour toutes les discussions autour des maths et de la psychologie que nous avons eues durant les tests.

Le Musée tchèque de l'argent pour votre temps et votre patience quand nous vous avons posé

Emil Jenerál, le meilleur ambassadeur du jeu. ◆ **Radek « RBX » Boxan**, pour être allé à l'encontre de l'opinion générale. • Jason Holt, pour toutes les discussions passionnantes que nous avons eues autour de l'Histoire. • Kuba « Professeur » Kutil pour son soutien qui arrive toujours à point nommé. ◆ Daniele Tascini pour ses conseils sur les attentes des joueurs. ◆ Kuba Uhlíř pour son travail si discret quand il organise tout. • Tomáš « Uhlík » Uhlíř et Vít Vodička pour les semaines entières que l'on a passées ensemble à équilibrer des tableurs. • Milan Vauroň pour avoir pris en compte les auis des uns et des autres dans ses illustrations fantastiques. ◆ Jakub Politzer, qui nous a aidés à concrétiser notre vision autour du visuel.

Jan « Zvonda » Zvoníček pour avoir su garder son calme quand tout le monde paniquait. • Adam Španěl, pour toutes les idées que tu m'as données concernant la concention de la mine et de son fonctionnement. • Nos familles et nos amis, qui n'ont jamais cessé de croire en nous pendant tout ce temps.

Merci à toute l'équipe de CGE d'avoir adopté notre jeu et d'avoir travaillé sans relâche pendant sa préparation et sa promotion.

Merci à nos testeurs les plus dévoués, chez CGE et lors des différentes sessions de test à l'extérieur :

David Nedvídek, Iva Nedvídková, Honza Bartoš, Zuzana Zadražilová, Tomáš Zadražil, Jana Mikulová, Klára Nedvídková, Miroslav Felix Podlesný, Regina Urazajeva, Tomáš Helmich, Pavlína Hornová, Zdeňka Čermáková, Martin « Intoš » Sedmera, toute l'équipe de District 5, Ruda Malú, Petr « Peca » Palička, Jelle Seruranckx, Michal Mašek, Daniel Knápek, Jiří « Růžmen » Růžička, Pavel « L'argent-c'estpas-important » Češka. Ondřej Černoch, Petr « Pítrs » Horáček, Petr « Youda » Plašil, Milan « Ozzu » Zborník, Michal Ringer, Michaela Macková, Ladislav Pospěch, Son Tung Pham, Lea Červeňanská, Miloš Procházka, Ivan « Eklp » Dostál, Diana Lafférsová.

© 2023 Czech Games Edition © 2024 IELLO SAS pour la version française







Effets de la mine et des bâtiments



Augmentez du montant indiqué la production de la ressource illustrée.



Tirez la languette de la ressource illustrée d'1 cran vers la droite.



Prenez la tuile Technologie minière du dessus de la pile et placez-la comme s'il s'agissait d'une tuile Mine gratuite (ne payez pas de bois et marquez-la de l'un des pions Mineur pris dans votre réserve).



Faites progresser le paquet Minerai du nombre de cartes indiqué.



Faites progresser le paquet Population du nombre de cartes indiqué.



Gagnez immédiatement les points de victoire indiqués.



Gagnez immédiatement les points de réputation indiqués.



Prenez le nombre de jetons Pélican indiqué. Conservez-les face violette visible jusqu'à ce que vous les utilisiez.



Augmentez les impôts du montant indiqué.



Déplacez l'aristocrate indiqué depuis sa réserve jusqu'à la zone multicolore.



Retirez 1 pion Maison de votre plateau Joueur (celui le plus à gauche dans sa rangée). Ignorez son effet.



Retournez la tuile Sainte-Barbe en cours. Ignorez l'effet indiqué au milieu de la tuile. Si elle présente une icône Impôts, appliquez cet effet et augmentez les impôts. (Si les 11 tuiles Sainte-Barbe ont été construites, cela n'a pas d'effet.)

Ajustements économiques







Les nouveaux bâtiments qui produisent cette ressource ne peuvent pas être construits pour l'instant.



La ville construit un bâtiment. Défaussez la tuile du dessus de la pile et tirez la languette d'un cran vers la droite. (*Plus de détails à la page 15.*)



Retournez le paquet.

Sainte-Barbe



- **1.** Gagnez 2 points de réputation.
- **2.** Gagnez 1 point de réputation. Effectuez gratuitement une action Permis (prenez un bâtiment sans rien payer).
- **3.** Perdez 1 point de réputation. Choisissez une guilde de votre plateau et retirez le pion Maison le plus à gauche de sa rangée pour augmenter la production de cette ressource de 2. N'appliquez pas l'effet Maison.
- **4.** Gagnez 1 point de réputation. Effectuez gratuitement une action Parcelle. Vous n'êtes pas obligé de choisir une case adjacente à un bâtiment déjà construit.
- **5.** Perdez 2 points de réputation. Effectuez ensuite 2 actions Revenus. (Vous gagnez donc vos revenus 2 fois et pouvez ajouter 2 jetons Aristocrate au conseil d'administration.)
- **6.** Gagnez 2 points de victoire. Prenez 1 jeton Aristocrate de la réserve (pas du plateau) et placez-le directement dans le conseil d'administration.
- 7. Pour chacun de vos bâtiments, gagnez 1 point de réputation pour chaque bâtiment public lui étant adjacent.
- 8. Gagnez 1 point de victoire. Effectuez l'action Bâtiment, mais sans payer de bois.
- **9.** Effectuez 2 actions Mine. Ne dépensez pas de bois pour construire les tuiles. Marquez les tuiles Mine avec des pions Mineur non utilisés se trouvant dans la réserve. (Si vous n'avez plus que des pions Mineur disponibles, utilisez ces derniers à défaut.)
- **10.** Choisissez 1 de vos bâtiments et gagnez 1 point de victoire pour chaque icône correspondante sur un élément adjacent. (Comme pour le décompte final, mais sur 1 seul bâtiment.)
- **11.** Gagnez 5 points de victoire, puis retournez la tuile. À partir de maintenant, tous les joueurs qui effectuent l'action Sainte-Barbe gagneront 2 points de réputation.