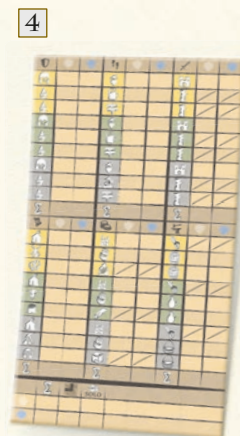
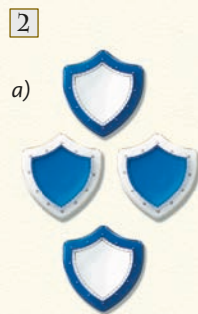


LES DEUX HÉRITIERS

LE ROI CHARLES LE SAGE SOUHAITE PROFITER D'UN REPOS BIEN MÉRITÉ après avoir gouverné son petit royaume avec justice pendant de nombreuses années. Il aimerait transmettre sa couronne à l'un de ses deux fils, mais ces derniers étant nés en même temps, aucun n'est techniquement l'aîné. Le roi Charles a donc décidé de confier une partie de son royaume à chacun d'eux. Lequel des deux héritiers se révélera être le meilleur souverain et héritera du royaume entier ?

Matériel

- 1 54 tuiles Bâtiment :
6 ensembles de 9 tuiles
- 2 6 petits jetons Troupe (boucliers) :
a) 4 troupes normales et
b) 2 troupes de cavalerie avec un contour jaune
- 3 1 grand jeton Bouclier royal
- 4 1 carnet de score
1 livret de règles
1 livret de règles du mode solo



DESCRIPTION DES TUILES

Chaque tuile Bâtiment présente 1 de ces 6 symboles d'ensemble dans son coin supérieur droit :



Voyage



Agriculture et Industrie



Commerce et Église



Guerre



Artisanat



Patrouille

Recto - Bâtiment et terrain



- 1 Type de bâtiment
- 2 Type de tuile/ressource
- 3 Coût de construction
- 4 Effet du bâtiment
- 5 Section de route (uniquement sur certaines tuiles)
- 6 Symbole de l'ensemble

2 Types de tuiles :



Vert = Bois



Gris = Pierre



Jaune = Blé

Verso - Terrain



Mise en place

Les joueurs s'assoient face à face. Séparez les tuiles Bâtiment en 6 ensembles, chacun composé de 9 tuiles, en vous référant aux symboles figurant dans leur coin supérieur droit. Sélectionnez 3 ensembles avec lesquels jouer. Rangez les ensembles restants dans la boîte : vous n'en aurez pas besoin. **Nous vous recommandons d'utiliser les ensembles suivants lors de votre première partie :** Voyage, Agriculture et Industrie, Commerce et Église. Mélangez les 3 ensembles sélectionnés (27 tuiles) ensemble et formez une pile avec les tuiles face cachée à côté de la zone de jeu. Cette pile représente la **réserve commune** de tuiles Bâtiment. Chaque joueur choisit une couleur (bleu ou blanc) et prend les 3 jetons Troupe correspondants.

1. La réserve royale au début de la partie.

Le joueur blanc commence, puisque le bouclier royal présente une couronne blanche.



2. Le paysage de départ



Remarque : Il n'est possible d'avoir 2 troupes sur une même tuile qu'au début de la partie. Dès que les 2 héritiers se séparent, il ne peut y avoir plus qu'une seule troupe par emplacement.

Aperçu et but du jeu

Votre objectif est de marquer plus de points que votre adversaire à la fin de la partie. Les joueurs placent des tuiles représentant des bâtiments et des terrains dans la zone de jeu commune pour créer un paysage. Les bâtiments rapportent des points à la fin de la partie. Les joueurs se déplacent sur le paysage avec leurs troupes afin d'accéder à des ressources et de construire un maximum de bâtiments. Lorsque la dernière tuile de la réserve commune est piochée, les joueurs effectuent une dernière manche, puis la partie prend fin (voir « Dernière manche et fin de la partie »).

Déroulement de la partie

Les joueurs effectuent leur tour l'un après l'autre. Le joueur dont la couleur correspond à la couronne figurant sur le bouclier royal commence. Les joueurs jouent ainsi chacun leur tour jusqu'à ce que la fin de partie soit déclenchée.

À votre tour, effectuez les actions suivantes dans l'ordre de votre choix :

- PRENEZ 1 TUILE BÂTIMENT ET AJOUTEZ-LA À VOTRE MAIN (obligatoire) ;
- JOUEZ 1 OU PLUSIEURS TUILES BÂTIMENT DE VOTRE MAIN (facultatif) ;
- DÉPLACEZ 1 OU PLUSIEURS DE VOS TROUPES (facultatif).

1. PRÉPAREZ LA RÉSERVE ROYALE

Lancez le jeton Bouclier royal comme une pièce et placez-le au bord de la zone de jeu, tel qu'indiqué ci-dessous. La couleur de la couronne détermine le premier joueur. Prenez les 6 premières tuiles Bâtiment de la réserve commune et placez-les face visible en cercle, en partant du bouclier royal et en poursuivant dans le sens horaire. Ce cercle représente la réserve royale. Placez 2 jetons Troupe normale de chaque couleur dans le cercle (4 en tout).

2. PRÉPAREZ LE PAYSAGE DE DÉPART

Prenez la première tuile Bâtiment de la réserve commune et placez-la face cachée au centre de la table. Placez le jeton Troupe de cavalerie de chaque joueur face visible sur la tuile (le symbole Croix doit être face cachée).

Remarque : L'action A ne peut être effectuée qu'une seule fois par tour. Les actions B et C peuvent être effectuées à volonté, mais chaque troupe ne peut se déplacer qu'une seule fois par tour.

Le protocole royal détermine quelles tuiles de la réserve royale sont disponibles pour le joueur.

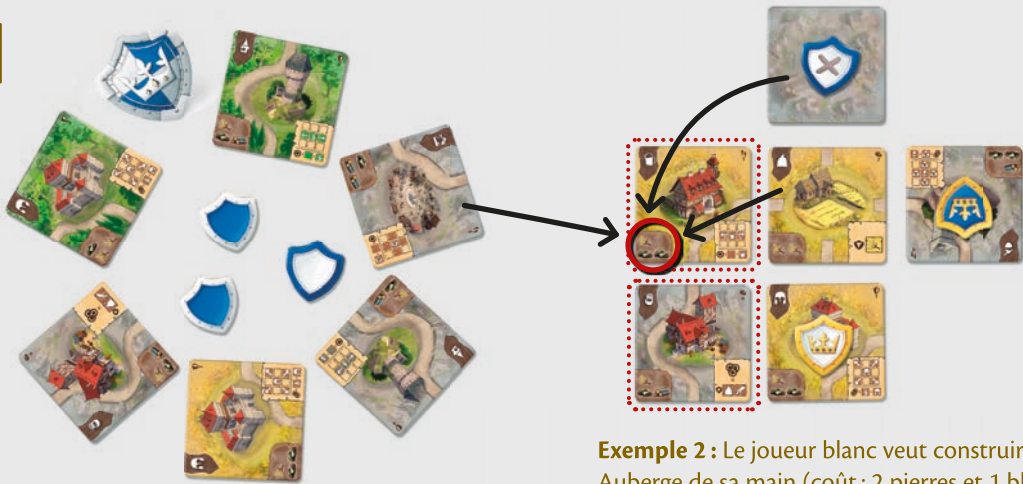
La réserve royale dispose de 7 emplacements (6 avec des tuiles et 1 avec le bouclier royal).

Vous pouvez atteindre un certain nombre de tuiles Bâtiment en fonction de votre influence auprès du roi. Votre influence est déterminée par le nombre de troupes de votre couleur actuellement dans la réserve royale, plus 1. Ce total détermine le nombre de tuiles Bâtiment que vous pouvez atteindre, en comptant **dans le sens horaire à partir du bouclier royal**.

Vous pouvez utiliser n'importe quelle tuile Bâtiment à votre portée de 2 manières différentes : vous pouvez la mettre dans votre main (action A) ou la laisser dans la réserve et l'utiliser comme une ressource pour jouer une tuile de votre main (action B).

Au début de la partie, vous avez chacun une portée de 3 tuiles (2 pour vos troupes dans la réserve, +1). Déployer une troupe de votre couleur depuis la réserve diminue votre portée (voir action C), la portée minimale étant de 1 tuile. Il est donc possible que votre adversaire et vous ayez des portées différentes.

2



Exemple 2 : Le joueur blanc veut construire une Auberge de sa main (coût : 2 pierres et 1 blé). Il a une portée de 2, puisqu'il a toujours 1 jeton Troupe dans la réserve royale. Les tuiles à sa portée lui donnent accès à 1 pierre et 1 bois. Il possède 1 troupe sur un bâtiment jaune et 1 autre sur un terrain ouvert gris. Il a donc également accès à 1 blé et 1 pierre. Enfin, puisqu'il a précédemment construit une Ferme, il a accès à 1 blé supplémentaire. Au total, le joueur blanc a accès à 2 blés, 2 pierres et 1 bois. Il peut donc construire également le Comptoir d'échange (coût : 2 blés et 1 bois) s'il le souhaite.

B.2. Agrandir le paysage avec un terrain ouvert

Pendant votre tour, vous **pouvez** agrandir le paysage en plaçant une tuile Bâtiment, face cachée, dans la zone de jeu sans avoir à payer son coût de construction. La tuile doit être orthogonalement ou diagonalement adjacente à une tuile occupée par l'une de vos troupes. Un terrain ouvert n'appartient à personne. Vous pouvez toutefois accéder à sa ressource si l'une de vos troupes occupe la tuile.

Important : Agrandir le paysage réduit le coût de construction de **1 bâtiment** d'une ressource quelconque durant le même tour.

Exemple 3 : Le joueur blanc aimerait jouer la Boulangerie de sa main (coût : 2 blés et 1 bois). Cependant, il n'a actuellement accès qu'à 1 blé et 1 bois. Il décide de jouer une tuile grise de sa main en tant que terrain ouvert. Il bénéficie donc désormais d'une réduction de 1 ressource de son choix et peut construire sa Boulangerie.



ACTION C. DÉPLACEZ 1 OU PLUSIEURS DE VOS TROUPES

Pendant votre tour, vous **pouvez** déplacer chacun de vos jetons Troupe une fois. Vous pouvez :

1. déplacer un jeton Troupe sur une tuile Bâtiment orthogonalement ou diagonalement adjacente dans la zone de jeu, à condition que la tuile ne soit pas déjà occupée par une autre troupe ;
2. déployer un jeton Troupe depuis la réserve royale dans la zone de jeu. Vous devez déployer le jeton Troupe sur une tuile inoccupée, orthogonalement ou diagonalement adjacente à une tuile occupée par une autre de vos troupes actuellement dans la zone de jeu ;

3. retirer un jeton Troupe de la zone de jeu et le placer dans la réserve royale. Cependant, vous ne pouvez pas retirer votre jeton Troupe de cavalerie, qui doit rester dans la zone de jeu. Lorsque vous déplacez un jeton Troupe, retournez-le face cachée de sorte que la croix soit visible, afin d'indiquer clairement quelles troupes ont déjà été déplacées. À la fin de votre tour, retournez tous les jetons Troupe face visible de sorte que leur croix soit cachée. Les règles concernant la portée et les ressources s'appliquent à toutes les troupes, peu importe sur quelle face se trouvent les jetons.

Remarque : Déployer et retirer des troupes depuis et vers la réserve royale modifiera votre portée, comme stipulé dans le protocole royal. Vous pouvez combiner toutes les actions dans l'ordre de votre choix.

Exemple 4 : C'est au tour du joueur blanc.

Le bouclier royal est retourné, ce qui signifie qu'il a déjà pris une tuile Bâtiment. Il veut maintenant construire sa Tour de guet (coût : 1 blé, 1 bois et 1 pierre). Cependant, il n'a pas accès à du bois. Il doit donc trouver un moyen d'en obtenir. À première vue, trois options s'offrent à lui : déplacer sa troupe du bâtiment jaune sur le terrain ouvert vert, retirer cette troupe pour augmenter sa portée dans la réserve royale, ou déployer sa troupe de la réserve royale sur le terrain ouvert vert. En y regardant de plus près, le joueur blanc ne peut pas opter pour les deux premières options, car l'emplacement sur lequel il souhaite construire sa Tour de guet ne serait plus adjacent à une tuile occupée par l'une de ses troupes et il ne pourrait



4

donc plus y construire son bâtiment. Il ne lui reste donc plus qu'une seule option. Il choisit de déployer sa troupe de la réserve royale sur le terrain ouvert vert et retourne le jeton Troupe sur sa face inactive.

Dernière manche et fin de la partie

Lorsque l'un des joueurs place la dernière tuile Bâtiment de la réserve commune dans la réserve royale, le joueur actif termine son tour normalement. Les joueurs peuvent ensuite effectuer un dernier tour chacun, sans remplir les emplacements vides de la réserve royale. Ces derniers sont ignorés et ne comptent pas pour déterminer la portée des joueurs. Enfin, procédez au décompte des points.

DÉCOMPTE DES POINTS

Additionnez les points des bâtiments que vous avez construits (c'est-à-dire, les tuiles Bâtiment dont le bord inférieur est orienté vers vous). Évaluez chaque tuile individuellement. Les bâtiments rapportent des points en fonction des conditions de score figurant sur leurs tuiles. Vous pouvez augmenter vos points en plaçant astucieusement vos troupes. Vous pouvez également marquer des points supplémentaires grâce aux routes dans la zone de jeu.

PLACEMENT DES TROUPES

Si vous possédez une troupe sur l'un de vos bâtiments à la fin de la partie, les points que vous rapporte ce bâtiment sont multipliés par 2. Si votre adversaire possède une troupe sur l'un de vos bâtiments, cela n'affecte en aucun cas votre score.

ROUTES

Une route ne rapporte des points que si elle relie des bâtiments d'au moins 2 tuiles. Évaluez chaque route individuellement. Les deux joueurs comptent combien de leurs bâtiments ont été reliés par la route en question. Le joueur qui a relié le plus de bâtiments soustrait de son total le nombre de bâtiments de son adversaire qui se trouvent sur la même route. La différence correspond au nombre de points obtenus par le joueur. L'autre joueur ne marque pas de points pour la route. En cas d'égalité, aucun joueur ne marque de points pour la route.

Remarque : Les terrains ouverts ne comptent pas comme des sections de route et ne relient pas les routes entre elles. Une tuile avec un carrefour ne permet pas de relier toutes ses routes à d'autres tuiles. Elle agit à la place comme un point de terminaison pour chacune des 4 routes qui y sont reliés.

Exemple 5 :

La route A relie 3 bâtiments, appartenant tous au joueur blanc. Elle lui rapporte donc 3 points ($3 - 0 = 3$). La route B relie également 3 bâtiments, dont 2 appartiennent au joueur bleu et 1 au joueur blanc. Le joueur bleu marque donc 1 point pour la route B ($2 - 1 = 1$). La route C relie 2 bâtiments blancs et 2 bâtiments bleus ; aucun des joueurs ne marque de points pour cette route. La route D ne relie qu'un seul bâtiment, le joueur bleu ne marque donc aucun point pour cette route.



Remarque : Pour votre première partie, nous vous recommandons de ne pas compter les points obtenus grâce aux routes.

Le joueur qui a le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur qui a le plus de troupes dans la réserve royale l'emporte. Si l'égalité persiste, les deux héritiers devront s'affronter de nouveau en demandant une autre partie du royaume à leur père !

Effets des tuiles par ensemble



VOYAGE

Auberge



Marquez 1 point par tuile dans la même rangée ou colonne (selon ce qui est indiqué sur la tuile) que l'Auberge (dans la limite de 3 tuiles dans chaque direction). L'Auberge vaut également 1 point. Vous pouvez donc marquer un maximum de 7 points.

Marché



Marquez 1 point par tuile orthogonalement adjacente au Marché. Le Marché vaut également 1 point. Vous pouvez donc marquer un maximum de 5 points.

Lieu de pèlerinage



Marquez autant de points qu'il y a de tuiles dans la plus longue route continue reliée au Lieu de pèlerinage, peu importe à qui appartient les bâtiments sur la route. Le Lieu de pèlerinage compte également comme une route, il vous rapporte donc 1 point même s'il n'est relié à aucune autre route.

Baronnie des voleurs



Marquez 2 points par bâtiment de votre adversaire orthogonalement adjacent à la Baronnie des voleurs. La Baronnie des voleurs vaut également 2 points. Vous pouvez donc marquer un maximum de 10 points.

Remarque: La tuile Lieu de pèlerinage ne relie pas les routes entre elles. Elle agit comme un point de terminaison pour chaque route qui la rejoint.



AGRICULTURE ET INDUSTRIE

Moulin



Marquez 1 point par tuile jaune (champ de blé) dans une zone contiguë de tuiles jaunes reliées orthogonalement (avec des bords adjacents) au Moulin, y compris les tuiles jaunes de votre adversaire et les terrains ouverts jaunes. Le Moulin vaut également 1 point.

Mine



Marquez 1 point par tuile grise (plaine rocheuse) dans une zone contiguë de tuiles grises reliées orthogonalement (avec des bords adjacents) à la Mine, y compris les tuiles grises de votre adversaire et les terrains ouverts gris. La Mine vaut également 1 point.

Étable



Marquez 1 point par tuile verte (forêts et prés) dans une zone contiguë de tuiles vertes reliées orthogonalement (avec des bords adjacents) à l'Étable, y compris les tuiles vertes de votre adversaire et les terrains ouverts verts. L'Étable vaut également 1 point.

Boulangerie



Marquez 1 point pour chacun de vos bâtiments sur des tuiles jaunes. La Boulangerie vaut également 1 point.

Campement



À tout moment durant votre tour, si vous avez déjà pris une tuile de la réserve royale, vous pouvez retourner la tuile Campement face cachée, puis retourner le bouclier royal de sorte que la couronne de votre couleur soit de nouveau visible. Ainsi, vous pouvez prendre une autre tuile de la réserve royale durant ce même tour. Si vous n'avez pas utilisé l'effet du Campement à la fin de la partie, il vous rapporte 2 points. Chaque tuile Campement ne peut être utilisée qu'une fois par partie.

Forge



Marquez 1 point pour chacun de vos bâtiments sur des tuiles grises. La Forge vaut également 1 point.

Chalet



Marquez 1 point pour chacun de vos bâtiments sur des tuiles vertes. Le Chalet vaut également 1 point.



COMMERCE ET ÉGLISE

Ferme



Chaque Ferme que vous possédez vous donne accès à 1 blé supplémentaire par tour. La Ferme ne doit pas nécessairement être occupée par vos troupes.

Scierie



Chaque Scierie que vous possédez vous donne accès à 1 bois supplémentaire par tour. La Scierie ne doit pas nécessairement être occupée par vos troupes.

Carrière



Chaque Carrière que vous possédez vous donne accès à 1 pierre supplémentaire par tour. La Carrière ne doit pas nécessairement être occupée par vos troupes.

Remarque : Si l'une de vos troupes se trouve sur votre Ferme, Scierie ou Carrière, vous avez accès à 2 ressources du type correspondant (1 grâce au bâtiment + 1 grâce à la troupe).

Comptoir d'échange



Marquez 3 points pour chacun de vos bâtiments du type indiqué sur le Comptoir d'échange (Ferme, Scierie ou Carrière).

Cathédrale



Marquez 5 points.



GUERRE

Tour de siège



Si 2 de vos Tours de siège sont orthogonalement adjacentes à 1 des bâtiments de votre adversaire, vous pouvez détruire ce bâtiment. Si vous le faites, retournez le bâtiment face cachée : la tuile est désormais considérée comme un terrain ouvert. L'effet est déclenché lorsque la deuxième Tour de siège est placée. Vous n'êtes pas obligé de détruire le bâtiment. Une Tour de siège seule n'a aucun effet. Les Tours de siège ne valent aucun point.

Forteresse



Marquez 1 point pour chacune de vos Tours de siège et Forteresses, y compris celle-ci.

PATROUILLE



Tour de guet



Marquez 1 point par tuile du même type que la Tour de guet, située dans la même colonne ou rangée (selon ce qui est indiqué par la tuile). Cela comprend vos propres bâtiments, ceux de votre adversaire et les terrains ouverts. La Tour de guet vaut également 1 point.

Garnison

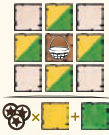


Marquez 2 points par Tour de guet (les vôtres et celles de votre adversaire) diagonalement alignée avec votre Garnison, peu importe la distance qui les sépare.

ARTISANAT



Boutique de paniers



Marquez 3 points par paire de tuiles verte et jaune dans le sens indiqué par la tuile (diagonalement ou orthogonalement).
Les tuiles de votre adversaire et les terrains ouverts comptent également.
Si le sens n'est pas respecté, la tuile ne rapporte aucun point.

Atelier de poterie



Marquez 3 points par paire de tuiles grise et jaune dans le sens indiqué par la tuile (diagonalement ou orthogonalement).
Les tuiles de votre adversaire et les terrains ouverts comptent également.
Si le sens n'est pas respecté, la tuile ne rapporte aucun point.

Tonnellerie



Marquez 3 points par paire de tuiles grise et verte dans le sens indiqué par la tuile (diagonalement ou orthogonalement).
Les tuiles de votre adversaire et les terrains ouverts comptent également.
Si le sens n'est pas respecté, la tuile ne rapporte aucun point.

Hôtel de ville



L'Hôtel de ville augmente le score d'un type de bâtiment Artisanat (Boutique de paniers, Atelier de poterie ou Tonnellerie).
Le type de bâtiment en question rapporte désormais 4 points par paire, au lieu de 3.
Les Hôtels de ville ne valent aucun point.

DESCRIPTION DES SYMBOLES



Point de victoire



N'importe quelle tuile



N'importe quelle tuile verte



N'importe quelle tuile grise ou jaune



N'importe quelle tuile reliée par une route



N'importe quel bâtiment sur une tuile verte



Bâtiment spécifique (ex. l'Atelier de poterie)



Appartenant à un adversaire



M'appartenant



Retourner



Tuiles dans une direction

Remerciements

Les auteurs tiennent à remercier toutes les personnes qui ont participé à la conception de ce jeu.

Un grand merci à :

Michaela Tesařová Borovcová, Aleš « Alladjex » Matas, Marek Jaroš, Jo Lefebure, Paulina Gerding et tous les testeurs.

Traduction française :

Ambre Poilvé et Robin Leplumey pour The Geeky Pen

Albi

LES DEUX HÉRITIERS

• MODE SOLO •

Matériel du mode solo

Le matériel complet du jeu de base *Les Deux Héritiers*

- 1 10 jetons Trésor
- 2 1 jeton Échafaudage
- 1 livret de règles du mode solo

1



2



Aperçu et but du jeu en mode solo

Votre objectif est de marquer plus de points que votre adversaire imaginaire, Henri, dont les tours sont automatisés. Effectuez vos tours en suivant les règles du jeu de base pour deux joueurs. Après votre tour, jouez-en un pour Henri en respectant les règles spéciales indiquées ci-dessous. Jouez chaque tour ainsi, l'un après l'autre, jusqu'à ce que la fin de partie soit déclenchée.

Vous marquez des points de la même manière que dans le jeu de base, y compris pour les routes. Henri marque des points selon un système de score différent.

Mise en place

Mettez le jeu en place comme pour une partie normale à deux joueurs, tout en tenant compte des modifications suivantes :

1. Choisissez une couleur et attribuez l'autre à Henri.
2. Placez tous les jetons Troupe de Henri face cachée à côté de la zone de jeu, en dehors de la réserve royale (leur symbole Croix doit être face visible).
3. Mélangez les jetons Trésor et placez-les face cachée (le symbole Trésor doit être face visible) en pile, au bord de la zone de jeu. Choisissez l'un des niveaux de difficulté listés ci-dessous et retirez le nombre de jetons correspondant de la pile. Rangez-les dans la boîte sans les regarder.

Niveau 1 : HENRI LE PAUVRE – retirez 4 jetons Trésor

Niveau 2 : HENRI LE BRAVE – retirez 2 jetons Trésor

Niveau 3 : HENRI LE PUISSANT – ne retirez aucun jeton Trésor

Déroulement de la partie

Vous jouez toujours en premier. Effectuez votre tour en suivant les règles du jeu de base pour deux joueurs. Puis, effectuez le tour de Henri en 2 phases, en respectant les règles suivantes :

1. Prenez une tuile Bâtiment :

Prenez une tuile Bâtiment pour Henri dans la réserve royale, en partant du bouclier royal et en poursuivant dans le sens horaire. Henri bénéficie toujours d'une portée illimitée en ce qui concerne la réserve royale. Prenez :

- a) la première tuile Bâtiment du même type (couleur) que la première tuile de la réserve commune ;
- b) s'il n'y a pas de tuile de ce type dans la réserve royale ou si la réserve commune est vide, prenez la première tuile Bâtiment de la réserve royale.

Après avoir pris une tuile, déplacez le bouclier royal sur l'emplacement désormais vide, retournez-le sur sa face opposée et placez une tuile de la réserve commune dans la réserve royale comme stipulé dans les règles du jeu de base.

2. Placez la tuile Bâtiment choisie :

Placez la tuile Bâtiment face visible dans la zone de jeu comme suit :

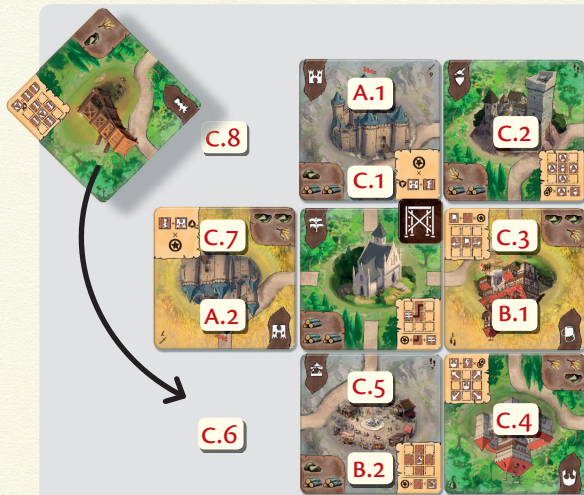
- a) Orientez-la de sorte qu'elle soit à l'envers pour vous, afin d'indiquer qu'elle appartient à Henri.
- b) Placez-la orthogonalement ou diagonalement adjacente au dernier bâtiment que vous avez vous-même construit.
- c) Pour déterminer l'emplacement de la nouvelle tuile, commencez toujours par les emplacements du haut et poursuivez dans le sens horaire jusqu'à ce que vous trouviez un emplacement valide.

La tuile doit :

- A. être reliée à l'une des routes de votre dernier bâtiment ;
ou si ce n'est pas possible
- B. bloquer l'une des routes de votre dernier bâtiment ;
ou si ce n'est pas possible
- C. placez-la sur le premier emplacement vide disponible, orthogonalement ou diagonalement adjacent à votre dernier bâtiment ;
ou si ce n'est pas possible
- D. retirez la tuile Bâtiment de la partie sans appliquer aucun effet.

Remarque : Henri ignore le coût de construction des bâtiments. Il construit toujours ses bâtiments gratuitement, tant qu'il peut les placer en respectant l'option A, B ou C.





Exemple : Placement du bâtiment de Henri

C'est au tour de Henri. La première tuile de la réserve commune est verte, vous prenez donc la Tour de siège dans la réserve royale. Vous essayez ensuite de la placer de manière adjacente au dernier bâtiment que vous avez vous-même construit (le Lieu de pèlerinage). Vous pourriez relier le bâtiment à la route du Lieu de pèlerinage en plaçant la tuile sur l'emplacement A1 ou A2, mais ces deux emplacements sont déjà occupés. Vous essayez ensuite l'option B qui consiste à bloquer la route du Lieu de pèlerinage (en plaçant la tuile sur l'emplacement B1 ou B2). Cependant, ces deux emplacements sont également déjà occupés. Vous passez donc à l'option C. En commençant par l'emplacement C1, vous vérifiez les huit emplacements adjacents dans le sens horaire. Le premier emplacement disponible est le C6, vous y placez donc le bâtiment de Henri.

- Placez un jeton Trésor sur le bâtiment que Henri vient de construire, s'il en reste dans la pile. Le jeton doit toujours être face visible et orienté vers vous.
- Déplacez l'une des troupes de Henri sur la tuile qui vient d'être placée, en utilisant toujours la troupe représentant la croix de la même couleur que la tuile.

Remarque : Pour éviter d'avoir à mémoriser quel bâtiment vous avez construit en dernier, vous pouvez y placer le jeton Échafaudage pour le rendre facilement identifiable. N'oubliez pas de déplacer le jeton Échafaudage la prochaine fois que vous construisez vous-même un bâtiment. Ne déplacez pas le jeton après avoir construit un bâtiment pour Henri !

Remarque : Si vous n'avez pas encore construit de bâtiment dans la zone de jeu, Henri place ses tuiles de sorte qu'elles soient adjacentes à la tuile de départ.

Trésors et comment les retirer

Les trésors rapportent beaucoup de points à Henri à la fin de la partie (voir « Décompte des points »). Heureusement, vous pouvez retirer les trésors de Henri de la zone de jeu si vous remplissez les conditions indiquées dessus. Si ces conditions

sont déjà remplies lorsque vous placez un jeton, retirez-le immédiatement. Les différents types de conditions sont :

2

Vertical : Il doit y avoir 2 tuiles de la couleur/du type indiqué dans la même colonne que le trésor. La tuile sur laquelle se trouve le trésor ne compte pas.

2

Horizontal : Il doit y avoir 2 tuiles de la couleur/du type indiqué dans la même rangée que le trésor. La tuile sur laquelle se trouve le trésor ne compte pas.



Disposition : Il doit y avoir 2 tuiles de n'importe quel type/couleur autour de la tuile Trésor, dans la même disposition que celle indiquée sur la tuile.

Remarque : Si une condition implique des tuiles marron, vous pouvez la remplir en utilisant des tuiles de n'importe quel type/couleur.

Fin de la partie

La fin de la partie suit les mêmes règles que celles du jeu de base.

Décompte des points

Comptez vos points comme stipulé dans les règles du jeu de base. Comptez les points de Henri comme suit :

- Henri marque des points pour les bâtiments qu'il a construits, comme stipulé dans les règles du jeu de base. Les trois bâtiments de Henri qui valent le plus de points à la fin de la partie lui rapportent le double de leur valeur habituelle en points. Ignorez l'emplacement des troupes de Henri.
- Comptez les points des routes comme stipulé dans les règles du jeu de base.
- Henri marque 5 points pour chaque jeton Trésor restant dans la pile ou dans la zone de jeu.

Si vous avez plus de points que Henri, vous gagnez et la couronne vous revient !

Si vous en avez moins, vous perdez et passez le reste de votre vie relégué au rang de sujet de votre frère.

En cas d'égalité, vous perdez la partie... Vous devez toujours faire mieux que Henri !