L'ÂGE DES ARTISANS

ARCHITECTES DU ROYAUME DE L'OUEST

CONCEPTION – SHEM PHILLIPS & S J MACDONALD
ILLUSTRATIONS – MIHAJLO DIMITRIEVSKI
CONCEPTION GRAPHIQUE & MISE EN PAGE – SHEM PHILLIPS
TRADUCTION – JEAN DORTHE / PIXIE GAMES

COPYRIGHT 2020 GARPHILL GAMES
WWW.GARPHILL.COM

INTRODUCTION

Dans Architectes du Royaume de l'Ouest : l'Âge des Artisans, des compagnons sont revenus en ville en tant que maîtres artisans, dotés de nouvelles connaissances sur les métiers et les outils. La Maison des Corporations n'a jamais été aussi occupée ! Alors que certains apprentis acquièrent de nouvelles compétences, d'autres embellissent les bâtiments de la ville d'ornements en tout genre, du vitrail multicolore à la tapisserie dorée. Mais ne laissez pas le scintillement des lumières et la fantaisie vous duper car tout ce qui brille n'est pas or.

MATÉRIEL

2 Marqueurs de Joueur Orange

20 Ouvriers Orange

6 Artisans *(En 6 couleurs)*

1 carte Marché Noir

12 cartes Bâtiment *(Marquées d'un)*

24 cartes Artisanat

12 cartes Apprenti *(Marquées d'un)*

1 tuile Maison des Corporations

6 Aides de Jeu

2 Plateaux de Joueur Double-Face

1 Bloc de Scores

MISE EN PLACE

Mettez Architectes du Royaume de l'Ouest en place comme décrit dans les règles du jeu de base avec les changements suivants :

1. Recouvrez la Maison des Corporations originale du Plateau Principal par la tuile Maison des Corporations de cette extension pour remplacer l'iconographie. Faites de même avec le Marché Noir.

2. Quand vous préparez les piles de cartes Apprenti et Bâtiment, mélangez les nouvelles cartes avec leur pile respective.

3. Mélangez toutes les cartes Artisanat et placez-les en pile face cachée au-dessus de la Maison des Corporations. Tirez et placez les 4 premières cartes de cette pile, face visible, le long du bord supérieur du Plateau Principal.

4. Vous pouvez maintenant aussi choisir l'Orange comme couleur de joueur. Dans une partie standard, le joueur Orange peut utiliser indifféremment l'un ou l'autre des nouveaux Plateaux de Joueur. Si vous utilisez les capacités des personnages, le 2ème côté de chaque Plateau fournit de nouvelles capacités et des configurations de début de partie à choisir par le joueur *(voir page 12)*.

5. Chaque joueur prend 1 Aide de Jeu et 1 Artisan de sa couleur.

6. Dans l'ordre inverse du tour, en débutant par le dernier joueur, chaque joueur engage *(gratuitement)* 1 Apprenti face visible du Plateau Principal. Quand tous les joueurs ont choisi leur Apprenti de départ, révélez de nouvelles cartes Apprenti pour remplacer celles qui ont été prises. Cette étape devrait être faite avant que les joueurs choisissent les cartes Bâtiment. Assurez-vous de gagner ou perdre la vertu en fonction des Apprentis choisis.

Notes pour les parties à 6 joueurs :
- La partie se termine quand tous les emplacements de la Maison des Corporations ont été remplis d'Ouvrier, comme dans une partie à 5 joueurs.
- Dans les règles de base, vous devez placer "2 cartes Récompense par joueur plus 1" dans la pioche Récompense. Cependant, il n'y a pas suffisamment de cartes Récompense dans le jeu de base pour le faire à 6 joueurs. Utilisez dès lors toutes les cartes à disposition. Si vous utilisez des cartes Récompense supplémentaires provenant d'extensions ou de promotions futures, appliquez les règles de mise en place habituelles (2 cartes par joueur plus 1).

MAISON DES CORPORATIONS

La tuile Maison des Corporations comprend 2 nouvelles actions *(fabriquer des Outils et des Ornements)* et 3 emplacements qui déclenchent un renouvellement des Apprentis.

Pour fabriquer un Ornement ou un Outil, les joueurs doivent placer 1 de leurs Ouvriers sur 1 de leurs Ouvriers déjà placé à la Maison des Corporations. Les joueurs ne peuvent pas placer leurs Ouvriers sur les Ouvriers de leurs adversaires. Ils ne peuvent pas non plus avoir plus de 2 Ouvriers sur un même emplacement de la Maison des Corporations.

Lorsque vous placez le premier Ouvrier sur un emplacement de la Maison des Corporations comportant ces icônes, défaussez les Apprentis de la colonne la plus à gauche du Plateau Principal et complétez les espaces vides selon les règles habituelles. Cela ne se fait qu'une fois que le joueur actif a terminé son tour complet. Toutes les Pièces présentes sur les Cartes Apprenti défaussées doivent être remises dans la Réserve.

FABRIQUER DES ORNEMENTS

Les Ornements rapportent aux joueurs des avantages immédiats et des PV supplémentaires en fin de partie. Pour fabriquer un Ornement, les joueurs doivent suivre les étapes suivantes :

1. Placer un Ouvrier de leur réserve sur un de leurs Ouvriers précédemment placé à la Maison des Corporations.

2. Payer 2 Pièces au Bâtiment des Impôts et 3 Pièces à la Réserve.

3. Sélectionner 1 des 4 cartes Artisanat au-dessus du Plateau Principal. Notez qu'il s'agit de cartes multi-usages. Lors de la fabrication d'un Ornement, les joueurs ne sont concernés que par la partie supérieure (jaune) de chaque carte.

4. Glisser l'Ornement fabriqué sous 1 de leurs cartes Bâtiment déjà construit, de sorte que seule la partie supérieure de la carte soit visible.

Règles importantes : les joueurs ne peuvent avoir qu'un Ornement par Bâtiment. Si les joueurs n'ont pas de Bâtiment disponible devant eux, ils ne peuvent pas fabriquer d'Ornement.

5. Résoudre les bénéfices immédiats *(ou les pénalités)* de l'Ornement.

6. Retourner la première carte de la pile Artisanat pour remplacer la carte qui a été prise. S'il n'y a plus de cartes dans la pioche, rien ne se passe. Ces cartes sont limitées.

Par exemple, un joueur vient de placer un de ses Ouvriers sur un de ses Ouvriers précédemment placé à la Maison des Corporations. Il paye les Pièces requises et décide de fabriquer l'Ornement illustré à droite. Il glisse l'Ornement sous la Cour Intérieure et gagne 3 jetons Argile de la Réserve, comme indiqué sur l'Ornement. Cet Ornement lui rapportera également 3 PV supplémentaires en fin de partie.

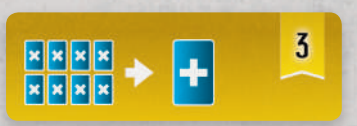
Une fois lié à un Bâtiment, un Ornement ne peut plus être déplacé vers un autre Bâtiment.

Effets des Ornements

La plupart des Ornements rapportent des ressources, font prendre des cartes Dettes ou affectent la Vertu. Cependant, certains d'entre eux peuvent nécessiter des clarifications :

Réactivez immédiatement la récompense du Bâtiment lié (le lier à un Bâtiment en fin de partie n'a aucun effet).

Libérez tous vos Ouvriers capturés ou faites 1 Capture.



Défaussez les 8 Apprentis du Plateau Principal. Révélez-en 8 nouveaux, puis embauchez-en 1 gratuitement.

Libérez tous vos Ouvriers de la Prison.

FABRIQUER DES OUTILS

Les Outils améliorent les Apprentis avec de nouvelles capacités et rapportent des PV supplémentaires en fin de partie. Pour fabriquer un Outil, les joueurs doivent suivre les étapes suivantes :

1. Soit placer un Ouvrier de leur réserve sur 1 de leurs Ouvriers précédemment placé dans la Maison des Corporations, soit placer un Ouvrier sur l'emplacement du milieu du Marché Noir *(plutôt que d'engager définitivement un Ouvrier à la Maison des Corporations. Cela coûte 2 Pièces et 1 Vertu).*

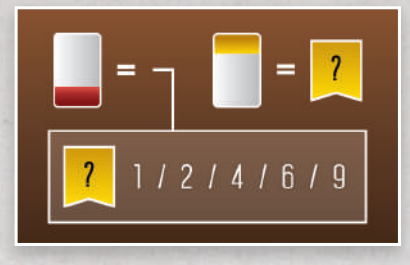
2. Sélectionner 1 des 4 cartes Artisanat du Plateau Principal. Notez qu'il s'agit de cartes multi-usages. Lors de la fabrication d'un Outil, les joueurs ne sont concernés que par la partie inférieure (rouge) de chaque carte.

3. Glisser la carte Outil fabriqué sous un de leurs Apprentis, de sorte que seule la partie inférieure de la carte soit visible.

Règles importantes : les joueurs ne peuvent avoir qu'un Outil par Apprenti. Si les joueurs n'ont pas d'Apprenti disponible devant eux, ils ne peuvent pas fabriquer d'Outil.

4. Retourner la première carte de la pile Artisanat pour remplacer la carte qui a été prise. S'il n'y a plus de cartes dans la pioche, rien ne se passe. Ces cartes sont limitées.

Par exemple, un joueur vient de placer 1 de ses Ouvriers sur un de ses Ouvriers précédemment placé à la Maison des Corporations. Il fabrique l'Outil illustré ici et le place sous l'Apprenti Négociant. Désormais, une fois par tour, lorsqu'il utilise son Négociant, il peut aussi choisir de perdre 1 Vertu pour gagner 1 jeton Marbre. Comme c'était son premier Outil, cela lui rapportera 1 PV en fin de partie. La nouvelle Aide de Jeu indique aux joueurs les PV qu'ils gagnent en fin de partie selon le nombre d'Outils qu'ils possèdent.



Effets des Outils

Lier des Outils aux apprentis peut créer une variété de combinaisons formidables et étranges. Pour cette raison, quelques règles sont importantes à exposer :

- Chaque Outil ne peut être activé qu'une fois par tour ou lors de Réinitialisation du Marché Noir.
  Par exemple, quel que soit le nombre de fois que cet Agent de Recouvrement est utilisé lors du tour d'un joueur, il ne rapportera qu'une seule Pièce ce tour-là (et pas une Pièce par Dette remboursée).

- Les joueurs doivent pouvoir bénéficier de la capacité de l'Apprenti pour activer l'effet de leur Outil. Cependant les joueurs peuvent décider de résoudre l'Outil avant de résoudre l'Apprenti correspondant (pour autant qu'il puisse ensuite activer la capacité de l'Apprenti).
  Par exemple, si un joueur a besoin de 6 Pièces pour rembourser une Dette, mais qu'il n'en a que 5, il peut activer l'Outil lié à son Agent de Recouvrement (gagner 1 Pièce), pour ensuite rembourser la Dette grâce à la capacité de son Agent de Recouvrement.
  En d'autres mots, les outils peuvent être traités comme une récompense ou comme un rabais, le cas échéant.

- Une fois lié à un Apprenti, un outil ne peut pas être déplacé ou retiré. Cependant, si un Apprenti doit être défaussé par un effet quelconque, l'éventuel Outil qu'il possédait peut-être réatribué à un autre de ses Apprentis disponible. Dans les rares cas où cela n'est pas possible, le joueur doit retirer l'outil du jeu.

Notez que certaines combinaisons doivent être évitées stratégiquement. Par exemple, avoir un Outil qui capture les Ouvriers lors d'une action n'est pas compatible avec la capacité passive d'un Châtelain ou d'un Colporteur (cet Outil ne serait jamais activé puisque les capacités du Châtelain ou du Colporteur ne s'activent pas lors d'une action mais uniquement lors de la Réinitialisation du Marché Noir).

Vous trouverez à la page suivante d'autres exemples sur la façon dont les Outils et les Apprentis peuvent fonctionner ensemble.

EXEMPLES DE COMBINAISONS APPRENTI-OUTIL

Voici quelques exemples pour clarifier la façon dont les Apprentis et les Outils peuvent se combiner :

Cet outil n'est jamais activé. Au lieu de cela, il fournit à cet Abbé 1 Compétence supplémentaire de chaque type. Elles peuvent servir à la construction de Bâtiments et pour le gain de PV en fin de partie, via certains Bâtiments comme la Cabane des Maçons et la Chambre à Coucher.

Cette Conspiratrice permet de payer 1 Pièce de moins lors d'une capture d'Ouvriers. La première capture nécessite toujours 1 Taxe à payer. Cependant, il peut utiliser la Pièce qu'il gagne grâce à l'Outil pour payer la Taxe requise pour la première capture *(seulement s'il fait au moins une 2ème capture pour activer sa Conspiratrice durant ce tour).*

Lorsqu'un Ouvrier est placé à l'Hôtel de Ville, l'Antagoniste permet à son propriétaire d'agir comme s'il avait un Ouvrier supplémentaire dans ce lieu. Son Outil possède une capacité passive qui s'active à chaque utilisation de l'Hôtel de Ville et permet d'obtenir une carte Bâtiment.

Cet Homme Fort permet de payer 2 Pièces de moins quand son Artisan est placé. S'il a bénéficié de cette capacité, le joueur peut capturer tout de suite jusqu'à 2 Ouvriers d'une seule couleur *(mais pas son propre Artisan)* à l'endroit où il a placé son Artisan (les captures réalisées avec cet outil doivent toujours provenir de l'endroit où a été placé l'Ouvrier).

Pendant chaque réinitialisation du Marché Noir, ce Châtelain rapporte 1 Or si son propriétaire n'a pas d'Ouvriers en prison. Cependant, si le joueur n'a qu'un seul Ouvrier en Prison, il peut utiliser la capacité de cet Outil pour le libérer, car cela permet ensuite d'activer son Châtelain *(il n'a plus d'Ouvriers en Prison).*

Chaque joueur possède maintenant 1 Artisan. Dans la plupart des cas, il fonctionne comme les autres Ouvriers. Cependant, il y a des règles additionnelles pour cet Ouvrier unique :

- Au tour où il est placé, un Artisan compte comme 2 Ouvriers. Pour les tours suivants, il ne compte plus que comme 1 seul Ouvrier.
  Par exemple, si un joueur n'a pas d'Ouvriers dans la Forêt et qu'il place son Artisan, il gagne 2 jetons Bois. Mais, s'il place un Ouvrier ordinaire lors d'un prochain tour, il gagnera toujours 2 jetons Bois (puisque son Artisan compte maintenant comme 1 seul Ouvrier).

- Quand vous placez un Artisan, vous pouvez ignorer la perte de 1 Vertu.
  Par exemple si un joueur utilise son Artisan au Bâtiment des Impôts, il perdra 1 Vertu au lieu de 2. De même, s'il embauche un Apprenti qui lui ferait normalement perdre 1 Vertu, il ne sera pas affecté par cette perte.

Les deux capacités des Artisans sont rappelées sur les nouvelles Aides de Jeu des joueurs.

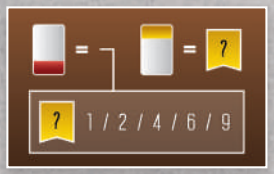
Les Artisans peuvent être capturés normalement. Chaque Artisan rapporte 1 Pièce quand il est envoyé en Prison et il compte comme 1 Ouvrier quand il est en Prison. En règle générale, une action qui affecte un Ouvrier ordinaire peut affecter un Artisan de la même manière. L'Artisan ne peut jamais être placé à la Maison des Corporations.

= N'importe quel Ouvrier *(régulier ou Artisan)*

= Artisan

FIN DE PARTIE ET CALCUL DES SCORES

La partie se termine de la même manière que pour le jeu de base. Les joueurs peuvent utiliser le Bloc de Scores pour calculer leur résultat. En plus des PV habituels, les joueurs gagnent aussi des PV pour leurs Ornements et leurs Outils.



Les PV des Ornements sont inscrits en haut à droite de chaque carte. Les joueurs gagnent un montant de PV croissant en fonction du nombre d'Outils qu'ils ont acquis.
Par exemple, comme indiqué sur l'Aide de Jeu, si un joueur possède 3 Outils, il gagne 4 PV. Avec 5 Outils, il gagnerait 9 PV.

VARIANTE SOLO

Installez la Variante Solo d'Architectes du Royaume de l'Ouest comme décrit dans les règles du jeu de base en y ajoutant les étapes décrites en page 3 de ce livret de règles.

Votre adversaire joue exactement comme dans le jeu de base avec 1 exception. Chaque fois qu'il place un Ouvrier à la Maison des Corporations, il suit non seulement les étapes décrite sur sa carte Planification, mais il fabrique également 1 Ornement. Notez qu'il n'a toujours besoin que de 1 seul Ouvrier pour le faire. Il n'empile jamais d'Ouvriers à la Maison des Corporations.

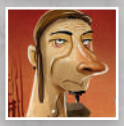
Quand il fabrique un Ornement, il n'est pas affecté par les bénéfices immédiats *(ou les pénalités)* de la carte. Il n'est concerné que par les PV inscrits sur les cartes Ornement. Prenez simplement la carte et placez-la face visible près du plateau de votre adversaire pour le calcul des PV en fin de partie. Votre adversaire choisira toujours la carte Ornement visible qui rapporte le plus de PV (inscrit en haut à droite de la carte). S'il y a plusieurs possibilités *(égalité de PV)*, mélangez ces cartes et donnez-en une aléatoirement à votre adversaire. Remettez l'autre carte à sa place face visible. Ensuite, tirez la première carte de la pioche Artisanat pour compléter la carte qui a été prise.

En plus des PV gagnés selon les règles du jeu de base, votre adversaire remporte également les PV de tous les Ornements qu'il a fabriqués.

Abbé - Gagnez 1 Pièce quand vous placez 1 Ouvrier à l'Entrepôt Royal.

Antagoniste - Traitez l'Hôtel de Ville comme si vous y aviez 1 Ouvrier de plus.

Homme de Main - Gagnez ce qui est indiqué quand vous envoyez des Ouvriers en Prison.



Guetteur - Traitez le Corps de Garde comme si vous y aviez 1 Ouvrier de plus.

Homme Fort - Améliorez les capacités de votre Artisan. Il a aussi 2 Compétences au lieu de 1 seule.

Capacités de l'Homme Fort

Votre Artisan paye toujours jusqu'à 2 Pièces de moins quand il est placé, pour une seule action ce tour.
Par exemple, cela se produit quand vous embauchez un Apprenti, visitez le Marché Noir ou utilisez la capacité d'un Marchand à l'Entrepôt.

Votre Artisan capture tous les Ouvriers d'une seule couleur où il est placé. Vous pouvez utiliser cette capacité pour capturer vos Ouvriers mais vous ne pouvez pas l'utiliser pour capturer votre Artisan.

Votre Artisan sera libéré de prison à chaque réinitialisation du Marché Noir.

NOUVAUX PERSONNAGES (MISE EN PLACE ALTERNATIVE)

Walaric
Commence la partie sans Ouvrier en Prison, sans Pièce, avec 12 Vertus, 1 Outil *(à choisir parmi ceux qui sont disponibles après le choix des cartes Bâtiment)* et 1 Dette. Son Artisan compte comme 3 Ouvriers quand il est placé.

Gisela
Commence la partie sans Ouvrier en Prison, avec 2 Pièces et 13 Vertus. Chaque fois qu'elle fabrique un Outil, elle gagne en plus le bonus inscrit sur l'Ornement de la carte Outil, avant de lier l'Outil à un apprenti.

NOUVEAUX BÂTIMENTS

Arche - Prenez 2 cartes Dettes.
Cour Intérieure - Gagnez 1 jeton Pierre, 1 jeton Bois et 1 jeton Argile.
Galerie - Fabriquez 1 Ornement gratuitement.
Garnison - Fabriquez 1 Outil gratuitement.
Paroisse - Gagnez 1 carte Bâtiment par niveau que vous avez avancé au Chantier de la Cathédrale.
Colonne - Tous les joueurs gagnent 3 Pièces.

Académie - Gagnez 1 PV par Outil.
Arcades - Gagnez 1 Vertu par Ornement.
Cellier - Gagnez 1 PV par Ornement.
Chambre à Coucher - Gagnez 2 PV par lot de 3 Compétences différentes.
Salle de Réunion - Gagnez 1 Vertu par Outil.
Entrepôt - Gagnez 1 Vertu par lot de 3 Compétences différentes.