

REINER KNIZIA

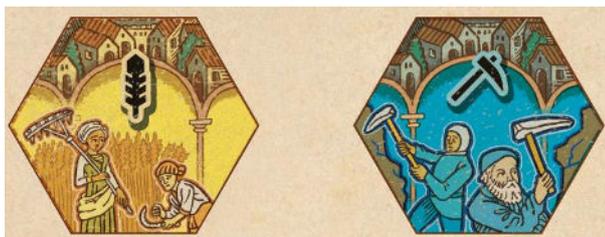
Cascadero

REGLES DU JEU

Le royaume est brisé, ses villes sont divisées et son peuple est méfiant. Le nouveau souverain couronné, El Cascadero, cherche à réunifier le pays, mais il ne peut le faire seul.

Il nomme donc quatre ministres chargés de rendre visite au peuple et de rétablir l'harmonie civile.

Bien que les ministres soient tenus d'apporter la prospérité à l'ensemble du pays, chacun d'entre eux a également une tâche à accomplir.



Agriculture

Exploitation minière



Éducation Industrie manufacturière-Commerce

Par ailleurs, l'éducation revêt un intérêt et une importance pour le nouveau dirigeant. C'est pourquoi El Cascadero supervise personnellement cette branche de la société.



Education

Watch the How to Play Video Here!



Composants



1 Plateau principal (double face)



4 Ministres

12 Sceaux

1 Marqueur 1er Joueur

4 couleurs (une pour chaque joueur)



30 Emissaires

5 Cubes

12 Drapeaux

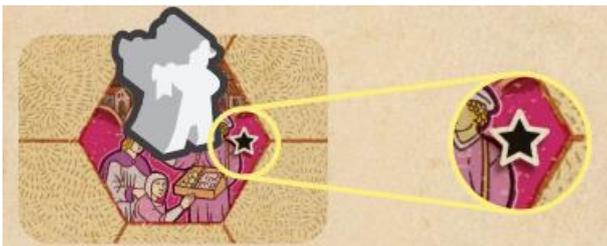
1 Bouclier

24 tuiles Fermier (A utiliser avec le Tableau du fermier) (voir page 7).



Mise en place

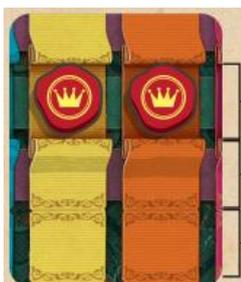
Placez le plateau principal au centre de la table.
 Les hexagones de couleur sont appelés villes. Placez 1 Ministre sur chacune des 4 villes avec une icône ★ -
 Ce sont les messagers personnels d'El Cascadero.



Variantes du jeu

Dans les parties suivantes, vous pouvez alternativement vous mettre d'accord pour placer les 4 ministres sur les 4 villes qui représentent soit l'icône , soit l'icône .

Les cinq pistes situées à droite du plateau sont appelées les pistes de succès. Sur les pistes de succès, placez 1 sceau sur chaque espace plus foncé.



Espace foncé

Espace normal

Espace normal

Matériels des joueurs

Chaque joueur choisit une couleur et reçoit le matériel suivant :

- **1 bouclier** : Chaque joueur place son bouclier sur la première case de la piste de score. Au cours de la partie, ce bouclier comptera les points de victoire des joueurs.



- **5 cubes** : Chaque joueur place 1 de ses cubes sur chacune des cases de départ des 5 pistes de succès de couleur. Au cours de la partie, ces cubes enregistrent les succès des joueurs dans chaque domaine : Agriculture (jaune), Industrie manufacturière (orange), Exploitation minière (bleu), Commerce (rose) et Education (blanc).



- **30 Émissaires** : Chaque joueur conserve les 30 émissaires de sa couleur devant lui. Au cours de la partie, ces personnages sont placés sur la carte hexagonale.



- **12 bannières** : Chaque joueur conserve les 12 bannières de sa couleur devant lui. Au cours de la partie, ces bannières serviront à marquer les réalisations de chaque joueur.



Attention

La couleur choisie par un joueur est importante à cet égard : Pour obtenir la victoire, un joueur doit avoir atteint le sommet de la piste de succès correspondant à la couleur de ses cubes.

JOUER

Choisissez au hasard un joueur pour commencer et donnez-lui le marqueur de premier joueur (à droite). Le jeu se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.



À votre tour, placez un de vos émissaires sur n'importe quel champ vide (les hexagones vides sont appelés champs, les hexagones colorés sont des villes). Les émissaires ne peuvent pas être placés sur des villes - et bien sûr pas sur des champs qui sont déjà occupés par un émissaire.

Le placement de votre émissaire termine votre tour. Cependant, le placement de votre émissaire peut déclencher une évaluation de la ville que vous devez faire immédiatement. Pour expliquer l'évaluation de la ville, la définition suivante est importante :

Groupe

2 ou plusieurs émissaires de la même couleur forment un groupe si tous ces émissaires sont reliés par des cases adjacentes. Un seul émissaire ne forment jamais un groupe.



Exemple : L'image ci-dessus montre 2 groupes roses et 2 groupes bleus. Les émissaires jaunes ne forment aucun groupe.

SCORING DE VILLE

Lorsque vous placez 1 de vos émissaires sur un terrain à côté d'une ville, ceci déclenche un score de ville si les 2 conditions suivantes sont remplies :

1. Groupe : L'émissaire que vous avez placé fait partie d'un groupe. Si vous placez un seul émissaire qui ne fait pas partie d'un groupe à côté d'une ville, ceci ne déclenche pas de score de ville (sauf pour les émissaires avec des sceaux - voir page 5).

Une histoire mouvementée a rendu la population très prudente et un seul émissaire ne semble pas digne de confiance pour la ville !

2. Premier contact : Le groupe constitué après que vous ayez placé votre émissaire n'est pas en contact avec la ville (avant que vous ne placiez cet émissaire), ce qui ne signifie qu'aucun autre émissaire du groupe n'était sur un terrain voisin de la ville. (Vous pouvez déclencher plus d'un scoring pour une même ville, mais vous devez le faire avec des groupes distincts d'émissaires).

N'oubliez pas : Seule la ville à côté de laquelle vous placez votre émissaire peut rapporter des points !



Exemple : Placer un émissaire bleu dans le champ suivant déclenche le score d'une ville. Placer l'émissaire rose dans le champ comme indiqué ne déclenche pas le marquage d'une ville, car le groupe résultant (de 4 émissaires) a déjà été en contact avec la ville blanche (Education) et a déjà scoré. En plaçant l'émissaire rose dans le champ marqué déclenchera un scoring pour la ville orange (Fabrication), mais pas pour la ville blanche (Education), car l'émissaire nouvellement placé doit être directement à côté d'une ville pour déclencher un scoring.

Aide-mémoire pour calculer le scoring des villes

Ceci est un petit guide utile sur le scoring des villes, il est imprimé sur le plateau principal pour vous aider à vous y retrouver pendant le jeu. Il contient les informations suivantes :

Ces situations **ne donnent pas lieu** à un scoring de la ville

Ces situations **donnent lieu** à un scoring de la ville



Placer un seul émissaire qui ne crée pas ou ne rejoint pas un groupe.	Placer un émissaire dans un groupe qui est déjà en contact avec une ville.	Placer un émissaire dans un groupe qui n'est pas encore en contact avec une ville.	Comme dans l'exemple précédent, même si des groupes distincts (de n'importe quelle couleur) sont déjà en contact avec la même ville.	Placement d'un émissaire avec un sceau.
---	--	--	--	---

ENREGISTRER VOTRE SCORE

Si le placement de votre émissaire déclenche un scoring de ville, avancez votre cube sur la piste de succès de la couleur correspondante.



Premier émissaire : Si l'émissaire que vous avez placé est le tout premier (de n'importe quelle couleur) sur l'un des champs adjacents à une ville, avancez votre cube sur la piste de succès correspondante d'1 case.



Marqueurs supplémentaires : S'il y a déjà des émissaires sur les cases voisines d'une ville, avancez votre cube de 2 cases sur la piste de succès.

Lors du premier contact d'un émissaire avec une ville, elle est encore prudente et sa progression initiale est donc lente. Par la suite, elle devient totalement coopérative avec les ministres d'El Cascadero - à condition que ces ministres en visite fassent partie d'un groupe officiel ou présentent un sceau officiel.



Ministre : Si un ministre est dans une ville, avancez votre cube d'une case supplémentaire sur la piste de succès, soit un total de 2 ou 3 cases.

ACTIONS

Lorsque vous avancez votre cube sur une colonne de succès, vous pouvez déclencher une ou plusieurs actions. Les actions sont indiquées par des icônes sur les bannières violettes situées sur les côtés des pistes de succès. Notez que les bannières sur le côté gauche s'appliquent aux 4 colonnes de succès de la couleur du joueur, alors que les

à droite ne concernent que la piste de succès blanche (Education). Si l'avancée de votre cube déclenche plus d'une action, entreprenez-les dans l'ordre où elles ont été déclenchées (les actions situées plus bas sur la piste de succès sont effectuées plus tôt).



Points de victoire : Vous recevez les points de victoire indiqués et vous avancez votre bouclier sur la piste de score.

Attention

Si l'espace indique 2 chiffres, seul le premier joueur dont le cube atteint cet espace reçoit le plus grand nombre de points de victoire. Les joueurs qui atteignent cette case plus tard reçoivent un nombre de points de victoire inférieur.

Aide-mémoire pour les points de succès

Il existe un guide de référence sur le tableau principal avec ces informations, à côté de celle du scoring des villes.



Exemple : Un émissaire bleu est placé en premier, dans la case marquée 1

. Le cube bleu avance d'une case sur la piste de succès blanche (Education). Ensuite, l'émissaire rose est placé dans le champ marqué 2

. Le cube rose avance de 2 cases sur la piste de succès blanche (Education). Si un cube a déjà atteint la fin de la colonne de succès, toutes nouvelles avancées de ce cube sont ignorées. Votre tour se termine après le comptage des points de la ville. Cependant, l'avancement de votre cube peut déclencher diverses actions que vous pouvez alors entreprendre.



Placer un émissaire avec cette flèche verte

Vous effectuez immédiatement un autre tour après la fin de ce tour.



Avancer le cube sur la piste de succès Vous pouvez immédiatement avancer d'1 case n'importe lequel de vos cubes sur une piste de succès. Cela peut déclencher d'autres actions.



Espace grisé

Espace normal

Espaces grisés sur les pistes de réussite

Ils fonctionnent de manière légèrement différente. Vous ne bénéficiez de l'action que si votre cube s'arrête sur cet espace. Sinon, votre cube continue sur la piste de succès sans déclencher l'action. Les bannières de ces actions sont d'une couleur différente pour les différencier des autres couleurs pour les différencier des autres.

Prendre un sceau

Si vous êtes le premier joueur à atteindre cet espace, vous devez prendre le sceau qui s'y trouve et le placer devant vous.



Attention

Si votre pion avance de 2 ou 3 cases et passe ainsi sur la case grisée avec le sceau, vous ne pouvez pas prendre le sceau.



Déplacer un émissaire

Si le sceau sur la case grisée a déjà été revendiqué par un autre joueur, vous pouvez déclencher cette action.

Note : Le joueur qui prend le sceau ne déclenche pas cette action. Vous pouvez déplacer n'importe quel de vos émissaires sur le plateau vers une case vide adjacente. Si un émissaire détient un sceau sous lui, le sceau se déplace avec l'émissaire.

Attention

Le déplacement d'un émissaire ne déclenche jamais le comptage des points de la ville. Si votre cube avance de 2 ou 3 cases et dépasse ainsi l'espace grisé, vous ne pouvez pas déclencher cette action.

Cases interdites

Les cases marquées d'un « X » sont des espaces interdits. Si votre cube avance sur l'une de ces cases, il doit s'arrêter sur la case en-dessous. Pour avancer au-delà d'une case interdite, votre cube doit avancer de 2 ou 3 cases lors d'un scoring de ville pour la franchir. La première fois que votre cube atteint la case située en dessous d'une case interdite, cela déclenche l'action sur cette case. (Si le cube se trouve déjà sur la case inférieure et qu'il doit avancer d'1 seule case, le cube reste sur la case inférieure et l'action sur cette case n'est pas déclenchée).



Cases interdites

Exception

Effectuez toujours l'action « Placer un émissaire » en dernier, car cela fonctionne comme un autre tour complet après avoir résolu toutes les autres actions déclenchées.



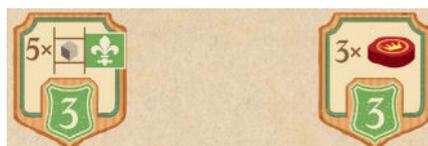
SCEAUX

Si vous placez un seul émissaire qui ne fait pas partie d'un groupe à côté d'une ville, cela ne déclenche généralement pas de scoring de la ville. Cependant, si vous possédez des sceaux, vous pouvez placer 1 de vos sceaux sous cet émissaire pour l'améliorer. Lorsqu'il est amélioré, ceci déclenche alors un score de ville comme s'il faisait partie d'un groupe.

Avec un sceau d'El Cascadero, les émissaires seuls sont jugés dignes de confiance par les habitants de la ville.

REALISER DES OBJECTIFS

Au centre du plateau de jeu se trouvent des objectifs que les joueurs peuvent revendiquer au cours du jeu. Lorsqu'un joueur remplit les critères d'un objectif pendant son tour, il peut placer une de ses bannières sur la case bannière correspondante et réclamer la récompense en points de victoire. Plusieurs objectifs peuvent être revendiqués au cours d'un même tour, mais un joueur ne peut revendiquer qu'un même objectif qu'une seule fois au cours de la partie. Les 6 objectifs suivants ne peuvent être revendiqués que par le joueur qui est le premier à remplir les conditions. Ce joueur fait progresser son bouclier sur la piste de score de **3 points de victoire**.



Si vos 5 cubes atteignent le premier objectif de bannière sur les pistes de succès.

Vous avez 3 sceaux devant vous. (Les sceaux que vous avez déjà placés sous vos émissaires ne comptent pas).



3 de vos cubes atteignent la seconde bannière de réussite sur les pistes de succès.

1 de vos groupes d'émissaires dans le pays relie des villes des 5 couleurs.



1 de vos cubes atteint la troisième bannière de réussite sur n'importe quelle piste de succès.

1 de vos groupes d'émissaires relie 3 villes de la même couleur.

Les 6 succès suivants (fond violet) peuvent être obtenus par tous les joueurs, mais chaque réalisation ne peut être revendiquée qu'une seule fois par joueur. Pour ce faire, un drapeau est dédié à chaque joueur dans sa couleur.

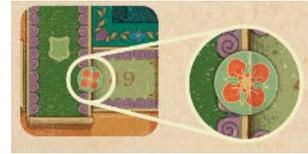


Si vous reliez 2 villes de la même couleur avec l'un de vos groupes, obtenez la récompense correspondante et faites avancer votre blason de 2 points de victoire. Chaque joueur peut obtenir 1 récompense de chaque couleur.

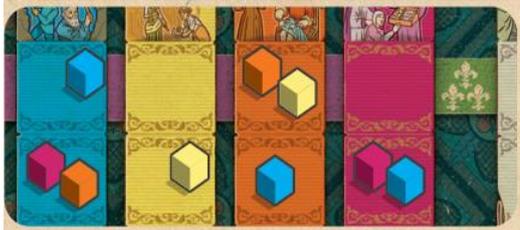
Si vous avez obtenu une récompense pour les 5 couleurs, vous pouvez aussi immédiatement obtenir la récompense ci-dessus et faire avancer votre bouclier de 10 points de victoire supplémentaires.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine lorsque le bouclier d'un joueur est passé au-dessus de l'icône de la fleur sur la piste de score à la fin d'un tour.



(Ce cube a progressé d'au moins 50 points de victoire). La partie se termine également lorsqu'un joueur doit placer un émissaire mais qu'il ne lui en reste aucun.



Le vainqueur

Seuls les joueurs dont les cubes ont atteint la troisième bannière sur la dernière case de leur piste de succès de couleur, sont qualifiés pour la victoire. Parmi ces joueurs, le joueur qui a le plus de points de victoire gagne.

Si aucun joueur ne s'est qualifié pour la victoire, alors on cherche parmi tous les joueurs, celui qui a le plus de points de victoire. Il remporte une **petite** victoire. En cas d'égalité, le gagnant est le joueur qui a joué son tour en dernier lors du premier tour de jeu.

Exemple : Seuls les joueurs Bleu et Orange se qualifient pour la victoire, car ni le joueur, ni le joueur jaune, ni le joueur rose n'ont atteint la dernière case de leur piste de succès.

VARIANTES AVANCEES

Jouez avec seulement 2 ministres au lieu de 4. Placez-les dans les 2 villes blanches (Education) proches du centre de la carte. Lorsque vous déclenchez un scoring dans une ville avec un ministre, vous pouvez repositionner le ministre dans n'importe quelle ville voisine (qui se trouve à exactement à 3 cases), mais pas dans la ville où se trouve l'autre ministre, ni dans une ville qui n'a pas de cases vides autour.



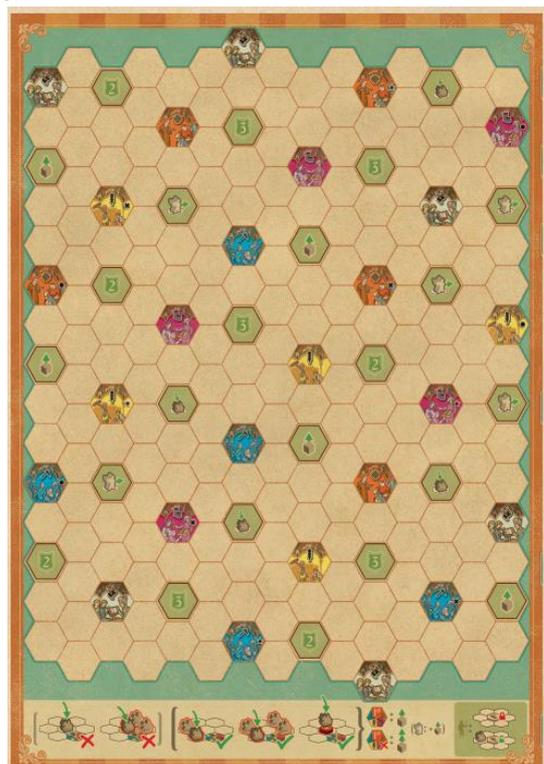
LE PLATEAU FERMIER

Mise en place

Le tableau principal montre maintenant une contrée avec moins de villes mais avec des champs représentant des fermiers serviables. Installez le jeu comme d'habitude.

Tuiles Action

Mélangez les 24 tuiles hexagonales Fermier et placez-en une face visible sur chaque case représentant un fermier.



Jouer

Jouez au jeu comme d'habitude.

Tuiles Fermier

Les tuiles Fermier sont des champs, et les émissaires peuvent donc y être placés. Cependant, les tuiles Fermier sont verrouillées au début de la partie, et inaccessibles aux émissaires. Pour déverrouiller une tuile Fermier, vous devez placer un émissaire de votre couleur sur une case à côté de cette tuile Fermier. Cela débloque ainsi la tuile Fermier pour vous seulement, pas pour tous les joueurs. Une fois que la tuile Fermier est déverrouillée, vous pouvez placer 1 de vos émissaires sur cette tuile Fermier comme pour une case vide normale lors d'un tour suivant.

Aide-mémoire pour le fermier

Il y a une référence sur le plateau principal pour vous aider à vous rappeler lorsqu'une tuile Fermier est verrouillée ou déverrouillée.



Attention

Lors de l'action « Déplacer un émissaire », vous pouvez déplacer un émissaire sur une tuile adjacente (ce qui déclenche l'action sur cette tuile). **L'émissaire doit déjà avoir été adjacent à la tuile Fermier avant de le déplacer.** Ceci est autorisé même si vous n'avez plus d'émissaire adjacent à la tuile Fermier après ce déplacement. Ce point est rappelé à côté de l'icône Déplacer un Envoyé sur les pistes de succès.



Actions sur les tuiles Fermier

Chaque fois que vous placez ou déplacez 1 de vos émissaires sur un terrain contenant une tuile Fermier, vous réalisez l'action correspondante.

Note : Si vous déplacez un émissaire d'une tuile Fermier, il est possible d'activer à nouveau cette tuile Fermier en replaçant ou en déplaçant un émissaire sur la tuile.

Il y a 5 tuiles Agriculteur différentes :



Points de victoire

Vous recevez 2 ou 3 points de victoire et vous avancez votre bouclier sur la piste de score.



Avancer un cube de succès

Avancez votre cube d'1 case sur n'importe quelle piste de succès.



Placer un émissaire

Vous effectuez immédiatement un autre tour après la fin de ce tour.



Déplacer un ministre

Vous pouvez repositionner 1 ministre dans n'importe quelle ville, mais pas dans une ville où se trouve déjà un autre ministre et pas dans une ville qui n'a pas de cases voisines libres.

Crédits

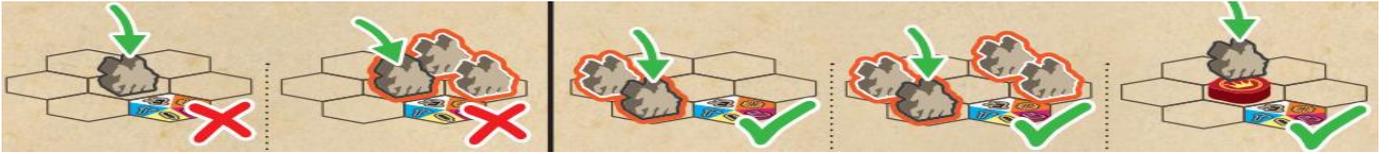
Reiner Knizia remercie tous les testeurs qui ont contribué au développement de ce jeu, en particulier Sebastian Bleasdale, Sebastian Gieger, Dorette Peters, Vroni Sigl, Andi Stamer, Michael Wang, Stefan Willkofer, Peter Wimmer, et Philipp Winter. Illustration et conception graphique : Ian O'Toole. Édité par Jon Healey. Contributions au développement par Nick Murray. Publié par Nick Murray et Kyle Spackman. Vous voulez rester en contact ? Abonnez-vous aux mises à jour régulières à l'adresse <https://bitewinggames.com/subscribe/>

© 2023 Dr. Reiner Knizia. Tous droits réservés.

© 2023 Bitewing Games LLC. Tous droits réservés.

AIDE-MEMOIRE

Scoring de ville



Placer un seul émissaire qui ne crée pas ou ne rejoint pas un groupe.	Placer un émissaire dans un groupe qui est déjà en contact avec une ville.	Placer un émissaire dans un groupe qui n'a pas encore en contact avec une ville.	Comme dans l'exemple précédent, même si des groupes distincts (de n'importe quelle couleur) sont déjà en contact avec la même ville.	Placement d'un émissaire avec un sceau.
---	--	--	--	---

Avancement sur la piste de succès



- Si l'émissaire que vous avez placé est le tout premier (de n'importe quelle couleur) sur l'un des champs adjacents à une ville, avancez votre cube sur la piste de succès correspondante d'1 case.
- S'il y a déjà des émissaires sur les cases voisines d'une ville, avancez votre cube de 2 cases sur la piste de succès.



Si un ministre est dans une ville, avancez votre cube d'une case supplémentaire sur la piste de succès, soit un total de 2 ou 3 cases.

Actions sur la piste de succès



Points de victoire : Vous recevez les points de victoire indiqués et vous avancez votre bouclier sur la piste de score.



Avancer le cube sur la piste de succès. Vous pouvez immédiatement avancer d'1 case n'importe lequel de vos cubes sur une piste de succès.



Vous effectuez immédiatement un autre tour après la fin de ce tour.

Action sur les cases grisées



Si vous êtes le premier joueur à atteindre cet espace, vous devez prendre le sceau qui s'y trouve et le placer devant vous.



S'il n'y a pas de sceau sur une case, déplacez un émissaire sur une case **adjacente** vide. Il n'y aura pas de scoring en suivant.

Objectifs

Scorer 3 points de victoire si vous réalisez un de ses 6 objectifs.



Si vos 5 cubes atteignent le premier objectif de bannière sur les pistes de succès.

Vous avez 3 sceaux devant vous. (Les sceaux que vous avez déjà placés sous vos émissaires ne comptent pas).



3 de vos cubes atteignent la seconde bannière de réussite sur les pistes de succès.

1 de vos groupes d'émissaires dans le pays relie des villes des 5 couleurs.



1 de vos cubes atteint la troisième bannière de réussite sur n'importe quelle piste de succès.

1 de vos groupes d'émissaires relie 3 villes de la même couleur.

Les 6 succès suivants (fond violet) peuvent être obtenus par tous les joueurs, mais chaque réalisation ne peut être revendiquée qu'une seule fois par joueur. Il y a un drapeau réservé à chaque joueur dans sa couleur.



Si vous reliez 2 villes de la même couleur avec l'un de vos groupes, obtenez la récompense correspondante et faites avancer votre blason de 2 points de victoire. Chaque joueur peut obtenir 1 récompense de chaque couleur.

Si vous avez obtenu une récompense pour les 5 couleurs, vous pouvez aussi immédiatement obtenir la récompense ci-dessus et faire avancer votre bouclier de 10 points de victoire supplémentaires.

AIDE-MEMOIRE

Fermier



Les tuiles Fermier sont verrouillées au début de la partie, et inaccessibles aux émissaires. Pour les déverrouiller, vous devez placer un émissaire de votre couleur sur une case à côté d'une tuile Fermier.



Lors de l'action « Déplacer un émissaire », vous pouvez déplacer un émissaire sur une tuile adjacente (ce qui déclenche l'action sur cette tuile). L'émissaire doit déjà avoir été adjacent à la tuile Fermier avant de le déplacer.



Points de victoire

Vous recevez 2 ou 3 points de victoire et vous avancez votre bouclier sur la piste de score.

Avancer un cube de succès

Avancez votre cube d'1 case sur n'importe quelle piste de succès.

Placer un émissaire

Vous effectuez immédiatement un autre tour après la fin de ce tour.

Déplacer un ministre

Vous pouvez repositionner 1 ministre dans n'importe quelle ville, mais pas dans une ville où se trouve déjà un autre ministre et pas dans une ville qui n'a pas de cases voisines libres.