

# Village Chiefs' Battle

## Contenu

- 10 cartes Coût
- 56 cartes Monument
- 28 cartes Bâtiment
- 49 cartes Couleur : 3x11 cartes Ressource, 1x16 cartes Sabotage

## Contenu



Placez 5 Monuments en ligne, puis 5 Bâtiments en ligne au-dessous. Les cartes restantes sont placées en 2 piles à gauche des lignes d'achat.

Placez les 5 cartes Coût Monument au hasard au-dessus des cartes Monument, puis faites de même pour les Bâtiments.

Selon le nombre de joueurs, vous devez remettre dans la boîte des cartes Couleur.

A 2 joueurs, on retire les Ressources de valeur 8 et plus, et les Sabotages de valeur 9 et plus.

A 3 joueurs, on retire les Ressources de valeur 10 et plus, et les Sabotages de valeur 13 et plus.

Chaque joueur tire au hasard 1 carte parmi les cartes Sabotage. Le joueur piochant la carte de plus forte valeur devient 1<sup>er</sup> joueur.

## But du jeu

Village Chiefs' Battle est un jeu de plis dans lequel vous incarnez des chefs de village se disputant des ressources pour construire les édifices de leur bourg. Ces bâtisses vous rapporteront des points en fin de partie ou des bonus vous offrant de nouvelles possibilités en jeu. En fin de partie, le joueur ayant construit le plus beau village l'emporte.

## Début de manche

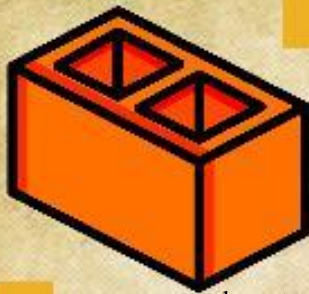
Le 1er joueur mélange toutes les cartes Ressource et en distribue 7 à chaque joueur, les cartes restantes sont écartées face cachée. Il mélange ensuite toutes les cartes Sabotage et en distribue 3 à chaque joueur, les cartes restantes rejoignent les cartes Ressource écartées face cachée. Simultanément, chaque joueur peut décider d'écartier 1 carte de sa main pour piocher au hasard 1 carte parmi celles écartées après la phase de pioche.

## Phase de plis

Durant cette phase, les joueurs vont jouer des cartes de leur main pour tenter de remporter des plis. C'est le 1er joueur qui ouvre le 1er pli. A chaque nouveau pli, le joueur ayant remporté le pli précédent ouvre le pli.

A 2 joueurs, à chaque nouveau pli, quel que soit le joueur ayant remporté le pli, le joueur ayant ouvert le précédent pli laisse son adversaire ouvrir le pli.





### Ouverture d'un pli par une Ressource

Lorsqu'une Ressource est demandée, on est obligé de jouer de la même Ressource. Si on ne peut pas, on peut jouer une autre Ressource ou un Sabotage.

-Si une Ressource est demandée et qu'aucune carte Sabotage n'a été jouée, le joueur ayant posé la carte de plus forte valeur de la Ressource demandée remporte le pli et relance le prochain pli.

-Si des cartes Sabotage ont été jouées alors qu'une Ressource est demandée, le joueur ayant joué la carte Sabotage la plus forte peut décider de remporter le pli ou de le laisser. Si un joueur ayant joué Sabotage décide de laisser le pli, il offre le même choix au joueur ayant joué la carte Sabotage la plus forte après lui. Si tous les joueurs ayant joué sabotage refusent le pli, le pli est remporté normalement.

### Ouverture d'un pli par un Sabotage

Lorsqu'un Sabotage est demandé, on peut jouer la Couleur de son choix.

-Si le pli n'est constitué que de Sabotages, le pli est écarté et personne ne gagne de cartes. Le joueur ayant posé le sabotage de la plus haute valeur ouvre le prochain pli (à 2 joueurs, la main change de joueur quoi qu'il arrive).

-Si un joueur joue une Ressource, cette nouvelle Ressource devient la Couleur demandée du tour. Les joueurs suivants doivent donc jouer cette Couleur s'ils la possèdent, ou jouer une autre s'ils n'en ont pas. Les cartes Sabotage jouées sur ce pli ne permettent pas de remporter le pli, mais sont récupérées normalement par le joueur qui remporte le pli.

### Fin de la phase de plis

Le joueur remportant le dernier pli devient immédiatement 1er joueur.

A 2 joueurs, le joueur ayant ouvert le 2nd pli passe 1er joueur.

## Phase d'achat

Chaque carte Ressource récupérée durant la manche vaut 1 ressource du type de la carte. Ces ressources vont permettre à chaque joueur d'acheter jusqu'à 2 Monuments (rapportant des points en fin de partie) et 1 Bâtiment (offrant des possibilités de jeu). Cependant, chaque carte Sabotage récupérée empêche l'utilisation d'1 ressource au choix du joueur.

### Charité

Si un joueur est dans l'incapacité d'acheter 1 Bâtiment ou 1 Monument, il récupère gratuitement la 1ère carte de la pile Bâtiments ou de la pile Monuments.

### Tours d'achat

Le 1er joueur effectue un achat, puis ainsi de suite en sens horaire. La 1ère fois qu'une carte est achetée, on retourne la carte Coût correspondante côté verso. Chaque fois qu'une carte est achetée, on la remplace immédiatement par une nouvelle piocher sur le dessus de la pile.

Les Bâtiments achetés cette manche ne seront utilisables qu'à partir de la manche suivante.

### Fin de phase d'achat

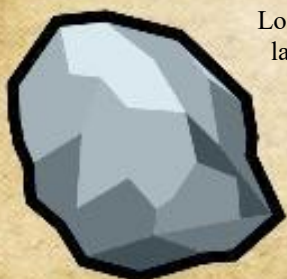
La phase d'achat se termine lorsque plus aucun joueur ne veut ou ne peut acheter. Il doit rester à chaque joueur autant de cartes Ressource inutilisées que de cartes Sabotage.

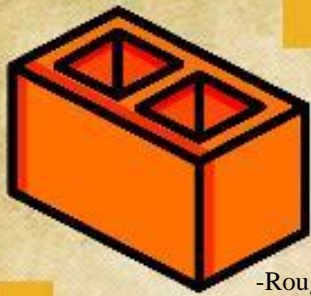
Chaque carte Bâtiment et Monument se trouvant en-dessous d'une carte coût côté recto est défaussée. Les cartes restantes sont décalées vers la droite jusqu'à ce qu'il ne reste plus d'emplacement vide entre elles. Puis on recomplete chaque ligne d'achat.

## Epuisement des piles

Lorsque la pile de Bâtiments est épuisée, mélangez les cartes de la défausse pour former une nouvelle pile. Si tous les Bâtiments ont été achetés, la partie se termine immédiatement.

Lorsqu'il ne reste plus assez de Monuments pour compléter la ligne d'achat, la partie s'arrête immédiatement.





## Fin du jeu

Lorsque la partie prend fin, chaque joueur compte les points que lui rapportent ses Bâtiments.

- Bleu : Chaque Monument bleu rapporte les points indiqués dessus.
- Rouge : Chaque Monument rouge octroie 1 point par Bâtiment.
- Vert : Les Monuments verts rapportent autant de points que le nombre de Monuments verts au carré.
- Jaune : Chaque Monument jaune octroie 10 points par série de 4 Monuments différents.
- Joker : Devient un Monument de son choix au moment de la pose. S'il devient bleu, il est de valeur 5.

En plus, pour chaque couleur de Monument, le joueur possédant le plus de Monuments de cette couleur remporte 5 points (en cas d'égalité, les joueurs à égalité marquent chacun 5 points). Les Monuments joker comptent comme un Monument de la couleur qu'ils remplacent et non comme un couleur à part entière.

Le joueur qui possède le plus de points l'emporte.

