REGLES

LES DESTRUCTEURS
DU MOYEN-ÂGE

QU'EST-CE QUE C'EST ?

Ces règles visent à endurcir le gameplay du jeu de base (sans pour autant avoir la prétention de les améliorer), en permettant aux joueurs de modifier le cours du jeu par des actions bonus apportées par les bâtiments achevés.

COMMENT CA MARCHE ?

Dans cette version, l'ensemble des bâtiments apportent un ou plusieurs avantages. Qu'ils soient pécuniers, liés à la production d'une ou plusieurs ressources, qu'ils octroient un pouvoir militaire ou religieux à usage unique ou encore le recrutement de voleur ou d'espion, tous les bâtiments achevés permettront de façonner le plus machiavélique des plans et de réduire en cendres les rêves de nos opposants bâtisseurs.

COMMENT ON JOUE ?

Les règles de cette version sont strictement identiques aux règles de base, excepté pour trois points que voici :

- les cartes «ouvriers» recrutées sont gardées en main face cachée.
- les bâtiments achevés donnent un ou plusieurs pouvoirs expliqués ci-dessous.
- une partie se joue en 30 points de victoire.

QUELS BÂTIMENTS POUR QUELS AVANTAGES ?

LES MAISONS : selon les points de victoire qu'elles offrent, les maisons permettent, une fois construites, de chercher et de piocher le premier ouvrier d'un type donné dans la pile d'ouvriers, d'après la règle du tableau qui suit :

MAISON	PV	PIOCHE
Cabane, Cabane perchée, Hutte de paille, Chaumière	*0 1*	*0*
Maisonnette, Maison rurale	*2*	*1 apprenti*
Maison urbaine, Ferme	*4*	*1 manoeuvre*
Maison bourgeoise	*4*	*1 compagnon*

L'ETABLE /
LE SILO A GRAIN /
LA PORCHERIE : ces bâtiments permettent de gagner 2 écus à chaque tour.

L'ECURIE /
LE MOULIN A EAU / : ces bâtiments permettent de gagner 3 écus à chaque tour.
LE MOULIN A VENT

LA FORGE : la forge permet de gagner 5 écus à la construction et permet d'augmenter d'une unité la production de tuiles et de savoir de l'ensemble de ses manoeuvres.

Pour marquer l'optimisation de la production, le joueur peut déposer un jeton argent prélevé depuis la banque sur une ou plusieurs cartes «ouvrier» concernées, à côté de la ligne de production qu'il souhaite booster. Cette technique pourra être utilisée à chaque fois qu'une ligne de production sera optimisée.

LES HALLES : les halles donnent le droit d'augmenter d'une unité une seule et unique production d'un type précis d'ouvrier.

ex. le joueur décide, après avoir bâti les halles, d'augmenter d'une unité la production en tuile de tous ses compagnons.

LE PONT COUVERT /
LE PONT EN PIERRE /
L'AQUEDUC : ces bâtiments permettent de gagner une action chacun (maximum de deux actions supplémentaires). Les actions supplémentaires ne rapportent pas d'écus si le joueur les passe.

LE RELAI RURAL : permet au joueur qui l'a construit d'échanger une de ses cartes avec une carte d'un opposant de son choix (carte choisie face cachée dans la main de l'adversaire)

LE RELAI POSTAL : permet au joueur qui l'a construit d'échanger deux de ses cartes avec deux cartes d'un opposant de son choix (cartes choisies faces cachées dans la main de l'adversaire)

LA TOUR DE GUET : permet, lors de l'action «recrutement d'ouvriers», de choisir, en plus des cinq cartes «ouvrier» déjà visibles, parmi les deux premières cartes de la pioche «ouvriers».

L'effet est permanent et peut être utilisé à chaque phase d'action «recruter un ouvrier».

L'HÔTEL : permet de passer son tour pour gagner 10 écus.

Pouvoir à effet permanent.

L'EGLISE : permet de résuire de - 1 écu le recrutement de tous les ouvriers pendant la phase de recrutement.

Pouvoir à effet unique, utilisable une seule fois, à la construction du bâtiment.

LA CHAPELLE : permet de choisir face visible une carte de la main d'un adversaire et de lui voler.

L'ABBAYE / LE CLOÎTRE : permettent d'augmenter de 2 savoirs la file de production de l'ensemble de ses chantiers.

ex. un joueur travaille sur 2 chantiers en cours et possède un cloître dans son village. Chaque chantier non terminé possède alors 2 savoirs supplémentaires (marquables avec les jetons argent).

LE CHÂTEAU : le château permet, une fois construit, de choisir un bâtiment achevé ennemi et de le retourner sur sa face chantier.

Pouvoir gratuit à la construction du château puis 15 écus pour chaque utilisation suivante.

Il faut, pour le bâtir, au minimum : - 1 compagnon
- 1 maître

LA CATHEDRALE : la cathédrale permet de piocher les 2 premières cartes «maître» de la pioche «ouvriers» et de défausser au hasard 2 cartes de la main de l'ennemi.

Pouvoir gratuit à la construction, 15 écus pour chaque utilisation suivante.

Il faut, pour le bâtir, au minimum : - 1 compagnon
- 1 maître

LA TAVERNE : permet le recrutement d'un espion parmi une de ses cartes «ouvrier» maître. Le recrutement de l'espion coûte 10 écus puis on le pose sur un bâtiment achevé ennemi de son choix pour lui voler ses points de victoire.

Pouvoir à effet unique, utilisable une seule fois.

L'AUBERGE : permet le recrutement d'un voleur parmi une de ses cartes «ouvrier» maître. On le sacrifie gratuitement pour voler la moitié (arrondi à l'écu supérieur) du trésor d'un de ses adversaires. Ensuite, le voleur est défaussé et retourne dans le bas de la pile de pioche «ouvriers».

LES MACHINES : grue, four à tuiles, instrument de mesure, scie circulaire.

permet, à la construction uniquement, de choisir une carte ouvrier d'un adversaire embauché sur un chantier (excepté une carte maître) et de le renvoyer dans la main de son propriétaire.

Le pouvoir se combine comme suit : 2e machine construite ------> 2 cartes remises en main
3e machine construite ------> 3 cartes remises en main
etc...