

Seigneurial

Règles du jeu



Dans les années 1760,

Le retrait de l'État comme arbitre dans les conflits entre les seigneurs et les censitaires a contribué au renforcement du pouvoir des seigneurs. Cela amena à la hausse des rentes, une multiplication des réserves particulières permettant aux seigneurs de s'approprier certaines ressources commercialisables comme le poisson, les céréales et le bois.

En 1830,

Les seigneureries bien que toujours présentes se mettent à perdre de leur autorité. Le seigneur du Fort Richelieu dirige toujours son domaine d'une main de fer. Las et attirés par l'exode rural ses censitaires vont tenter d'obtenir ce qu'il leur faut pour partir.

Choisissez entre incarner le seigneur du Fort Richelieu afin d'administrer son domaine ou un censitaire cherchant à récolter les ressources nécessaires à son départ.

BUT DU JEU

Les joueurs incarnent le seigneur ou l'un des censitaires.

Chacun des joueurs doit atteindre son objectif avant les autres afin de gagner la partie.

- **Les Censitaires** doivent réussir à récolter le type et le nombre de ressources indiqués sur leur carte d'objectif.
- **Le Seigneur** doit atteindre ses objectifs de rente afin de faire progresser sa seigneurie et atteindre le bout du plateau.

MATERIEL

- 1 plateau de jeu
- 8 pions censitaires
 - 2 pions par couleur
- 1 pion seigneur
- 10 jetons de faveur
- 1 jeton de saison
- 3 compteurs de rente
- 3 attaches
- 1 sablier
- 4 pièces d'amélioration de terrain
- 163 cartes
 - 12 cartes Objectif
 - 27 cartes Censitaire
 - 20 cartes Seigneur
 - 33 cartes Ressources Céréale
 - * Divisée en 2x0, 8x1, 17x2, 5x3,1x4
 - 33 cartes Ressources Bois
 - * Divisée en 2x0, 8x1, 17x2, 5x3,1x4
 - 33 cartes Ressources Poisson
 - * Divisée en 2x0, 8x1, 17x2, 5x3,1x4
 - 5 cartes Résumé de phases

Pions Censitaire



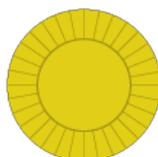
Pion Seigneur



Pion Saison



Jeton de Faveur



Amélioration de terrain



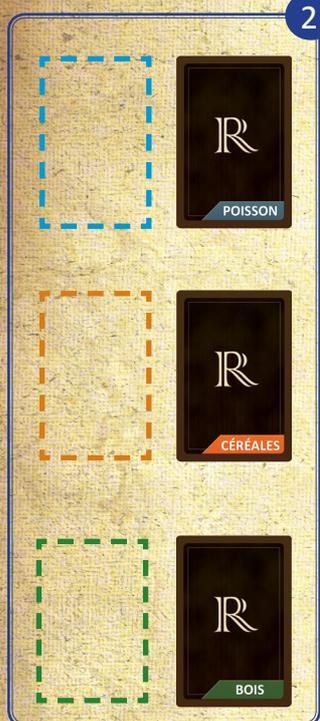
MISE EN PLACE

- 1 - Poser le plateau de jeu au centre de la table, sortir le sablier et installer les compteurs de rente grâce aux attaches.
- 2 - Les cartes Ressources (Bois/Céréale/Poisson) de **même type sont mélangées entre elles** puis sont placées face cachée à côté du plateau de jeu.
- 3 - Les joueurs décident qui va jouer le seigneur, les autres joueurs seront des censitaires.
- 4 - Les cartes Censitaire et les cartes Seigneur sont mélangées entre elles puis placées en face du seigneur. Les jetons de faveur sont aussi placés devant le seigneur.
- 5 - Chaque censitaire choisit sa couleur de pion et jouera sur la parcelle de terrain correspondant à son choix.
- 6 - Le seigneur pose son pion Seigneur sur la case de départ.
- 7 - Une fois mélangées, chaque censitaire tire une carte Objectif, en prend connaissance puis la place face cachée devant lui.

PLATEAU DE JEU

Zones spéciales

- A - Zones de saison
- B - Avancée du seigneur
- C - Compteurs de rentes
- D - Cases Forêt
- E - Cases Champs
- F - Cases Foyer
- G - Cases Fleuve
- H - Pion Seigneur
- I - Case Moulin
- J - Case Eglise
- K - Case Maison du Seigneur
- L - Faveurs
- M - Amélioration de terrain



CARTES

Il existe 4 types de cartes. Les cartes Censitaire et Seigneur sont défaussées une fois utilisées. Les cartes défaussées sont placées face visible à côté du paquet correspondant. Si il n'y a plus de cartes dans la pioche, les cartes de la défausse sont mélangées et replacées face cachée.

- **Carte Objectif:** Indique le type et le nombre de ressources que doit posséder le censitaire en fin de tour afin de gagner la partie.
- **Carte Ressources:** Indique le type et le nombre de ressources que représente la carte.
 - o La valeur des cartes Ressources varie entre 0 et 4.
- **Carte Censitaire :** permet d'effectuer différentes actions aidant les censitaires, elles sont limitées à 2 utilisations par tour.
- **Carte Seigneur :** permet d'effectuer différentes actions afin de contrôler son domaine, sans limitation d'utilisation par tour.

CASES ACTIONS

Les cases Actions sont utilisées par les censitaires.

- **Case Forêt :** permet de piocher 1 carte Bois.
- **Case Fleuve :** permet de piocher 1 carte Poisson.
- **Case Champ :** permet de piocher 1 carte Céréale.
- **Case Eglise :** permet de piocher 2 cartes Censitaire, en choisir une et remettre l'autre sous le paquet.
- **Case Moulin :** permet de défausser les Ressources 0 et de repiocher une carte par 0 défaussées.
- **Case Foyer :** lorsque le pion d'un censitaire est malade, il se retrouve bloqué sur cette case.

DEROULEMENT DU JEU

Le jeu est décomposé en 6 phases décrites dans le déroulement d'un tour de jeu (Page 6-7).

Chaque tour représente une saison de l'année, le jeu commence au **Printemps**.

- A chaque fin de tour la saison avance d'un cran : **Printemps** > **Eté** > **Automne** > **Hiver**
 - Le pion Saison est déplacé sur la case correspondante.

CENSITAIRE

Les censitaires récupèrent des cartes Ressources à chaque tour et doivent gérer leurs stocks grâce aux cartes Censitaire afin d'atteindre leurs objectifs.

RESSOURCES

Les cartes Ressources doivent **toujours être tenues en main** de façon à se que **le nombre soit connu**, mais le **type de ressources dissimulé**.

- Si un censitaire pioche **une carte Ressource 0**, il doit s'en débarrasser avant de pouvoir à nouveau récolter ce même type de ressource.
 - Pour cela **il devra aller au moulin**.



CARTES CENSITAIRE

Les censitaires peuvent récupérer des **cartes Censitaire** durant les tours de jeu.

- Les censitaires **ne peuvent pas jouer plus de 2 cartes Censitaire** par tour.
- Les censitaires **ne peuvent pas avoir plus de 3 cartes Censitaire** à la fois.
 - Sinon ils doivent défausser une carte Censitaire avant de poursuivre la partie.

TOUR D'HIVER

Au début du tour d'hiver, les censitaires doivent se **défausser de 2 ressources**.

- S'ils ne peuvent défausser **exactement 2 ressources**, ils doivent défausser une carte supérieure à 2 ressources.
- Si des censitaires **veulent garder leurs ressources ou ne peuvent payer**, un de leur pion tombe **malade** et se retrouve sur le Foyer pour 2 tours.

Exemple de tour d'hiver

La saison passe à l'hiver.

Le censitaire rouge décide de ne pas défausser 2 ressources, un de ses pions va donc sur la case foyer rouge.

Son pion pourra être à nouveau utilisé à l'Eté suivant.



SEIGNEUR

Le seigneur doit empêcher les censitaires d'obtenir le nombre de ressources nécessaires à leurs objectifs tout en obtenant assez de ressources à chaque tour pour avancer.

CARTES SEIGNEUR

Au début de chaque année le seigneur **pioche un nombre de cartes égal au nombre de joueurs**.

Le seigneur peut les utiliser durant toute l'année et à n'importe quel moment de la partie - *sauf précisions contraires*.

- **A la fin de l'hiver** le seigneur doit **défausser les cartes** qui lui restent en main.

DEROULEMENT DU JEU - SUITE

AVANCEE DU SEIGNEUR

Le seigneur avance d'une case s'il réussit à **atteindre son objectif** durant le tour (Voir rentes & amélioration de terrain).



- Le **nombre de cases à parcourir** pour gagner avec le seigneur change **en fonction du nombre de joueurs**.
- A la moitié de son avancée, le seigneur doit faire une **amélioration de terrain** pour chaque censitaire.

Tableau de **PARCOURS** en fonction du nombre de joueurs.

	3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs
Mi - parcours	4	5	6
Objectif de parcours	8	10	12

RENTE & AMELIORATION DE TERRAIN

La **rente qu'impose le seigneur** est définie par le **nombre de joueurs et de son avancée** sur son objectif de cases à parcourir.

A la moitié de son avancée, le seigneur place les **plaques amélioration de terrain** sur les zones choisies par les censitaires.

- L'amélioration de terrain donne **+1 carte Ressource** par tour sur le terrain amélioré

Tableau de **RENTE** en fonction du nombre de joueurs et de l'avancée du seigneur.

	3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs
SANS amélioration de terrain	2	3	4
AVEC amélioration de terrain	5	7	9

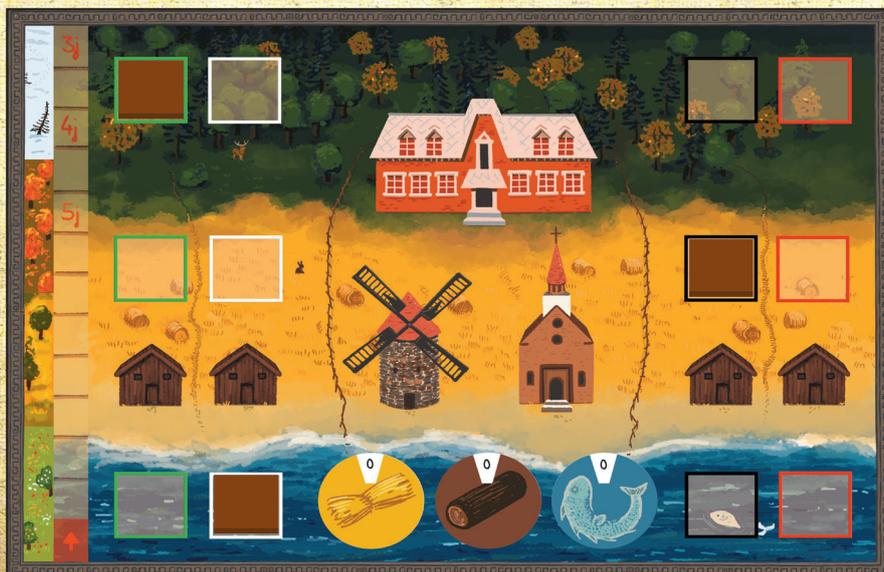
Exemple d'amélioration de terrain

Dans une partie à 4 joueurs, une fois le seigneur rendu à la 6eme case, les censitaires peuvent améliorer la zone de leur choix.

Censitaire 1 : améliore la forêt

Censitaire 2 : améliore le fleuve

Censitaire 3 : améliore le champ



DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

1 - POSITIONNEMENT

CENSITAIRE

Les censitaires placent leurs pions sur les cases Actions en fonction de ce qu'ils souhaitent effectuer.

- Chaque censitaire ne peut poser qu'un seul de ses pions sur une même case Action.
- Les récoltes ne peuvent être effectuées que sur les cases de leurs domaines représentées par la couleur de ses pions.



2 - RECOLTES

CENSITAIRE

Les censitaires piochent en fonction des actions faites pendant le positionnement.

- Les cartes ainsi récoltées doivent être gardées en main et de façon à ce que chaque joueur puisse voir le nombre exact de cartes que possède chaque censitaire. Cela en cachant le type de ressources.
Voir ressources (page 4)
- Si un censitaire pioche une **carte Ressource valant 0**, il doit la poser face visible devant lui.
 - Il devra la défausser s'il veut continuer à piocher le même type de ressource. *Voir ressources (page 4)*

3 - RENTE

SEIGNEUR

Le seigneur choisit la rente qu'il impose aux censitaires, puis tourne le sablier.

- Le nombre de ressources que le seigneur doit imposer est défini par le tableau. *Voir Rente (page 5)*
** ex : A 5 joueurs, avant une amélioration de terrain le seigneur peut demander 1 Blé, 2 Bois et 1 Poisson.*
- Des compteurs de rentes au centre du plateau lui permettent d'inscrire le nombre de ressources de chaque type qu'il souhaite obtenir.

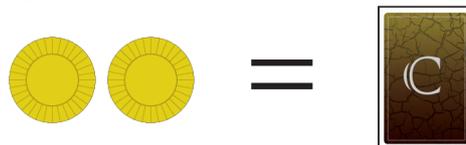


4 - PAIEMENT

CENSITAIRE

Les censitaires décident ce qu'ils donnent comme ressources au seigneur.

- Le sablier retourné définit le temps qu'ont les censitaires pour donner volontairement les ressources.
- Chaque point de ressource **donné volontairement offre 1 point de faveur** au censitaire.
 - Les censitaires placent leurs ressources devant leur domaine.
 - Une fois qu'une carte Ressource est placée, elle ne peut plus être récupérée.
 - Quand un censitaire atteint **2 points de faveur**, il les échange **contre 1 carte Censitaire**.



- Les censitaires ne peuvent avoir plus de 3 cartes Censitaire dans leurs mains.
 - S'ils obtiennent 2 points de faveur en ayant 3 cartes en main, ils piochent et doivent ensuite en défausser une avant de poursuivre la partie.



DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU - SUITE

5 - COMPTABILISATION

SEIGNEUR

Une fois le temps du sablier écoulé, le seigneur passe à la phase de comptabilisation.

- Si le seigneur a trop de ressources à la fin du temps imparti, il décide à quel censitaire il donne les points de faveur équivalant à la rente imposée.
 - Un censitaire ne peut avoir plus de points de faveur que de ressources données volontairement.
 - * ex : Le seigneur demande 7 bois et reçoit 2+3+3+1 bois des censitaires.
Il répartit donc 7 points de faveur. Il ne peut pas donner 4 points de faveur au censitaire 2



- Si le seigneur n'a pas assez de ressources à la fin du temps imparti, il pioche directement dans la main des censitaires mais ne donne pas de point de faveur en échange.

SANS amélioration	AVEC amélioration
limité à 1 pioche par censitaire	limité à 2 pioches par censitaire

- Pour cela, le seigneur **pioche une carte au hasard dans la main des censitaires** pour tenter de récupérer la ressource qu'il souhaite.
 - * Il procède dans l'ordre des censitaires ayant donné le moins de ressources ce tour-ci.
 - * S'il y a égalité le seigneur choisit avec qui commencer.

- Si la carte piochée ne correspond pas au type de ressources dont il a besoin, le seigneur rend la carte au censitaire.
- Si la carte correspond, il la rajoute à sa rente et peut ensuite aller piocher parmi les cartes d'un autre censitaire.



Une fois la rente obtenue, le seigneur arrête de piocher et place dans la défausse toutes les ressources récupérées.

- Si le seigneur n'obtient aucune ressource durant le paiement, il pioche une carte seigneur.

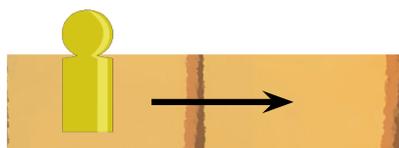
6 - PROGRESSION

SEIGNEUR

Le seigneur avance son pion de 1 case s'il récupère la rente demandée ou plus.

Le seigneur n'avance pas s'il reçoit une rente inférieure à celle demandée.

Le jeton de saison est avancé à la saison prochaine.



EGALITE DE VICTOIRE

- Si le seigneur et des censitaires atteignent leurs objectifs durant le même tour,
 - Le seigneur gagne la partie.
- Si plusieurs censitaires atteignent leurs objectifs durant le même tour,
 - Le censitaire possédant le plus de ressources gagne la partie.
 - S'il y a égalité de ressources, le seigneur décide quel censitaire gagne la partie.



Remerciements

Nous remercions Justine, Steeve et Alexandra ainsi que tous les testeurs pour leurs suggestions, leur soutien et leur patience.

ISART'

D I G I T A L

MONTRÉAL

Design : Melcom Briy, Mathieu Aubin-Pelletier, Julien Del Rosario, Quentin Veron, Yoan Le Souder.
Illustration : Alix Thiebault, Yoan Le Souder, Quentin Veron.