

Kutná Hora

La cité de l'argent

RÈGLES DU JEU

Un important gisement d'argent vient d'être découvert sur une colline en Bohême centrale ! Des mineurs venus de toute l'Europe transforment alors cette paisible vallée tchèque en l'une des villes majeures du 14^e siècle.

À la tête de riches familles, vous exercez votre influence sur différentes guildes et utilisez votre fortune pour agrandir les mines et aménager la ville de Kutná Hora.

L'économie évolue avec la ville, en fonction de vos choix. Pour gagner, repérez les opportunités qui s'offrent à vous et adaptez-vous aux fluctuations des prix.

PLUS D'INFORMATIONS :



iello.fr/jeux/kutna-hora

Matériel



plateau Kutná Hora



piste des manches



plateau Hôtel de ville



11 tuiles Sainte-Barbe



4 aides de jeu



4 plateaux Joueur

Avant votre première partie, suivez les instructions à la page suivante pour assembler ces éléments.



2 présentoirs



24 tuiles Bâtiment de guilde



12 jetons Guide



18 jetons Pélican



12 tuiles Bâtiment public



plateau Prospection



4 tuiles Rocher



12 jetons Aristocrate



53 pièces



9 cartes Mise en place des guides



15 cartes Mise en place de la mine



4 tuiles Technologie minière



27 tuiles Mine



jeton Premier joueur



6 cartes Action par joueur



21 cartes Population



16 cartes Minerai



10 cartes Évènement

RE-WOOD



Vous avez devant vous le premier jeu de société incluant des éléments en RE-Wood, un matériau révolutionnaire conçu en Allemagne. Cette matière innovante, composée de déchets de bois et de liants recyclés, permet de créer des pions et marqueurs à la texture unique et aux détails élégants.



1 compteur de manches



1 pion Impôts



Chaque joueur dispose des éléments suivants dans sa couleur (bleu, vert, orange ou violet) :



12 pions Maison



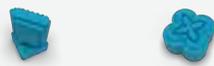
9 pions Mineur



3 marqueurs Parcelle



6 compteurs Production



1 pion Réputation



1 pion Score

JETONS DE RECHANGE

Une planche de jetons de rechange est incluse dans la boîte. Conservez-la : elle sera utile si vous perdez l'un de ces jetons (très importants pour le jeu).



Ne détachez pas les jetons de rechange de leur planche avant d'en avoir besoin !

Chère joueuse, cher joueur, sachez que nous apportons le plus grand soin à la production et à l'assemblage de nos jeux. Si jamais un élément venait à manquer, nous vous prions de nous en excuser. Merci de nous le signaler à l'adresse suivante : sav@iello.fr

Remarque : Le terme « joueur », dans ces règles, fait référence également aux joueuses.
Plus d'informations sur le jeu : <https://iello.fr/jeux/kutna-hora>

Assemblage des présentoirs

Pliez le présentoir dans le bon sens (voir schéma ci-dessous).

Attention, si vous le pliez dans le mauvais sens, le présentoir se cassera.

Étape A



Étape B



1.



2.

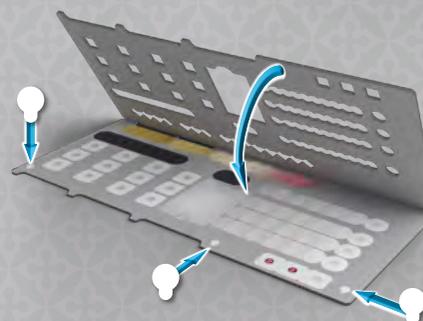


Étape C



Assemblage des plateaux Joueur

Appliquez le scotch double-face comme indiqué.



Mise en place

PISTE DES MANCHES

- À 4 joueurs, utilisez la face indiquant 5 manches.
- À 2 ou 3 joueurs, utilisez la face indiquant 6 manches.

- Placez le **compteur de manches** sur le premier emplacement de la piste des manches.
- Placez le **pion Impôts** sur le 0 de la piste des impôts (située sous la piste des manches).
- Formez une pile avec les **3 tuiles Bâtiment** arborant un **aristocrate rouge** et placez-la sur la piste des manches, sur la case qui indique leur entrée en jeu.



PLATEAU HÔTEL DE VILLE

- Classez les bâtiments des guildes en 6 piles, par couleur. Prenez ensuite, dans chacune des 6 piles, la tuile ayant un angle coloré.



Les tuiles ayant un angle coloré sont placées sous leur pile respective, mélangée préalablement. Placez ensuite aléatoirement ces piles de couleur sur les 6 emplacements des 2 colonnes les plus à gauche du plateau Hôtel de ville.

- Classez ensuite les **tuiles Bâtiment** arborant les **aristocrates verts, gris et jaunes** en fonction de la couleur de ces aristocrates. Mélangez séparément chacune de ces 3 piles, puis placez-les sur les cases correspondant à leur aristocrate, à droite des tuiles déjà placées sur le plateau Hôtel de ville. Ces tuiles arborant un aristocrate sont les **tuiles Bâtiment public** : tout le monde peut les construire, mais personne ne les possède.

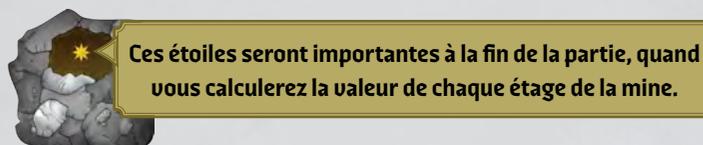


PLATEAU KUTNÁ HORA

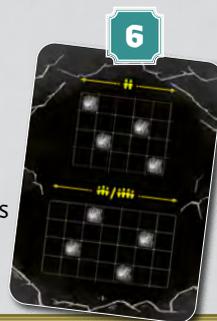
Assemblez le plateau Kutná Hora et assurez-vous de le placer du bon côté.

- À 3 ou 4 joueurs, utilisez la face avec le plus de cases (30 cases Kutná Hora et 28 cases Mine).
- À 2 joueurs, utilisez la face avec le moins de cases (18 cases Kutná Hora et 20 cases Mine).

- Prenez 1 carte Mise en place de la mine au hasard.
- Mélangez les tuiles Rocher, puis placez-les face cachée sur les emplacements Mine indiqués sur la carte Mise en place. Une fois toutes les tuiles placées, retournez-les, face visible.



1 carte Mise en place de la mine piochée au hasard



PISTE DES MANCHES

PLATEAU HÔTEL DE VILLE

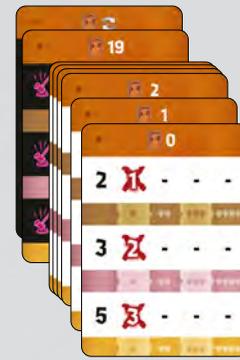
PLATEAU KUTNÁ HORA





PRÉSENTOIRS

- Placez les **présentoirs** de sorte qu'ils soient visibles par tout le monde. Les languettes sont placées sur les présentoirs de sorte que seuls les chiffres les plus à gauche soient visibles en début de partie. Vérifiez que les cartes placées dans les présentoirs sont bien dans l'ordre (carte n° 0 devant et carte à l'arrière).



cartes Population,
de 0 à 19 (puis)



cartes Minéral,
de 0 à 14 (puis)



CATHÉDRALE SAINTE-BARBE

- Placez les **tuiles Sainte-Barbe** sur la table, de sorte qu'elles soient visibles par tout le monde. Les 11 tuiles sont placées dans l'ordre pour constituer la cathédrale (de gauche à droite, cartes 1 à 5 sur la rangée du bas, 6 à 10 sur celle du milieu et 11 au sommet).



RÉSERVES

- Placez les **pièces** près du plateau : elles forment la banque. Formez également des réserves de jetons **Pélican** et **Aristocrate**. Pour ces derniers, formez des piles de couleur, chacune constituée de 3 jetons Aristocrate.



MINE

- Empilez les **4 tuiles Technologie minière** face cachée et dans l'ordre (la tuile avec 1 seul sur le dessus, puis dans l'ordre croissant).
- Classez les **tuiles Mine** face cachée, en fonction de leur dos. Mélangez chaque paquet séparément, puis placez la pile au-dessus de la pile , elle-même au-dessus de la pile . Placez la pile obtenue au milieu du plateau Prospection. L'emplacement vide en dessous sera utilisé pour défausser les tuiles Mine.



Mise en place des joueurs

Chaque joueur choisit une couleur et prend le matériel correspondant. La plupart des jetons et pions seront placés sur vos **plateaux Joueur**.

Placez 4 compteurs Production sur les crans 0.

Placez les 2 compteurs restants à côté de votre plateau Joueur. Ils serviront si vous devez compter au-delà de 10.

3 marqueurs Parcelle

Pour les guildes, consultez la section suivante.

12 pions Maison

1 pion Mineur dans la zone des mineurs disponibles

Votre pion Réputation commence à 0. Au cours de la partie, votre score de réputation pourra augmenter, mais aussi tomber dans le négatif.

Prenez vos 6 cartes Action (gardez-les en main ou placez-les devant vous). Ces cartes ne sont pas tenues secrètes, les autres joueurs peuvent les voir.

Rangez vos 8 autres pions Mineur dans la réserve : ils y restent jusqu'à ce qu'ils soient disponibles.



Votre **pion Score** commence sur le 0 de la piste des scores (sur le plateau Kutná Hora).



Épargne de départ :

- 1^{er} joueur : 40 pièces
- 2^e joueur : 41 pièces
- 3^e joueur : 42 pièces
- 4^e joueur : 43 pièces

PREMIER JOUEUR



Le **jeton Premier joueur** représente le premier sceau de Kutná Hora, qui date de 1308. Donnez-le à celui ou celle qui a visité des lieux souterrains le plus récemment (ou choisissez au hasard).

Mise en place des guildes

Chaque joueur exerce son influence sur **3 guildes**. Ces dernières détermineront les bâtiments que vous pourrez construire.

Chaque carte Mise en place des guildes vous indique des répartitions possibles pour que chaque joueur ait un lot de 3 guildes qui fonctionne avec ceux des autres joueurs. Prenez 1 carte Mise en place des guildes au hasard et regardez la section qui correspond à votre nombre de joueurs.

- **Chaque joueur choisit un des lots indiqués**, en commençant par le dernier joueur et en finissant par le premier (qui n'a alors plus qu'un choix).
- Ensuite, les joueurs choisissent l'ordre dans lequel ils placent leurs jetons Guilde sur leur plateau. **Ils le font tour à tour, en commençant par le premier joueur.**



Pour votre première partie :

Utilisez la carte Mise en place des guildes n° 1, illustrée ci-contre.

Distribuez à chaque joueur un lot de 3 guildes parmi ceux indiqués sur la carte, dans la section qui correspond à votre nombre de joueurs. Attribuez-les au hasard ou laissez les joueurs choisir. Puisqu'il s'agit de votre première partie, cela n'a pas beaucoup d'importance et c'est tout à fait normal si vous ne savez pas avec quelles guildes vous voulez jouer.

Placez les jetons Guilde sur votre plateau Joueur dans l'ordre indiqué par la carte. Lors de vos prochaines parties, vous pourrez choisir leur ordre.

Partie à 2 joueurs – Cartes Évènement

Dans une partie à 2 joueurs, les cartes Évènement sont utilisées pour intensifier l'activité économique du jeu.

Séparez les cartes Évènement en 2 paquets distincts (A et B), et mélangez-les séparément. À chaque nouvelle manche (sauf la dernière), vous révélez une carte Évènement. Pour les premières manches (situées à gauche des tuiles Bâtiment « Aristocrate rouge » sur la piste des manches), tirez ces cartes dans le paquet A. Pour les manches suivantes (à droite des tuiles), tirez ces cartes dans le paquet B. Placez dès maintenant 1 carte Évènement du paquet correspondant (A ou B) face cachée au-dessus de chaque numéro de la piste des manches. N'oubliez pas qu'aucune carte Évènement n'est révélée à la dernière manche. Révélez à présent la carte Évènement de la première manche, avant même qu'elle ne commence.



Si la carte Évènement de la 1^{re} manche arbore un symbole Impôts (coin supérieur gauche), avancez le pion Impôts du nombre de crans indiqué.

Si vous le souhaitez, vous pouvez également utiliser les cartes Évènement pour intensifier l'activité économique dans une partie à 3 ou 4 joueurs.

KUTNÁ HORA



En 1260, la découverte de gisements d'argent dans la région de l'actuelle ville de Kutná Hora crée une véritable ruée vers l'argent. Des hommes et des femmes affluent de toute l'Europe et les habitations et les chapelles provisoires se multiplient aux abords des nouvelles mines. C'est ainsi qu'une simple colline surplombant une rivière donne naissance à la ville de Kutná Hora. Au cours du siècle suivant, la cité devient une source de pouvoir primordiale pour le royaume tchèque et son influence rivalise à l'époque avec celle de Prague.

Les débuts de cette exploitation sont complètement désorganisés : les camps de mineurs ne cessent de s'élargir jusqu'à ne former qu'une grosse colonie. Il devient

rapidement nécessaire de mettre de l'ordre dans ce chaos. Des enceintes sont alors érigées autour des habitations, et Kutná Hora devient une véritable ville.

En à peine 20 ans, Kutná Hora produit déjà à elle seule un tiers de l'argent utilisé en Europe. Et ce n'est que le début ! Dans notre jeu, chaque tour représente à peu près 13 ans de progrès. Toutefois, cela reste assez abstrait, car vous pourrez construire en 2 tours une église dont la construction s'est historiquement étalée sur plusieurs décennies.

L'extraction d'argent à Kutná Hora se poursuit sur plusieurs siècles. Si, au début, l'argent est trouvé relativement proche de la surface, plus les années passent et plus les mines s'enfoncent vers les profondeurs. Or, des mines aussi profondes exigent une logistique plus complexe : l'eau doit pouvoir être pompée hors de la mine, l'air frais doit être acheminé par des conduits... La mine la plus profonde de Kutná Hora, surnommée l'« Âne », est probablement la plus profonde en activité à cette époque.

L'argent extrait n'enrichit pas seulement les aristocrates de la ville, mais aussi les travailleurs : mineurs, bâtisseurs, marchands et métallurgistes... Tous les métiers impliqués dans le commerce de l'argent profitent de l'essor de la ville. Et quand les habitants prospèrent, ils veulent afficher leur richesse au monde entier. Cela passe par la construction d'églises, de maisons, de manoirs, mais aussi par leur désir de se gouverner eux-mêmes, sans intervention de la noblesse.

C'est ce que nous espérons que ce jeu vous apportera : l'esprit d'un temps où des mineurs et autres travailleurs acharnés ont transformé cette vallée médiévale en l'une des villes les plus importantes de l'Europe de la Renaissance.

Prix

Dans ce jeu, vous utiliserez 6 types de ressources. Leur prix est indiqué en pièces, ou plutôt en gros de Prague (monnaie qui fut frappée après que le roi Venceslas II prit le contrôle des mines d'argent de Kutná Hora).

Quand le jeu vous indique que vous devez payer une certaine quantité de bois ou de documents, regardez le prix actuel de ces ressources et payez la somme indiquée en pièces.



4 bois × 2 (prix actuel du bois) = 8 pièces



1 document × 4 (prix du document) = 4 pièces

Les prix vont évoluer au cours de la partie. Dès qu'un effet fait progresser le paquet Population ou Minéral, retirez la 1^{re} carte (visible) du présentoir et glissez-la derrière son paquet, sans la retourner.



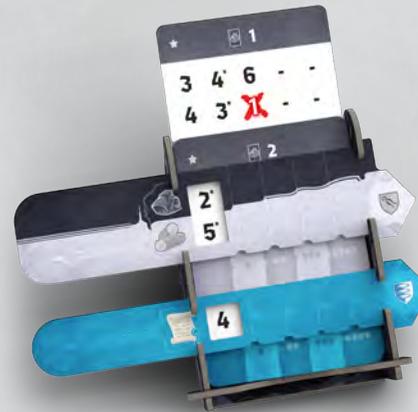
Une économie qui évolue au fil du jeu

Les prix des ressources suivent le principe de l'équilibre de l'offre et de la demande.



Quand la population augmente...

... les prix augmentent aussi.



Quand la production de minéral augmente...

... le prix du minéral baisse...

... mais les prix des documents et de l'argent augmentent.



Quand vous construisez un bâtiment de guilde, tirez la languette de la ressource correspondante d'1 cran vers la droite : les prix diminuent.



Quand vous construisez un bâtiment de la guilde des métallurgistes, tirez la languette correspondante d'1 cran vers la droite, diminuant ainsi le prix de l'argent, tout en augmentant celui du minéral.

(Pourquoi y'a-t-il une croix sur ce numéro ? C'est expliqué page 15.)

Aperçu du jeu

Une partie est divisée en manches, représentées sur la piste des manches, en haut du plateau Hôtel de ville.

Le premier joueur commence le 1^{er} tour de la manche, puis c'est au joueur suivant, dans le sens horaire. Continuez ainsi jusqu'à ce que tous les joueurs aient joué les **3 tours** constituant la 1^{re} manche.

À **votre tour**, choisissez l'action que vous voulez effectuer, puis jouez une carte qui représente cette action (tournez la carte de sorte que l'action choisie soit vers le haut).

Une fois la carte jouée, elle ne peut pas être réutilisée durant cette manche. Quand vous choisissez votre action et votre carte, vous renoncez donc également à la possibilité d'utiliser l'autre moitié de la carte. **Planifiez donc bien chaque tour de votre manche !**



Vous jouez **2 cartes par tour** lors de vos 2 premiers tours. Après cela, il ne vous reste plus que 2 cartes. Vous n'en choisirez **qu'une seule** à jouer lors de votre tout **dernier tour**.

La **manche prend fin** lorsque tous les joueurs ont joué 3 tours (et posé 5 des 6 cartes de leur main). Des effets peuvent se produire en fin de manche, comme indiqué sur la piste des manches (*plus de détails à la page 16*).

- À la fin de chaque manche, chaque joueur doit payer des impôts OU voir sa réputation diminuer.
- Après quelques manches (en fonction du nombre de joueurs), les aristocrates rouges entrent en jeu.
- Les aristocrates peuvent vous rapporter des points à la fin de chacune des trois dernières manches... ou pas ! Tout le monde peut ajouter des aristocrates au conseil d'administration, et peut donc influencer sur la façon dont les joueurs marqueront des points.

Une fois la manche terminée, reprenez toutes vos cartes Action en main : vous les réutiliserez à chaque manche.

Le jeton Premier joueur passe au joueur suivant dans le sens horaire, et ce dernier entame la nouvelle manche.



Le joueur Bleu a joué les actions Parcelle et Mine lors de son 1^{er} tour. Il aimerait effectuer à nouveau l'action Mine lors de son 2^e tour, mais il ne le peut pas : il n'y a plus d'action Mine sur les cartes qu'il a en main. Il ne peut même plus utiliser son Joker, car celui-ci se trouve sur une carte déjà jouée. Il aurait dû faire plus attention et jouer l'autre carte présentant l'action Parcelle, afin de garder une action Mine en main pour son 2^e tour.



MÉTALLURGISTES

Kutná Hora était une ville industrielle : des dizaines de fourneaux étaient actifs nuit et jour. Le processus consistant à extraire l'argent à partir du minerai était long et fastidieux. Dans ce jeu, les bâtiments de la guilde des métallurgistes représentent différentes étapes de ce processus complexe.

But du jeu



Celui ou celle qui a le plus de points en fin de partie gagne. Vous pouvez gagner des points de différentes manières. À la fin des 3 dernières manches, une phase spécifique est dédiée aux points accordés par les aristocrates. En outre, vous gagnerez beaucoup de points lors du décompte en fin de partie. Vous découvrirez ces règles plus en détail par la suite. Un conseil : regardez bien les icônes indiquées dans le coin supérieur gauche de vos tuiles.

Ces icônes se retrouvent sur d'autres tuiles ou sur les bords du plateau. Chaque icône identique présente sur un élément adjacent vous rapporte 1 point en fin de partie.



Ces étoiles indiquent la valeur d'un étage de la mine. Les joueurs qui placeront les tuiles avec le plus d'étoiles sur un étage donné domineront ce dernier et gagneront plus de points. Tentez de dominer les meilleurs étages !



L'action Mine

L'action Mine vous permet d'augmenter votre production de minerai et de gagner des points plus tard dans la partie.

1. Vérifiez si vous avez des pions Mineur disponibles. Vous commencez la partie avec 1 pion Mineur disponible. Ignorez donc cette étape quand vous effectuez l'action Mine pour la première fois. Si vous n'avez pas de mineur disponible, vous devez acheter 1 document pour rendre disponibles 2 pions Mineur. Consultez le tarif en vigueur pour les documents (languette bleue) et payez le prix indiqué. Ensuite, transférez 2 pions Mineur de votre réserve (zone de droite) jusqu'à la zone des mineurs disponibles. Si vous avez déjà un pion Mineur dans votre zone de mineurs disponibles, transférez un seul pion (vous ne pouvez jamais avoir plus de 2 mineurs disponibles).



2. Piochez des tuiles Mine et choisissez-en 1. Le nombre de tuiles piochées dépend du niveau de technologie minière actuel. Au début de la partie, celui-ci est à 1 et vous piochez donc 1 tuile. À mesure que ce niveau augmentera, vous piocherez le nombre de tuiles indiqué et choisirez celle que vous voudrez jouer. Les autres tuiles piochées seront défaussées. Si la pile Mine est vide, mélangez la défausse pour reconstituer une pile (les tuiles marquées I, II et III seront donc mélangées et ne seront plus placées dans l'ordre initial).



3. Choisissez 1 case Mine et payez son coût. Votre tuile doit être placée au niveau d'une entrée OU immédiatement à gauche, à droite ou en dessous d'une tuile Mine déjà placée. Les 2 entrées de la mine sont imprimées sur le plateau, et placer une tuile Mine sur une entrée coûte 2 bois. Le coût des autres cases est déterminé par la tuile Mine adjacente déjà posée (à gauche, à droite ou au-dessus). Si plusieurs tuiles influent sur le coût d'une case, optez pour la tuile au coût le plus élevé (mais n'additionnez pas tous les coûts !). Vous ne pouvez pas placer de tuile Mine sur une tuile Rocher ou sur une tuile déjà placée.



4. Placez votre tuile sur la case choisie, placez-y 1 pion Mineur (parmi ceux qui sont disponibles), puis déterminez son effet. Une fois une tuile Mine placée, plusieurs options peuvent s'offrir à vous :

2 La plupart des tuiles Mine augmentent votre production de minerai. Ce symbole indique que vous devez déplacer le compteur correspondant sur votre plateau du nombre de crans indiqué pour symboliser cette augmentation.



2 Ce symbole indique que vous devez faire progresser le paquet Minerai du nombre de cartes indiqué. Quand vous augmentez votre production de minerai, le paquet Minerai progresse lui aussi.

1 Certaines tuiles Mine rendent la ville plus attractive. Ce symbole indique que vous devez faire progresser le paquet Population du nombre de cartes indiqué.

2 Certaines tuiles Mine vous octroient immédiatement des points. Ce symbole vous indique d'avancer votre pion Score du nombre de points indiqué.

Étoile pour le décompte final

Coût des cases adjacentes à cette tuile (à gauche, à droite et au-dessus)



Production de minerai

Autres effets

MINEURS

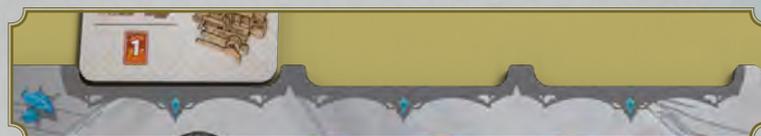
Les mineurs travaillaient dans l'obscurité souterraine, ayant pour seule lumière une lampe dont l'éclat vacillait presque autant que celui d'une allumette. Chaque jour, ils risquaient de mourir d'asphyxie ou sous des éboulements. Mais, contrairement aux serfs de l'époque médiévale, les mineurs de Kutná Hora étaient des citoyens libres, ce qui signifie qu'en échange de leur dur labeur, ils savaient qu'ils seraient bien payés.

L'action Permis

Avant de pouvoir construire quoi que ce soit à Kutná Hora, vous devez obtenir l'autorisation de le faire.

- 1. Choisissez 1 tuile Bâtiment depuis le plateau Hôtel de ville.** Seules les tuiles visibles (au-dessus de chaque pile) sont disponibles. Vous ne pouvez choisir un **bâtiment de guilde** que s'il correspond à l'une de vos 3 guildes (placées sur votre plateau Joueur). Vous pouvez également choisir de construire un **bâtiment public**, mais attention, ces derniers ne feront pas augmenter votre production ni vos revenus.
- 2. Payez le prix du permis.** Les bâtiments situés dans la colonne la plus à gauche ne coûtent qu'1 pièce. Ceux situés dans les autres colonnes coûtent respectivement 1, 2, et 3 documents, comme indiqué au bas du plateau. Regardez bien le montant actuel d'un document, et payez le prix nécessaire pour obtenir votre permis.
- 3. Prenez la tuile choisie.** Vous pouvez la conserver dans l'une des 3 encoches en haut de votre plateau Joueur. Si toutes les encoches sont occupées, vous ne pouvez pas effectuer l'action Permis.
- 4. Déplacez la pile où se trouvait votre tuile vers la fin de sa rangée.** Prenez cette pile, placez-la à l'extrémité droite de sa rangée, puis décalez toutes les piles vers la gauche afin qu'une nouvelle pile se trouve sur la case vide.

Remarque : Les tuiles sont toujours poussées vers la gauche pour occuper les cases vides, ce qui signifie que la colonne au coût « 3 documents » ne sera pas utilisée avant que les tuiles Bâtiments « Aristocrate rouge » entrent en jeu.



L'action Parcelle

- Avant de pouvoir construire votre bâtiment à Kutná Hora, vous devez revendiquer une parcelle de terrain.
 - **S'il n'y a pas encore de bâtiment sur le plateau Kutná Hora**, vous pouvez revendiquer n'importe quelle case non revendiquée pour 5 pièces.
 - **S'il y a déjà un ou plusieurs bâtiments dans la ville**, vous pouvez uniquement revendiquer une parcelle adjacente orthogonalement à un bâtiment déjà construit. Le prix de la parcelle est alors déterminé par le chiffre indiqué dans l'angle supérieur droit du bâtiment adjacent. Si vous revendiquez une parcelle adjacente à plusieurs bâtiments, comparez les prix indiqués et payez le prix le plus élevé (n'additionnez pas tous les prix !).

Si aucune parcelle adjacente à un bâtiment construit n'est disponible (par exemple, si tous les bâtiments construits sont entourés de cases où se trouvent déjà des marqueurs Parcelle), faites comme s'il n'y avait pas de bâtiment construit et choisissez n'importe quelle parcelle : vous la paierez 5 pièces, selon la règle habituelle.



1

Remarque : Si votre réputation est de 3 ou plus, les parcelles vous coûtent **seulement 1 pièce**, et ce qu'il y ait ou non des bâtiments déjà construits dans la ville.

- 2. Marquez votre parcelle.** Prenez le marqueur Parcelle situé le plus à gauche sur votre plateau Joueur, et placez-le sur la parcelle que vous venez de revendiquer. Vous ne pouvez pas avoir plus de 3 parcelles revendiquées à la fois. À l'étape des impôts, si vous avez plusieurs marqueurs Parcelle à Kutná Hora, vous devez payer une majoration.

(Voir page 16.)



L'action Bâtiment

Si vous disposez d'1 tuile Bâtiment (obtenue grâce à l'action Permis) et que vous avez 1 parcelle à Kutná Hora (revendiquée grâce à l'action Parcelle), vous pouvez effectuer l'action Bâtiment pour construire ce bâtiment sur votre parcelle.

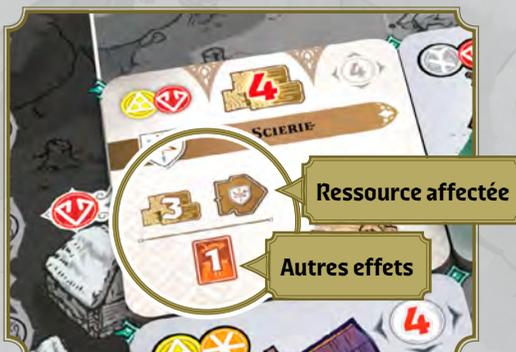
1. **Choisissez l'une de vos parcelles.** Remplacez le marqueur Parcelle sur votre plateau (dans la case vide la plus à droite).



2. **Placez la tuile Bâtiment sur la parcelle et payez le coût indiqué sur la tuile.** Ce dernier est indiqué en bois et dépend donc du prix actuel du bois.



3. **Résolvez les effets indiqués sur la tuile.** Les différents effets sont résumés au dos de ce livret. Consultez la page suivante pour des exemples plus précis.



4. **Retournez la tuile.** Une fois résolu, les effets n'ont plus d'importance pour le reste de la partie.

5. **S'il s'agit d'un bâtiment de guilde, marquez-le avec un pion Maison et résolvez l'effet Maison :** chaque ligne de votre plateau correspond à une guilde différente. Quand vous construisez un bâtiment lié à une guilde, retirez le pion Maison le plus à gauche de la rangée correspondante et appliquez l'effet indiqué à sa droite.

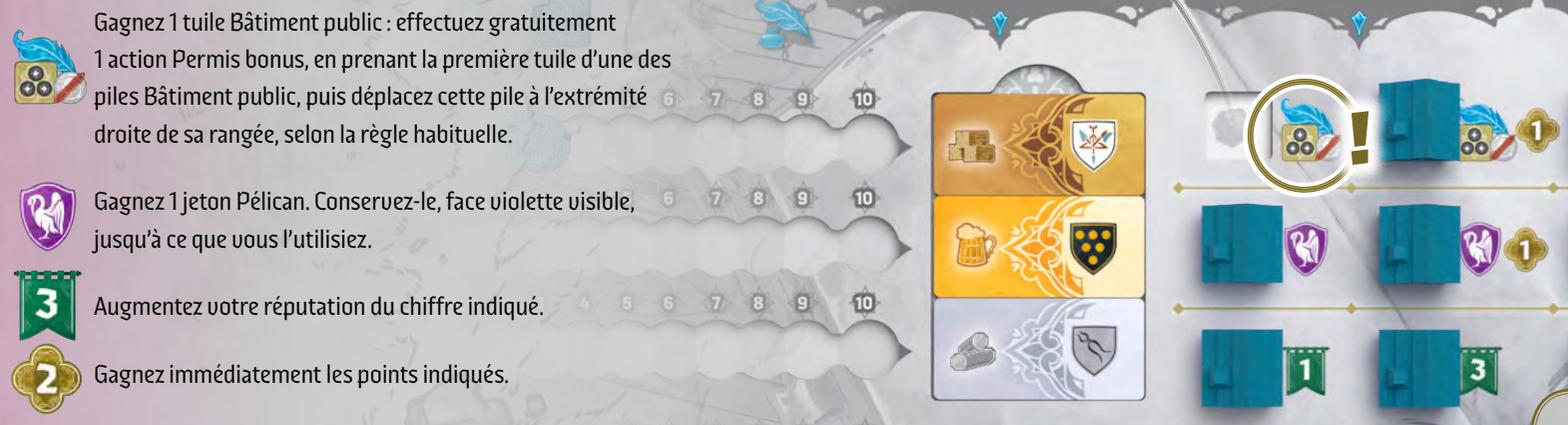


Gagnez 1 tuile Bâtiment public : effectuez gratuitement 1 action Permis bonus, en prenant la première tuile d'une des piles Bâtiment public, puis déplacez cette pile à l'extrémité droite de sa rangée, selon la règle habituelle.

Gagnez 1 jeton Pélican. Conservez-le, face violette visible, jusqu'à ce que vous l'utilisiez.

Augmentez votre réputation du chiffre indiqué.

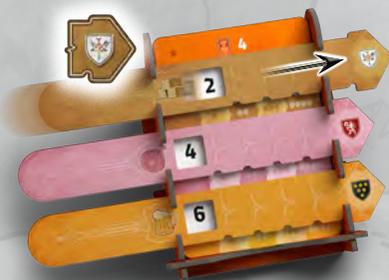
Gagnez immédiatement les points indiqués.



Si vous construisez un bâtiment public, ne placez pas de pion Maison dessus et ne bénéficiez donc pas d'effet Maison.
Ce bâtiment ne vous appartient pas.

Bâtiments de guilde

Quand vous construisez un bâtiment de guilde, ce dernier augmente votre production de la ressource liée à la guilde. Avancez donc votre compteur Production sur la ligne correspondante de votre plateau Joueur.



À l'exception des bâtiments de la guilde des mineurs, la plupart des bâtiments de guilde vous indiquent de tirer la languette liée à cette guilde/ressource d'1 cran vers la droite.

Guilde des mineurs

En construisant un bâtiment de la guilde des mineurs, vous augmentez votre production de minerai. Le paquet Minerai progresse par conséquent.

Les deux pistes de votre plateau Joueur vous permettent de différencier le minerai produit par les bâtiments et celui produit par la mine. Il s'agit pour autant de la même ressource.



Ce symbole signifie que vous devez piocher la tuile située en haut de la pile Technologie minière et la jouer immédiatement : placez-la où vous voulez, en suivant les règles de placement habituelles. Toutefois, vous ne payez pas de bois pour poser cette tuile. Marquez-la d'1 pion Mineur pris depuis votre réserve (située à droite des pions Mineur disponibles). Si vous n'avez plus de pions Mineur dans votre réserve, utilisez un pion Mineur disponible.

Prendre une tuile Technologie minière augmente le niveau de technologie, qui détermine le nombre de tuiles piochées par les joueurs lors de l'action Mine.



Certaines guildes permettent de faire avancer la construction de la cathédrale Sainte-Barbe. Ce symbole vous indique de construire la prochaine étape en retournant, face cachée, la tuile Sainte-Barbe en cours. Aucun joueur ne pourra utiliser l'effet de cette tuile durant la partie. Avancez tout de même le pion Impôts du montant indiqué au bas de la tuile que vous retournez.



Bâtiments publics

Les bâtiments publics sont facilement reconnaissables : ils arborent tous des aristocrates. Contrairement aux bâtiments des guildes, **vous ne placez jamais de pion Maison sur les bâtiments publics.**

Cela signifie donc que :

- Vous ne résolvez pas d'effet Maison.
- Vous ne possédez pas le bâtiment construit.
- Vous n'augmentez aucune de vos productions grâce au bâtiment public.
- Vous ne gagnerez pas de points en fin de partie grâce au bâtiment public (du moins, pas directement).

Toutefois, en plaçant judicieusement des bâtiments publics, vous pouvez augmenter la valeur de vos autres bâtiments (pour les phases de décompte de points des aristocrates et/ou pour le décompte de fin de partie). En outre, les bâtiments publics disposent d'effets immédiats très puissants qui améliorent

vos revenus ou vous octroient immédiatement des jetons Pélican ou des points. Leurs effets varient en fonction de la couleur de l'aristocrate.

Tous les bâtiments publics vous indiquent de prendre 1 jeton Aristocrate dans la réserve pour le placer sur la zone arborant l'icône « Aristocrate multicolore » (au milieu du plateau Hôtel de ville).

Un jeton Aristocrate placé sur cette zone multicolore n'a pas encore d'effet, mais chaque joueur pourra l'ajouter au conseil d'administration grâce à l'action Revenus.

ATTENTION : Les bâtiments publics ne vous rapportent pas de revenus. Cela signifie que si vous dépensez toutes vos pièces pour construire un bâtiment public onéreux, vous n'aurez plus de moyen de récupérer de l'argent (car ce bâtiment ne vous en rapportera pas). Au début de la partie, focalisez-vous plutôt sur les bâtiments qui engendrent des revenus (bâtiments des guildes).

L'action Revenus

Cette action vous permet d'obtenir de l'argent. Additionnez la production de chacune de vos ressources : le résultat obtenu correspond à votre revenu en pièces.



La joueuse Violette a un bâtiment qui produit 3 d'argent. Le prix actuel de l'argent est de 3 pièces. Elle obtient donc 9 pièces pour sa production d'argent. Elle a également construit un bâtiment de la guilde des mineurs qui produit 2 de minerai, et elle produit aussi 4 de minerai grâce à ses tuiles Mine. Avec sa production totale de 6 de minerai, et compte tenu du prix actuel du minerai (4 pièces), elle obtient 24 pièces pour sa production de minerai. En effectuant l'action Revenus, elle récupère donc au total 33 (24 + 9) pièces depuis la banque lors de ce tour.

Ajouter un jeton Aristocrate au conseil

Lorsqu'un joueur construit un bâtiment public, 1 jeton Aristocrate de la couleur de celui représenté sur le bâtiment est déplacé de la réserve jusqu'à la zone arborant l'icône « Aristocrate multicolore », sur le plateau Hôtel de ville. Les aristocrates de cette zone multicolore sont disponibles pour rejoindre le conseil d'administration, mais ils n'ont pas d'effet tant qu'ils sont sur cette zone.

10 Pendant une action Revenus, après avoir récupéré la somme de vos productions en pièces, **vous pouvez payer 10 pièces pour transférer 1 jeton Aristocrate de la zone multicolore jusqu'au conseil d'administration** (prévu pour 3 aristocrates de chaque couleur, à droite sur le plateau Hôtel de ville). Vous ne pouvez pas déplacer plus d'1 jeton Aristocrate par action Revenus. À la fin de chacune des 3 dernières manches, cet aristocrate pourra rapporter des points aux joueurs. (Plus de détails à la page 16.)



L'action Sainte-Barbe

La confrérie du Corpus Christi (dont le blason arborant un pélican est représenté par les jetons Pélican) conduit la construction d'une immense cathédrale et vos contributions seront grandement appréciées. Dépensez 1 jeton Pélican pour effectuer cette action et profiter d'un effet intéressant.

Utilisez 1 jeton Pélican, en le retournant sur sa face grise. Si vous n'avez pas de jeton Pélican non utilisé (violet), vous ne pouvez pas effectuer l'action Sainte-Barbe.

Résolvez la tuile Sainte-Barbe en cours. Chaque tuile possède un effet différent (expliqué au dos de ce livret). Après avoir résolu l'effet indiqué sur la tuile Sainte-Barbe en cours, retournez-la face cachée. La nouvelle tuile « en cours » est la tuile face visible suivante, dans l'ordre numérique (de gauche à droite et de bas en haut, car on ne construit pas une cathédrale en commençant par le toit !).

Quand vous effectuez l'action Sainte-Barbe, ignorez l'icône qui concerne les impôts (représentée en bas des tuiles). Elle s'applique uniquement si la tuile est retournée par l'effet d'un bâtiment de guilde. Dans ce cas, aucun des joueurs ne bénéficie de l'effet indiqué au milieu de la tuile.



JOKER

Le Joker

L'action Joker vous permet d'effectuer l'action de votre choix parmi toutes les autres. Toutefois, utiliser l'action Joker vous fait perdre 1 de réputation.

Remarque : Si votre réputation est de 6 ou plus, vous pouvez effectuer l'action Joker sans perdre de réputation.

SCRIBES

Le code minier du roi précisait quels citoyens avaient le droit de tirer profit des mines, de quelle manière, et combien ils devaient reverser à la couronne. L'industrie minière de Kutná Hora et la bureaucratie royale étaient donc étroitement liées. Les bâtiments des scribes représentent les différentes activités administratives essentielles qui consistaient à s'assurer que la richesse des mines était distribuée de façon juste (ou du moins, légale).

BÂTISSEURS

Dans ce jeu, le bois représente en réalité divers matériaux utilisés pour la construction (bois, pierre, briques, etc.). La guilde des bâtisseurs est une version simplifiée des différentes guildes formées à l'époque par les artisans chargés de la construction de Kutná Hora. Les bâtiments étaient construits, reconstruits, agrandis... Tout ceci faisait appel à divers corps de métier : charpentiers, peintres, maçons, carreleurs, menuisiers, plâtriers, vitriers, etc.

MARCHANDS

Kutná Hora comptait de nombreuses guildes réunissant les corps de métier nécessaires pour nourrir ses milliers d'habitants. Les gisements d'argent sont d'une grande valeur, mais peu nourrissants ! Les boulangeries, boucheries et épiceries s'enrichissaient à mesure que les mines grandissaient. Il existait même des échoppes de restauration rapide où les mineurs pouvaient acheter des pains plats remplis de viande et de légumes de saison.

AUBERGISTES

Ce n'est pas juste de la bière ! Il était très important de se détendre après une journée de dur labeur. Vendre de la bière, servir à manger, proposer un endroit pour se laver... Tous ces services étaient intrinsèquement liés. Les bains publics, en particulier, étaient un mélange entre des thermes et un salon de coiffure. Et les coiffeurs ne s'occupaient pas que des cheveux ou de la barbe, ils étaient également dentistes et chirurgiens. Dans notre jeu, la bière représente donc beaucoup de choses. Mais elle représente aussi... beaucoup de bière.

Ajustements économiques

Au cours de la partie, vous pourrez voir ces symboles sur les paquets de cartes Minerai et Population.

4* Un chiffre avec un astérisque indique que ce chiffre vient juste de changer.



Cette icône indique que la demande est telle que la ville agit sans même attendre l'intervention des joueurs. Dès que cette icône apparaît, tirez la languette d'1 cran vers la droite. En outre, défaussez la tuile visible sur la pile de bâtiments correspondante. Ensuite, déplacez la pile jusqu'à l'extrémité droite de sa rangée et remplissez l'espace vide en décalant les piles selon la règle habituelle. Si la pile concernée est vide (parce que les joueurs ont pris toutes les tuiles, mais qu'ils ne les ont pas encore construites), aucune tuile n'est défaussée. Tirez seulement la languette.



Cette croix rouge indique que le marché est saturé par cette ressource. Plus aucun joueur ne peut construire de bâtiment de ce type tant que la demande n'a pas augmenté. Vous pouvez toujours acheter des permis pour construire ces bâtiments, mais vous ne pouvez pas les construire dans la ville pour le moment.



Cette icône signifie simplement que vous êtes à la moitié du paquet. Retirez tout le paquet de son présentoir, retournez-le et reprenez. Le paquet Population passera de la carte 19 à la carte 20, et le paquet Minerai passera de la carte 14 à la carte 15.

Réputation



Si votre marqueur se trouve dans cette zone à la fin de la partie, décomptez ces points de malus. (Pas d'effet en cours de partie.)



Si votre marqueur se trouve dans cette zone à la fin de la partie, marquez ces points. (Pas d'effet en cours de partie.)

Pour chaque cran sur lequel votre marqueur devrait avancer vers la droite au-delà de la piste, laissez-le sur place mais gagnez immédiatement 2 points.

Pour chaque cran sur lequel votre marqueur devrait reculer vers la gauche au-delà de la piste, laissez-le sur place mais perdez immédiatement 2 points.

Si votre réputation est de 3 ou plus, revendre une parcelle ne vous coûte plus qu'1 pièce, au lieu du prix habituel.



Si votre réputation est de 6 ou plus, utiliser le Joker ne fait plus baisser votre réputation.

Fin de la manche

La manche prend fin lorsque tous les joueurs ont terminé leur 3^e tour. C'est à cette étape que chacun décide s'il paie ou non des impôts.

Impôts



Chaque joueur a le choix entre payer ses impôts et voir sa réputation diminuer (du nombre indiqué pour la manche en cours). Vous pouvez choisir de diminuer votre réputation même si vous avez les moyens de payer vos impôts. En revanche, si vous n'avez pas assez d'argent, vous n'avez pas le choix : vous ne payez rien et votre réputation diminue.



Les joueurs qui disposent, à cette étape, de plus d'1 pion Parcelle à Kutná Hora doivent payer une majoration (indiquée sur les emplacements vides des marqueurs Parcelle sur vos plateaux) : 3 pièces si 2 de vos marqueurs Parcelle sont placés sur la ville OU 8 pièces (3 + 5) si vous avez encore 3 marqueurs Parcelle placés à la fin de la manche. Si vous choisissez de ne pas payer d'impôts, vous ne payez pas non plus la majoration liée aux parcelles.

Mise en place de la manche suivante

D'autres effets peuvent s'appliquer à la fin d'une manche (voir encadré ci-dessous). Une fois que la manche est terminée, le jeton Premier joueur est donné au joueur suivant, dans le sens horaire, et tous les joueurs récupèrent toutes leurs cartes Action.

Bâtiments « Aristocrate rouge »



Les 3 tuiles Bâtiment « Aristocrate rouge » sont placées sur la piste des manches lors de la mise en place. Dans une partie à 4 joueurs, elles entrent en jeu à la fin de la 2^e manche. Dans une partie à 2 ou 3 joueurs, elles entrent en jeu à la fin de la 3^e manche. Lorsqu'elles entrent en jeu, mélangez ces tuiles et placez-les aléatoirement sur les emplacements à droite de chaque rangée du plateau Hôtel de ville. Contrairement aux autres tuiles, elles ne sont pas placées en pile. Elles sont immédiatement disponibles.



Cartes Évènement

Les cartes Évènement sont utilisées dans les parties à 2 joueurs. Elles sont optionnelles dans les parties à 3 ou 4 joueurs. À chaque manche, une carte Évènement est révélée. Elle précise l'effet pour cette manche et à quel moment il s'applique (généralement à la fin de la manche).



Certains évènements permettent aussi de faire progresser les paquets Population ou Minerai. Le changement s'effectue à la fin de la manche, avant l'étape des impôts et le décompte des points des aristocrates.



Quand vous préparez une nouvelle manche, révéléz la nouvelle carte Évènement. Si l'évènement augmente les impôts, avancez le pion Impôts au moment où la carte est révélée.

Décompte des points des aristocrates

À la fin des 3 dernières manches du jeu (sur 5 ou 6 manches), après l'étape des impôts, les aristocrates du conseil d'administration rapportent des points à tous les joueurs.



Pour chacun de vos bâtiments, comptez 1 point par bâtiment public adjacent. Multipliez ensuite ce résultat par le nombre d'aristocrates verts.



Cette joueuse marque 4 points pour chaque aristocrate vert présent dans le conseil d'administration.



Pour chaque paire de jetons Pélican **utilisés** (gris), comptez 3 points. Un jeton seul ne rapporte aucun point. Multipliez ensuite ce résultat par le nombre d'aristocrates gris.



Si vous possédez au moins 1 tuile Mine à chaque étage de la mine, comptez 2 points. Si vous avez au moins 2 tuiles Mine à chaque étage, comptez 4 points. Multipliez ensuite ce résultat par le nombre d'aristocrates jaunes.



Pour chaque colonne de votre plateau Joueur dans laquelle toutes les maisons ont été retirées, comptez 3 points. Multipliez ensuite ce résultat par le nombre d'aristocrates rouges.

Fin du jeu

Une partie à 4 joueurs prend fin après 5 manches. Une partie à 2 ou 3 joueurs prend fin après 6 manches. Les joueurs accumulent un certain nombre de points durant la partie, mais c'est à la fin du jeu qu'on évalue le résultat de leurs stratégies à long terme.

Décompte final



Kutná Hora

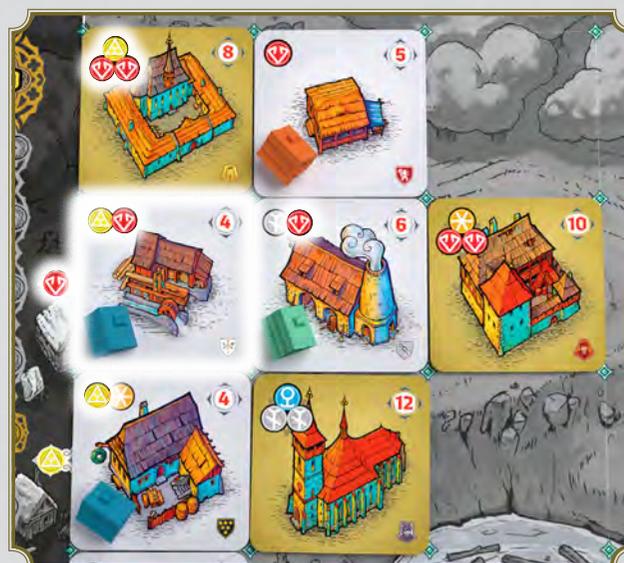
Parcourez la ville, bâtiment après bâtiment, et attribuez au propriétaire de chaque bâtiment **1 point pour chaque icône correspondante** (celles dans l'angle supérieur gauche) se trouvant sur un bâtiment adjacent ou sur le bord du plateau (au-dessus, en dessous, à gauche ou à droite, mais pas en diagonale). Retournez les bâtiments évalués au fur et à mesure pour vous y retrouver.



Mine

Parcourez chaque étage de la mine et additionnez le nombre total d'étoiles de chaque étage. Cela déterminera la valeur de l'étage (comme indiqué sur le plateau). Les joueurs gagnent des points en fonction de cette valeur ET de leur classement (voir l'exemple ci-dessous).

Les joueurs qui n'ont aucune étoile ne gagnent pas de points, même si l'une des tuiles de l'étage leur appartient. Les joueurs à égalité pour une place du classement remportent tous la récompense correspondant à cette place, sans se la partager. Par exemple, si deux joueurs sont à égalité pour la 2^e place, ils gagnent tous les deux les points pour la 2^e place, mais personne ne gagne les points de la 3^e place.



La scierie du joueur Bleu porte une icône et une icône . On retrouve ces icônes sur des éléments adjacents (2 et 1 sur le bâtiment du dessus, 1 sur celui à droite, 1 sur celui du dessous, et 1 du village sur le bord du plateau). Bleu marque donc 6 points pour ce bâtiment.



Il y a 6 étoiles dans cet étage de la mine. Le plateau indique qu'avec 6 étoiles, les joueurs obtiendront 3, 2 ou 1 point(s) en fonction de leur classement. Violette et Bleu ont chacun 2 étoiles et sont donc à égalité pour la 1^{re} place : ils marquent tous les deux 3 points. Personne ne gagne la récompense correspondant à la 2^e place. Verte a 1 étoile : elle est donc en 3^e place et gagne 1 point. Orange n'a pas d'étoiles et ne gagne donc aucun point, quel que soit le nombre de joueurs présents dans l'étage.



Revenus

Calculez vos revenus à la fin du jeu. Divisez le montant obtenu par 10, en arrondissant à l'inférieur. Le résultat obtenu indique le nombre de points que vous remportez. Par exemple, si vos revenus s'élèvent à 48, vous marquez 4 points.



Réputation

Vous pouvez gagner ou perdre des points en fonction de la position finale de votre marqueur sur la piste de réputation.



Divers

Marquez 1 point pour :

- chaque tuile Bâtiment placée dans une encoche de votre plateau,
- chaque parcelle revendiquée sur laquelle vous n'avez pas construit de bâtiment,
- chaque jeton Pélican non utilisé (violet).

Remporter la partie

Celui ou celle qui totalise le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, la personne ayant le plus de pièces gagne. Si cela ne permet pas de vous départager, vous pouvez choisir de vous battre... ou accepter d'être à égalité.

ÉGLISES

Dans l'Europe médiévale, l'église était au centre de la vie quotidienne. Les mineurs, plus que tous les autres, étaient conscients qu'ils vivaient chaque jour à la merci d'une puissance supérieure. Les premières chapelles étaient en bois et construites près des mines. Mais à mesure que la ville grandissait, les habitants se mirent à construire des églises en pierre, dont beaucoup existent encore de nos jours.

NOTRE-DAME-DU-HAUT



Cette église doit son nom au fait qu'elle est située au sommet de la colline, plus haut que l'autre église Notre-Dame.

Sa construction fut financée par les frappeurs de monnaie de Kutná Hora et sa nef fut construite de sorte à être aussi haute que les bas-côtés. Ainsi, tous les fidèles bénéficiaient de la même luminosité, contrairement à d'autres églises de cette époque où certains profitaient pleinement de la lumière entrant dans l'église quand les classes jugées inférieures restaient dans l'ombre.

Toutefois, l'éthique égalitaire des frappeurs de monnaie n'était pas absolue. Les citoyens importants qui vivaient dans les maisons situées à côté de l'église disposaient de passages menant directement dans l'église pour pouvoir assister aux offices sans passer par les rues sales et sans braver les intempéries.

NOTRE-DAME-DU-BAS

L'autre église dédiée à la Vierge Marie était dite « née des balayures ». Selon la légende, les pavés du marché aux minerais étaient balayés tous les jours et la poussière d'argent qui s'y trouvait était mise de côté. Au bout d'un certain temps, la quantité d'argent trouvée dans les balayures était telle qu'elle aurait permis de financer la construction de cette église.

Si les deux églises les plus importantes de Kutná Hora étaient dédiées à la Vierge Marie, c'est parce que Marie était la sainte patronne de la basilique de Sedlec, située non loin de Kutná Hora. C'était donc une façon pour l'abbé de s'assurer que la ville nouvelle faisait partie de sa sphère d'influence.



CATHÉDRALE SAINTE-BARBE



Techniquement, une cathédrale est sous le contrôle d'un évêque, ce qui n'est pas le cas ici : il s'agit en réalité d'une église. Mais son style rappelant celui d'une cathédrale gothique, elle est bien souvent appelée « cathédrale Sainte-Barbe ».



La guilde des scribes a créé en 1388 une confrérie du Corpus Christi dans l'objectif de construire cette superbe église. Le symbole héraldique de la confrérie est inconnu à ce jour, mais on pense qu'il s'agissait du pélican, symbole retrouvé sur l'église. À l'époque médiévale, on pensait que le pélican se perçait la poitrine pour nourrir ses petits avec son propre sang. Il symbolisait donc Jésus-Christ et son sacrifice.

L'abbaye de Sedlec ayant revendiqué la juridiction sur toutes les églises de Kutná Hora, la confrérie décida de construire Sainte-Barbe en dehors des murs de la ville. Il n'y avait donc aucun bâtiment environnant et les bâtisseurs purent envisager la construction d'une église d'une envergure extraordinaire. La construction de l'église a duré plusieurs siècles, comme c'était souvent le cas à l'époque, mais l'édifice n'a jamais atteint la taille imaginée dans les plans initiaux.

En 1400, Sainte-Barbe était déjà en activité, même si ses murs n'étaient construits qu'à moitié et qu'une toile lui servait de toit. Au Moyen-Âge, il n'était pas rare d'assister à une messe dans un bâtiment encore en travaux.

Comme la véritable église, la Sainte-Barbe de notre jeu se situe en dehors des murs de la ville et il n'y a pas de délai requis pour terminer le bâtiment. Réussirez-vous à construire le toit avant la fin du jeu, ou la congrégation restera-t-elle abritée par une simple toile ? À vous de voir !

Annexe

Rappels

- Vous pouvez rendre des mineurs disponibles au cours de la 1^{re} étape d'une action Mine, **avant** de placer la tuile, pas après.
- S'il n'y a plus de tuiles Mine disponibles, mélangez la défasse pour former une nouvelle pile. (Les 3 types de tuiles seront alors mélangés, contrairement à ce qui est fait à la mise en place.)
- Une tuile Mine n'a pas d'effet sur le coût d'une case située au-dessus d'elle. Elle ne permet pas non plus d'y accéder.
- Le niveau de technologie minière augmente uniquement lorsqu'un joueur construit un bâtiment de la guilde des mineurs.
- Vous ne pouvez pas prendre de tuile Bâtiment de guilde si vous n'êtes pas membre de cette guilde.
- Votre production peut dépasser 10. Laissez alors votre compteur Production sur 10 et utilisez l'un de vos marqueurs supplémentaires pour compter les unités au-delà de 10.
- L'effet Maison qui vous permet de prendre 1 tuile Bâtiment gratuitement ne s'applique qu'aux bâtiments publics.

Cas particuliers

PIÈCES ÉPUISÉES

Le matériel placé sur votre plateau est limité. Si une action requiert un marqueur Parcelle, un pion Maison ou Mineur et que vous n'en avez plus de disponibles, cette action devient sans effet. Les jetons Aristocrate sont limités à 3 par couleur. Si un effet vous demande d'effectuer une action avec un jeton Aristocrate et qu'il n'y en a plus, ignorez cette partie de l'effet.

Les pièces et les jetons Pélican ne sont toutefois pas limités. Si ces jetons viennent à manquer, remplacez-les par autre chose.

IGNORER LES EFFETS DES ACTIONS ET DE SAINTE-BARBE

Quand vous jouez une carte et effectuez une action, vous pouvez décider d'ignorer son effet. Par exemple, quand vous placez un pion Maison dont l'effet Maison vous octroie une action Permis pour un bâtiment public et des points, vous pouvez choisir de ne pas effectuer l'action Permis gratuite, mais de gagner tout de même les points liés à cet effet Maison. De même, vous pouvez jouer une carte Action « Sainte-Barbe » et ignorer l'effet du milieu de la tuile Sainte-Barbe. Cette règle s'applique même si l'effet en question n'est pas une action. Par exemple, si vous appliquez l'effet de la tuile n° 6, vous pouvez ignorer l'effet Aristocrate et seulement gagner 2 points. Sur la tuile n° 3, vous devez perdre 1 de réputation, mais vous pouvez choisir de ne pas retirer de pion Maison (et donc de ne pas augmenter la production).

RÈGLE DE LA MINE

Vous pouvez tout à fait payer le prix total pour rendre seulement 1 pion Mineur disponible. Après avoir consulté les tuiles Mine que vous pouvez poser, vous pouvez choisir de toutes les défaire et de n'en placer aucune. De la même façon, quand vous devez placer 1 tuile Technologie minière dans la mine, vous pouvez choisir de la retirer du jeu à la place.

LIMITES

Les impôts ne peuvent jamais dépasser 25.

Si le paquet Population ou Minerai atteint sa dernière carte, ignorez les effets qui demandent de faire progresser le paquet.

Crédits

ONDŘEJ BYSTRŮŇ ♦ PETR ČÁSLAVA ♦ PAVEL JAROSCH

DÉVELOPPEMENT : Tomáš « Uhlík » Uhlíř
Emil Jenerál
Jakub Uhlíř
Vít Vodička
Adam Španěl

CONCEPTION GRAPHIQUE : Radek « RBX » Boxan

DIRECTION ARTISTIQUE : Milan Vauroň
Jakub Politzer
Štěpán Drašťák
Dávid Jablonovský

BANDE-ANNONCE ET ILLUSTRATIONS 3D : Radim « Finder » Pech
Roman Bednář

PHOTOGRAPHIES DE KUTNÁ HORA : Josef Čáslava

PRODUCTION : Vít Vodička

RÉDACTION DES RÈGLES : Jason Holt

GESTION DE PROJET : Jan « Zvonda » Zvoníček

SUPERVISION DE PROJET : Petr Murmak

TRADUCTION FRANÇAISE : Marie-Laure Faurite

RELECTURE FRANÇAISE : Juliette Chastel, Robin Leplumey

Ondřej : Je dédie *Kutná Hora* à ma mère, qui m'a donné l'idée de créer ce jeu, et à ma femme Katya qui a été mon plus grand soutien pendant les années de développement. Un grand merci à elle également pour les magnifiques illustrations qu'elle a créées pour le prototype.

Petr : Je voudrais dédier ce jeu à mon père et à son talent pour prendre la ville de Kutná Hora en photo et produire des visuels à couper le souffle. Ce jeu est aussi pour Charles et Sandy, que j'ai, hélas, abandonnés seuls dans la ville. Je vous promets que je serai un meilleur guide la prochaine fois !

Remerciements particuliers à :

Jirka Paloch, notre testeur et fan le plus dévoué, et ce depuis les toutes premières versions du jeu.

Maria Vershinina, pour toutes les discussions autour des maths et de la psychologie que nous avons eues durant les tests.

Le Musée tchèque de l'argent pour votre temps et votre patience quand nous vous avons posé des questions.

Emil Jenerál, le meilleur ambassadeur du jeu. ♦ **Radek « RBX » Boxan**, pour être allé à l'encontre de l'opinion générale. ♦ **Jason Holt**, pour toutes les discussions passionnantes que nous avons eues autour de l'Histoire. ♦ **Kuba « Professeur » Kutil** pour son soutien qui arrive toujours à point nommé. ♦ **Daniele Tascini** pour ses conseils sur les attentes des joueurs. ♦ **Kuba Uhlíř** pour son travail si discret quand il organise tout. ♦ **Tomáš « Uhlík » Uhlíř** et **Vít Vodička** pour les semaines entières que l'on a passées ensemble à équilibrer des tableurs. ♦ **Milan Vauroň** pour avoir pris en compte les avis des uns et des autres dans ses illustrations fantastiques. ♦ **Jakub Politzer**, qui nous a aidés à concrétiser notre vision autour du visuel. ♦ **Jan « Zvonda » Zvoníček** pour avoir su garder son calme quand tout le monde paniquait. ♦ **Adam Španěl**, pour toutes les idées que tu m'as données concernant la conception de la mine et de son fonctionnement. ♦ **Nos familles et nos amis**, qui n'ont jamais cessé de croire en nous pendant tout ce temps.

Merci à toute l'équipe de CGE d'avoir adopté notre jeu et d'avoir travaillé sans relâche pendant sa préparation et sa promotion.

Merci à nos testeurs les plus dévoués, chez CGE et lors des différentes sessions de test à l'extérieur :

David Neduídek, Iva Neduídková, Honza Bartoš, Zuzana Zdražilová, Tomáš Zdražil, Jana Mikulová, Klára Neduídková, Miroslav Felix Podlesný, Regina Urazajeva, Tomáš Helmich, Paulína Hornová, Zdeňka Čermáková, Martin « Intoš » Sedmera, toute l'équipe de District 5, Ruda Malý, Petr « Peca » Palička, Jelle Seruranckx, Michal Mašek, Daniel Knápek, Jiří « Růzmen » Růžička, Pavel « L'argent-c'est-pas-important » Češka, Ondřej Černochoch, Petr « Pitrs » Horáček, Petr « Youda » Plašil, Milan « Ozzy » Zborník, Michal Ringer, Michaela Macková, Ladislav Pospěch, Son Tung Pham, Lea Červeňanská, Miloš Procházka, Iuan « Eklp » Dostál, Diana Lafférsouá.

© 2023 Czech Games Edition
© 2024 IELLO SAS pour la version française
iello.fr
Mars 2024



Effets de la mine et des bâtiments

- Augmentez du montant indiqué la production de la ressource illustrée.
- Tirez la languette de la ressource illustrée d'1 cran vers la droite.
- Prenez la tuile Technologie minière du dessus de la pile et placez-la comme s'il s'agissait d'une tuile Mine gratuite (ne payez pas de bois et marquez-la de l'un des pions Mineur pris dans votre réserve).
- Faites progresser le paquet Minerai du nombre de cartes indiqué.
- Faites progresser le paquet Population du nombre de cartes indiqué.
- Gagnez immédiatement les points de victoire indiqués.
- Gagnez immédiatement les points de réputation indiqués.
- Prenez le nombre de jetons Pélican indiqué. Conservez-les face violette visible jusqu'à ce que vous les utilisiez.
- Augmentez les impôts du montant indiqué.
- Déplacez l'aristocrate indiqué depuis sa réserve jusqu'à la zone multicolore.
- Retirez 1 pion Maison de votre plateau Joueur (celui le plus à gauche dans sa rangée). Ignorez son effet.
- Retournez la tuile Sainte-Barbe en cours. Ignorez l'effet indiqué au milieu de la tuile. Si elle présente une icône Impôts, appliquez cet effet et augmentez les impôts. (Si les 11 tuiles Sainte-Barbe ont été construites, cela n'a pas d'effet.)

Ajustements économiques

- Un chiffre avec un astérisque indique que ce chiffre vient juste de changer.
- La ville construit un bâtiment. Défaussez la tuile du dessus de la pile et tirez la languette d'un cran vers la droite. *(Plus de détails à la page 15.)*
- Les nouveaux bâtiments qui produisent cette ressource ne peuvent pas être construits pour l'instant.
- Retournez le paquet.

Sainte-Barbe



1. Gagnez 2 points de réputation.
2. Gagnez 1 point de réputation. Effectuez gratuitement une action Permis (prenez un bâtiment sans rien payer).
3. Perdez 1 point de réputation. Choisissez une guilde de votre plateau et retirez le pion Maison le plus à gauche de sa rangée pour augmenter la production de cette ressource de 2. N'appliquez pas l'effet Maison.
4. Gagnez 1 point de réputation. Effectuez gratuitement une action Parcelle. Vous n'êtes pas obligé de choisir une case adjacente à un bâtiment déjà construit.
5. Perdez 2 points de réputation. Effectuez ensuite 2 actions Revenus. (Vous gagnez donc vos revenus 2 fois et pouvez ajouter 2 jetons Aristocrate au conseil d'administration.)
6. Gagnez 2 points de victoire. Prenez 1 jeton Aristocrate de la réserve (pas du plateau) et placez-le directement dans le conseil d'administration.
7. Pour chacun de vos bâtiments, gagnez 1 point de réputation pour chaque bâtiment public lui étant adjacent.
8. Gagnez 1 point de victoire. Effectuez l'action Bâtiment, mais sans payer de bois.
9. Effectuez 2 actions Mine. Ne dépensez pas de bois pour construire les tuiles. Marquez les tuiles Mine avec des pions Mineur non utilisés se trouvant dans la réserve. (Si vous n'avez plus que des pions Mineur disponibles, utilisez ces derniers à défaut.)
10. Choisissez 1 de vos bâtiments et gagnez 1 point de victoire pour chaque icône correspondante sur un élément adjacent. (Comme pour le décompte final, mais sur 1 seul bâtiment.)
11. Gagnez 5 points de victoire, puis retournez la tuile. À partir de maintenant, tous les joueurs qui effectuent l'action Sainte-Barbe gagneront 2 points de réputation.