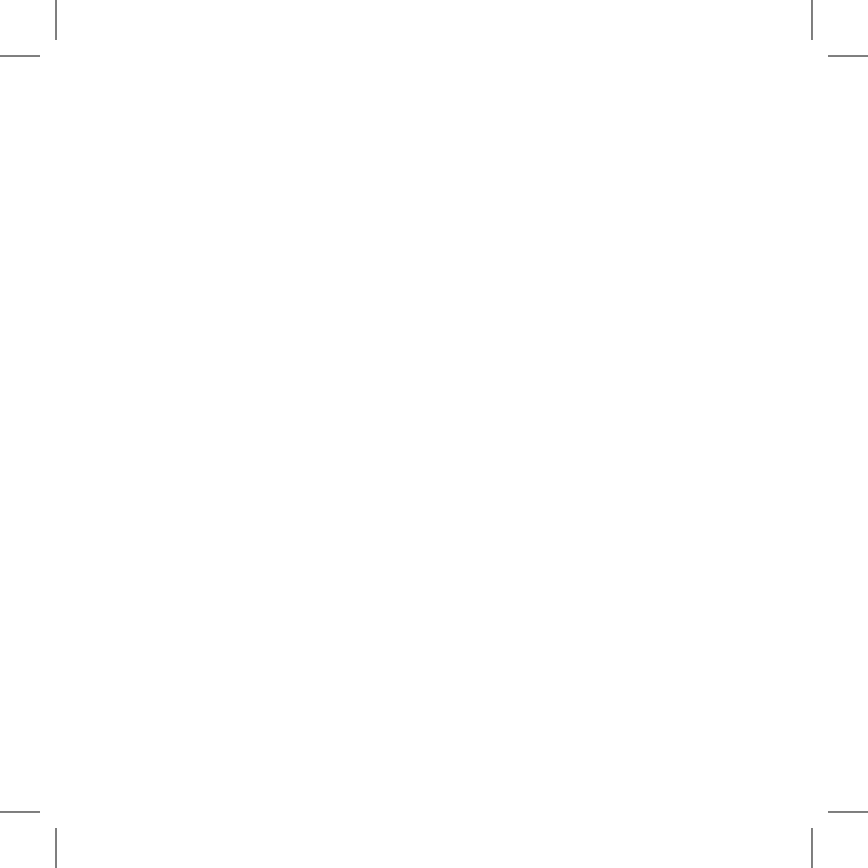


INSTRUCTIONS

MANRESA
1724



Reconstruisons la ville brûlée



Le jeu

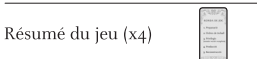
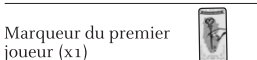
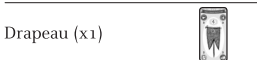
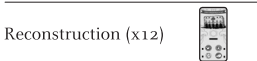
Après la destruction d'une bonne partie de la ville de Manresa pendant la Guerre de Succession, les quatre principales castes de la ville se mettent à travailler pour la reconstruire: **les bourgeois et les commerçants** construisent un nouveau palais qui abritera la mairie une fois démolis les anciens palais affectés par l'incendie de 1713; **les artisans et les paysans** reconstruisent les maisons brûlées d'une bonne partie de la ville; **le clergé** refait les retables à l'intérieur de la basilique "La Seu" parce que les anciens ont été brûlés et **les militaires bourbons** consolident la défense de la ville en fortifiant une caserne sur le mont "Puig Mercadal".

Pour mettre en œuvre les différents travaux de reconstruction, chaque caste devra travailler afin d'obtenir les ressources naturelles nécessaires: de la pierre pour les murs, du sel pour payer les salaires des ouvriers et des artisans, de l'eau pour faire du mortier ou du bois pour les structures et les échafaudages. Mais l'obtention des ressources sera sujette à de la malchance: incendies, sécheresses ou effondrements.

La partie se termine au cours de l'année 1724, quand un drapeau avec l'écusson du nouveau régime apparaît pour la première fois dans la ville. Les castes, une fois achevés les travaux de reconstruction, pourront alors se consacrer à faire le nouveau drapeau de la ville, et le joueur qui sera le premier à réussir sera fier de l'exhiber, en se plaçant en tête de la procession devant les autres

Composition du jeu

- Plateau de jeu
- 72 Cartes:



- 10 ouvriers, 2 dans chacune des 4 castes de la ville + 2 héritiers (de couleur blanc)
- 3 dés de malchance pour le sel, l'eau et le bois
- Ce livret d'instructions



x 10



x 3



Versions du jeu

Le jeu permet de choisir deux niveaux de difficulté/complexité:

- **Version pour les enfants** (à partir de 6-7 ans): il s'agit d'une version simplifiée, qui se joue sans les privilèges. Recommandée pour apprendre plus facilement le jeu lors des premières parties ou bien pour des joueurs peu expérimentés aux jeux de plateau. Si vous jouez cette version, vous n'êtes pas obligés de lire les textes sur fond gris dans les instructions.

- **version complète** (à partir de 10 ans): recommandée pour les joueurs plus expérimentés aux jeux de plateau. Si vous jouez cette version, vous devrez lire les règles dans leur intégralité, en incluant le texte sur fond gris.

Préparation du jeu

- Le **plateau de jeu** est placé au milieu de la table.

- Les **cartes de ressources** sont disposées à côté de l'emplacement de production correspondant (la pierre à la montagne de Collbaix, le sel à la montagne de Cardona, l'eau au Pont Vell et le bois dans la forêt du Suanya).

- Les **dés de malchance** sont placés à côté de l'emplacement de production correspondant (effondrement à Cardona, sécheresse au Pont Vell et incendie dans la forêt du Suanya).

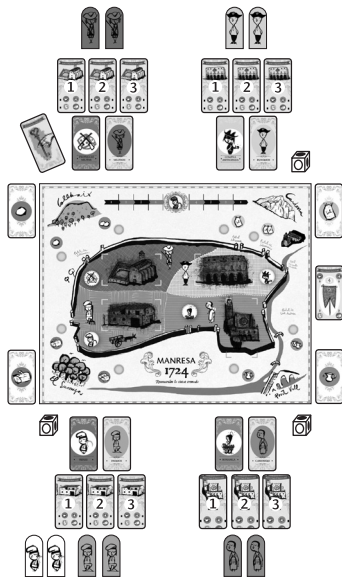
- Chaque joueur reçoit une **carte de caste** au hasard. Il est recommandé que chaque joueur soit assis devant la zone de la ville lui correspondant.

- Chaque joueur prend les trois **cartes de reconstruction** et les deux ouvriers, en fonction de sa caste.

• **Seulement pour la version complète**, chaque joueur prend la **carte de privilège** correspondant à sa caste et le joueur qui joue avec les paysans prend **deux ouvriers de couleur blanc**. De plus, la **carte du drapeau** est placée à côté du plateau de jeu, en étant visible par tous les joueurs.

- Le joueur qui commencera la partie est tiré au sort et reçoit la **carte de premier joueur**.

- Si vous jouez la version pour les enfants ou bien si vous êtes moins de 4 joueurs, vous pouvez garder les composants en trop dans la boîte.



Déroulement du jeu

La partie se déroule en différentes manches jusqu'à ce qu'un joueur parvienne à compléter ses objectifs de reconstruction. Chaque manche se compose des phases suivantes:

① Préparation:

Les ouvriers se placent et font la queue pour commencer à travailler.

② Ordres de travail:

Les ouvriers sortent de la ville pour obtenir des ressources et des privilèges.

③ Privilèges:

Les joueurs utilisent les privilèges en leur possession.

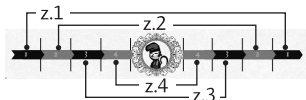
④ Production:

Après avoir tiré les dés de malchance, les joueurs obtien-

ent les ressources naturelles que produisent leurs ouvriers.

⑤ Reconstruction:

Les joueurs construisent dans leur zone s'ils disposent des ressources suffisantes.



① PRÉPARATION:

Le **tableau de placement** permet d'organiser l'ordre dans lequel les ouvriers sortiront chercher les ressources naturelles et les privilèges. Le joueur débutant la partie place ses deux ouvriers sur deux cases de la zone 1. Ensuite, et dans le sens horaire, le deuxième joueur place ses deux ouvriers sur deux cases de la zone 1, et ainsi successivement.

Seulement pour la version complète, si aucun des joueurs lors de la manche précédente n'a obtenu le privilège de l'héritier, il place son ouvrier blanc sur la première case du tableau de placement.

2 ORDRES DE TRAVAIL

En suivant le sens de la flèche du tableau de placement, les joueurs placeront leurs ouvriers sur n'importe quelle case du plateau de jeu, du moment qu'elle ne soit pas occupée par un autre ouvrier.

Cases de ressources: Il y a quatre emplacements de production de ressources naturelles: la forêt du Suanya (le bois), la montagne de Cardona (le sel), Le Pont Vell (l'eau) et la montagne de Collbaix (la pierre). A chaque emplacement, il y

a deux cases qui permettent d'obtenir 2 et 1 ressources respectivement.

Cases de privilège (Seulement pour la version complète): Les ouvriers peuvent aussi se placer sur n'importe quelle case de privilège des joueurs de la partie en cours. Dans ce cas, le joueur propriétaire de l'ouvrier prend la carte du privilège obtenu. Ce privilège se jouera lors de la phase suivante.

Pour les parties à deux ou trois joueurs, on n'utilisera que les privilèges des castes présentes durant la partie, et ainsi, on ne pourra pas placer des ouvriers sur les cases des castes qui ne jouent pas.

3 PRIVILÈGES (seulement pour la version complète)

En commençant par le pre-

mier joueur et dans le sens horaire, on joue les privilèges que chaque joueur a obtenu lors de la phase précédente. Si le privilège d'un joueur ne lui a pas été pris, ce dernier a le droit de l'utiliser.

PRIVILÈGES: Explication

- **L'Achat anticipé** (les Bourgeois). Permet d'obtenir des ressources en les payant à l'avance. Le joueur qui joue ce privilège choisit un ouvrier d'un autre joueur placé sur une case de ressources, il pose la carte d'achat anticipé à côté et paie au propriétaire de l'ouvrier autant de ressources –du type qu'il veut– comme celles que peut produire la case (1 ou 2). Lors de la phase de production, toutes les ressources que produisent cet ouvrier reviendront au joueur qui a joué le privilège.

- **L'Aubaine** (le Clergé). Les prières peuvent engendrer une production extraordinaire. Le joueur qui jouera ce privilège pose la carte d'Aubaine sur l'un des trois emplacements produisant des ressources naturelles qui peuvent jouer de malchance (la montagne de Cardona, le Pont Vell ou la forêt du Suanya). Durant la phase de production, le dé correspondant à chaque ressource sera lancé deux fois et permettra d'accumuler la production des deux lancers.

- **La Protection militaire** (les militaires). Les soldats garantissent la production des ressources. Le joueur qui jouera ce privilège pose la carte de Protection militaire à l'un des trois emplacements où sont produites

des ressources naturelles pouvant jouer de malchance (la montagne de Cardona, le Pont Vell ou la forêt du Suanya). Durant la phase de malchance, les ouvriers de cette zone ne se verront pas affectés par les lancers négatifs du dé.

- **L'Héritier** (les Paysans). Permet d'avoir un ouvrier en plus lors de la manche suivante. Le joueur que joue ce privilège prend un des deux héritiers disponibles (figure blanche), qu'il pourra utiliser lors de la manche suivante comme un troisième ouvrier afin d'obtenir des ressources naturelles ou bien des privilèges.

4 PRODUCTION

Lors de cette phase de jeu, on résout un par un les quatre

emplacements de production: la montagne de Collbaix (la pierre), la montagne de Cardona (le sel), le Pont Vell (l'eau) et la forêt du Suanya (le bois). A chaque endroit, le premier joueur lance le **dé de malchance** correspondant: la pierre (il n'y a pas de dé), le sel (1 face "effondrement de galeries" / 5 faces "sel"), l'eau (2 faces "sécheresses" / 4 faces "eau"), le bois (3 faces "incendies" / 3 faces "bois").

Si aucune malchance n'apparaît, les joueurs obtiennent les ressources que produisent leurs ouvriers. Dans le cas contraire, l'emplacement ne produit pas et aucun joueur n'obtient de ressources. Une fois les ressources produites, les ouvriers sont retirés du plateau de jeu et on résout l'emplacement de production suivant.

Seulement pour la version complète, il faut savoir que les effets des privilèges d'Aubaine (double lancer du dé d'un emplacement), de protection militaire (le dé n'affecte pas un emplacement) ou achat anticipé (le joueur qui joue le privilège obtient les ressources d'un ouvrier).

5 RECONSTRUCTION

En commençant par le premier joueur et dans le sens horaire, les joueurs qui possèdent les ressources nécessaires pour compléter la phase suivante de construction, posent la carte à l'envers sur le plateau de jeu et rendent les cartes de ressources utilisées dans la pioche correspondante.

Les phases de reconstruction doivent se jouer dans l'ordre (I,

II, III) et on ne peut en jouer qu'une à chaque manche.

Seulement pour la version complète, on rend les cartes de privilèges à chaque joueur propriétaire qui les laisse visibles sur la table devant lui.

Une fois la manche terminée, et en suivant le sens horaire, on passe le marqueur du premier joueur au joueur suivant, qui commencera une nouvelle manche.

Seulement pour la version complète, on joue avec une quatrième mission de construction –le Drapeau– qui est commune à tous les joueurs.

Fin du jeu et gagnant

La partie s'achève lors de la manche dans laquelle un joueur réussit à compléter les trois phases de reconstruction de sa caste (ou quatre dans la version complète).

Le joueur qui a terminé toutes ses phases de reconstruction gagne la partie. En cas d'égalité, ce sera le joueur avec le plus de cartes de ressources à la main qui gagnera la partie. S'il y a toujours égalité, les joueurs se partagent l'honneur de porter le drapeau.

Création du Jeu

Nasi Muncunill et Ferran Renalias

Conseils historiques:

Francesc Vilà et Jordi Piñero

Illustration et Design:

Mercè Galí et Sònia Cabestany

Traduction Règles:

Ferran Renalias, Jean Philippe Roy,
Arnau Torradeflot

Précieux conseils:

Josep M^a et Dani (IdeaLúdica),
Kokorin

Playtesting:

Club del Joc, Roger C., Marc et
Silvia, Josep et Assumpció, Ricard et
Olga, Marc M.

Remerciements:

(pour sa patience et son soutien)

