Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

ESCALE À JEUX

http://escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 60 35 28 54
escaleajeux@gmail.com

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

KEN FOLLETT

UNE COLONNE DE FEU

2-4 | 12+ | 90min

Pour 2 à 4 joueurs à partir de 12 ans

Angleterre, 1558. La vénérable cathédrale de Kingsbridge veille toujours sur la ville. Mais des conflits entre catholiques et protestants divisent profondément l'Europe. L'Angleterre, la France, l'Espagne et les Pays-Bas se disputent le pouvoir afin d'étendre leur domination. C'est dans ce contexte politiquement instable que les joueurs, en tant que membres de familles prestigieuses, veulent accroître leur influence. Pour ce faire, ils nouent des liens éphémères avec des personnalités importantes de la société européenne et bâtissent des maisons de commerce pour vendre des marchandises. On assiste à des luttes de pouvoir sans merci dans les différents pays. Ceux qui sympathisent avec les adeptes de la religion opprimée sont chassés du pays. Il faut donc imposer sa propre religion ou en changer au bon moment.

BUT DU JEU

Le but du jeu est d'obtenir le plus de points de victoire possible. La fin de la partie est engagée lorsqu'un joueur atteint 50 points sur la piste des points de victoire. Le vainqueur est celui qui a le plus de points à la fin de la partie. Les joueurs obtiennent surtout des points de victoire en vendant des marchandises et lorsque, en cas de conflit religieux, ils affichent la religion appropriée.

MATÉRIEL DE JEU

1 plateau de jeu

80 cartes de jeu :

52 cartes Personnage

16 cartes Événement

Dos des cartes

4 cartes directrices

4 cartes Religion

4 cartes Loch Leven

56 jetons Marchandise :

14 x Livre

14 x Minerai

14 x Tissu

14 x Vin

28 jetons Privilège

16 jetons Protection

2 torches (composées chacune de 2 parties à assembler)

4 pions Action de la couleur des joueurs (1 jaune, 1 bleu, 1 vert, 1 rouge)

4 pions Victoire de la couleur des joueurs (1 jaune, 1 bleu, 1 vert, 1 rouge)

16 maisons de commerce de la couleur des joueurs (4 jaunes, 4 bleu, 4 vertes, 4 rouges)

4 croix de masquage

30 pions Religion (10 violets, 10 gris, 10 beiges)

24 dés (4 noirs, 4 blancs, 4 bleus, 4 bruns, 4 orange, 4 violets)

1 pion Joueur de départ

KOSMOS

iello

Préparation du jeu

- *Avant la première partie, détachez avec précaution tous les éléments du jeu et assemblez les deux parties qui composent chaque torche.*
- Vous allez d'abord découvrir les règles du jeu pour 4 joueurs. Les quelques particularités d'une partie à 2 ou 3 joueurs sont expliquées en page 10, mais vous n'avez pas besoin de les lire pour le moment.
- Disposez le **plateau** au milieu de la table. Il représente quatre pays – l'Angleterre, la France, les Pays-Bas et l'Espagne –, symbolisés chacun par d'importantes villes du roman. Triez les **marchandises** et faites-en quatre tas à côté du plateau.
- Triez également les **pions Religion** en fonction de leur couleur :

violet = catholique

gris = protestant

beige = neutre

- Chaque joueur choisit une couleur et reçoit **4 maisons de commerce, 1 pion Victoire, 1 pion Action, 1 carte Religion** et **1 carte directrice** de cette couleur.
- Chaque joueur place sa **carte directrice** devant lui, face **"Premier semestre"** visible.
- Chaque joueur reçoit l'une des 4 cartes Loch Leven au hasard. Il commence avec la religion indiquée au verso. Il place alors sa carte Religion avec la face correspondante visible devant lui, à droite de sa carte directrice. Il reçoit en outre **1 jeton Protection** et **1 x le jeton Marchandise représenté**.
  Par ailleurs, la carte Loch Leven indique au joueur là où il doit commencer la partie sur la piste des actions (en bas à droite sur le plateau). Il dépose son pion Action sur cette case.

  Exemple : *le joueur bleu débute en tant que protestant. Il reçoit 1 jeton Protection et 1 Minerai. Il place son pion Action sur la case comportant un navire blanc.*

- Le joueur place ensuite sa carte Loch Leven à gauche de sa carte directrice, face "Loch Leven" visible.
- Il dépose son **pion Victoire** sur la case 2 de la piste des points de victoire.
- Chaque joueur reçoit un **jeu de 6 dés de couleur différente**. 4 de ces couleurs correspondent aux 4 pays et aux villes qui les représentent :
  Blanc = Angleterre, Kingsbridge
  Bleu = France, Paris
  Orange = Pays-Bas, Anvers
  Brun = Espagne, Séville.

  Le **dé violet est un joker** : il peut représenter n'importe lequel de ces quatre pays. Tant que ces 5 dés ne sont pas déposés sur des cartes Personnage, ils sont considérés comme des **"dés disponibles"** que chaque joueur a devant lui à sa disposition. Le **dé noir** est le **dé Religion**. Contrairement aux autres dés, il ne comporte pas de "6", mais un second "3" à la place.
- Chaque joueur jette son dé Religion et le place ainsi sur sa carte Religion. Le résultat du dé indique le nombre de tours durant lequel il appartient à cette religion.

  Exemple : *jeu du joueur bleu :*

- Le jeu comporte des **cartes Personnage** et des **cartes Événement** de 4 couleurs différentes, correspondant aux quatre pays. Triez-les par couleur, puis mélangez bien chaque pile. Ces **quatre piles de cartes** sont disposées face cachée **autour du plateau**, chacune près du pays auquel elle est associée.
- Retournez la **première carte** de chacune des quatre piles. Si c'est une carte Événement, retirez-la du jeu, et procédez ainsi jusqu'à obtenir une carte Personnage révélée au-dessus de chaque pile.
- Déposez sur chacune de ces cartes Personnage un **pion Religion** adéquat (catholique, protestant ou neutre). La religion associée au personnage est indiquée près de son nom.
- Mélangez les **jetons Privilège** et faites-en deux piles, face cachée, en haut à gauche du plateau.
- Mélangez les **jetons Protection** et faites-en deux piles sur la cathédrale de Kingsbridge.
- Préparez les **torches** à côté du plateau.
- Le joueur qui est allé dans une église en dernier reçoit le **pion Joueur de départ** et commence.
- Le joueur qui commence est toujours le **même** durant le jeu. Afin que tous les participants jouent le même nombre de fois, la partie se termine après le dernier tour du joueur assis à droite de celui qui a commencé.

Le Plateau

- Le plateau représente une petite partie de l'Europe du XVIe siècle (vue d'Angleterre) comprenant la France, l'Espagne, l'Angleterre et les Pays-Bas. Ces pays comptent chacun une ville importante : Paris, Séville, Kingsbridge (fictive) et Anvers.
- Il est possible de vendre deux types de marchandises par pays. La case Comptoir de chaque pays vous indique les marchandises que l'on peut y échanger et le nombre de points de victoire qu'elles rapportent à cet endroit.
- Pour pouvoir vendre des marchandises dans un pays, il faut être en possession d'une maison de commerce sur l'une des six cases Établissement de ce pays.
- Au cours de la partie, des pions Religion vont être déposés sur les cases Religion de chaque pays. Lorsque toutes les cases Religion d'un pays sont occupées, un conflit religieux éclate.
- En bas à droite se trouve la piste des actions sur laquelle les joueurs se déplacent à l'aide de leur pion Action.
- Sur le côté gauche et en haut du plateau se trouve la piste où les joueurs inscrivent leurs points de victoire.

Aperçu du jeu

- Chaque joueur a 6 dés à sa disposition. Le dé noir définit combien de temps un joueur appartient à une religion. Ses autres dés lui permettent d'obtenir à chaque tour une nouvelle carte Personnage.
  Chaque carte Personnage permet au joueur d'effectuer une action particulière, une fois par tour de jeu. Pour obtenir la carte Personnage, le joueur jette un dé : le résultat détermine le nombre de tours durant lesquels il peut la garder. Tant qu'il se trouve sur la carte, le dé ne peut pas être utilisé à d'autres fins.
- Lorsque le joueur reçoit une carte Personnage, il installe une maison de commerce dans le pays correspondant. Un joueur ne peut vendre des marchandises que dans les pays où il possède une maison de commerce – quel que soit le numéro de la case Établissement qu'elle occupe.
- Le joueur ajoute en outre un pion Religion dans le pays du personnage choisi. Si le pays comporte 4 pions Religion, un conflit religieux éclate. On regarde alors quelle religion compte le plus grand nombre de pions. Parmi les joueurs en possession d'une maison de commerce dans ce pays, les partisans de la religion majoritaire reçoivent des points de victoire. Ils gagnent autant de points que le numéro de la case Établissement où se trouve leur maison de commerce à ce moment-là. Ceux qui, par contre, appartiennent à la religion minoritaire perdent leur maison de commerce et ne peuvent plus vendre de marchandises dans ce pays avant d'en obtenir une nouvelle.
- Pour influencer le cours du jeu, un joueur dispose d'autres ressources que la carte Personnage : à chaque tour, il effectue notamment une action particulière de la piste des actions. Pour ce faire, il utilise l'un des dés qu'il n'a pas déjà déposés sur une carte. Plus le joueur a de dés disponibles, plus il a le choix sur la piste des actions.

Déroulement général d'une partie

- La partie se joue en plusieurs années. Chaque année comporte deux semestres.
- Le joueur qui commence effectue toutes ses actions du premier semestre. Les autres joueurs réalisent ensuite leurs propres actions, à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Puis le joueur de départ effectue toutes ses actions du second semestre. De même, les autres joueurs effectuent ensuite les leurs, à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Lorsque tous les joueurs ont terminé leurs actions, le joueur de départ commence une nouvelle année, au premier semestre.
- La partie se termine à la fin de l'année durant laquelle un joueur a atteint ou dépassé 50 points de victoire. Tous les joueurs doivent donc avoir effectué leurs actions du second semestre de l'année en cours.

Déroulement d'une année

1. Premier semestre : utiliser les cartes Personnage et réduire le résultat des dés correspondants

Au début de chaque nouvelle année, les joueurs se servent des personnages auxquels ils sont liés. Certains peuvent perdre ce lien. Des joueurs peuvent aussi vouloir changer de religion.

- Au début de chaque premier semestre, les joueurs retournent les dés placés sur les cartes devant eux de manière à ce qu'ils indiquent 1 de moins : une année s'est écoulée. Au début de la partie, quand la première année commence, seul le dé Religion noir se trouve sur leur carte Religion respective.
  Plus tard, un dé se trouve sur chacune des cartes Personnage que les joueurs possèdent. À partir de la seconde année, ils retournent donc leur dé Religion puis les dés posés sur leurs cartes Personnage, en partant de la gauche vers la droite. Ce faisant, les joueurs effectuent au fur et à mesure les actions associées à leurs personnages, une fois chacune.
- Si un **dé** indique le **chiffre "1"**, le joueur ne le retourne **plus**.
  - S'il s'agit de son dé **Religion**, il le relance et choisit la religion qu'il souhaite adopter pour les prochaines années (catholique ou protestante). S'il décide de **changer de religion**, il retourne sa carte Religion. Il replace ensuite le dé avec le nouveau résultat sur la carte.
  - S'il s'agit d'un autre dé, la **carte Personnage** sur laquelle il se trouve est retirée du jeu. Le joueur **ne peut plus** effectuer l'action de cette carte.
    Le joueur replace le dé parmi ses dés disponibles et il peut à nouveau l'utiliser lors du second semestre.

Exemples pour le premier semestre :

1. Le joueur rouge a les cartes suivantes :

Il commence par retourner son dé Religion de manière à ce qu'il indique 2 au lieu de 3. Il est donc catholique pour 2 ans encore. Il retourne ensuite le dé bleu de manière à ce qu'il indique 3 au lieu de 4. Il effectue l'action associée à son Marchand d'étoffes et gagne 1 Tissu. Il retourne enfin le dé brun de manière à ce qu'il affiche 1 au lieu de 2 et reçoit 1 jeton Protection de la part du Comte Feria.

2. Le joueur jaune a les cartes suivantes :

Son dé Religion indique 1. Il doit alors le relancer et obtient un 4. Il décide de changer de religion et retourne donc sa carte Religion : de "Catholique", il devient "Protestant". Il retourne ensuite son dé orange de manière à ce qu'il indique 4 au lieu de 5 et reçoit 1 jeton Protection du Père Huus.

3. Le joueur vert a les cartes suivantes :

Il retourne son dé Religion de manière à ce qu'il indique 1 au lieu de 2. Il le relancera l'année suivante seulement pour redéfinir sa religion. Il retourne ensuite son dé blanc de manière à ce qu'il indique 4 au lieu de 5 et reçoit 2 points de victoire par Elizabeth I. Son dé brun indique déjà le chiffre 1 : le joueur le retire donc de la carte Marchand d'étoffes et le replace parmi ses dés disponibles. La carte est retirée du jeu, le joueur ne peut plus effectuer l'action associée. Il retourne enfin le dé bleu de manière à ce qu'il indique 3 au lieu de 4 et reçoit 1 jeton Vin du Marchand de vin.

2. Second semestre : jeter les dés disponibles, choisir une carte Personnage, établir une maison de commerce et avancer sur la piste des actions

Durant la seconde partie de l'année, les joueurs établissent des relations avec de nouveaux personnages qui leur confèrent divers privilèges. Ils construisent des maisons de commerce pour stimuler la vente de marchandises et, de par leurs actions, influencent le cours du jeu.

- Quand le joueur assis à la droite du joueur de départ a terminé ses actions du premier semestre, tous les joueurs retournent leur carte directrice de manière à ce que la face "Second semestre" soit visible.
- Le second semestre de chaque année se passe toujours en **2 temps :**
  Dans un premier temps, le joueur choisit une carte Personnage à l'aide de ses dés disponibles. Il la place dans son jeu et effectue toutes les actions associées.
  Dans un second temps, il déplace **son pion Action sur la piste des actions** et il peut ensuite accomplir l'action souhaitée.
- Le second joueur dans le sens des aiguilles d'une montre peut jouer seulement lorsque le premier a accompli ces deux étapes.

Jeter les dés disponibles, choisir une carte Personnage et établir une maison de commerce

- Le joueur dont c'est le tour jette tous ses **dés disponibles** (tous les dés qui ne sont pas déjà posés sur l'une des cartes de son jeu).
- Il choisit ensuite **l'un de ces dés** et tire la première carte de la pile **de la couleur du dé.**

  Exemple : *le joueur vert jette ses dés disponibles – blanc, bleu et violet. Il choisit le dé blanc avec le chiffre 4 pour prendre la carte Francis Walsingham en Angleterre.*

Important : si le joueur choisit le dé **Joker violet**, il a le droit de choisir la première carte Personnage **du pays de son choix.**

- Une fois en possession du Personnage, le joueur doit d'abord placer le pion Religion de la carte sur une case Religion libre du pays correspondant.

  Exemple : *le pion Religion gris (protestant) est placé sur une case Religion libre en Angleterre.*

Important : si **toutes les cases Religion** d'un pays sont **occupées**, un **conflit religieux** a lieu lorsque le joueur a terminé ses actions du second semestre (plus d'informations à ce sujet page 8). Pour ne pas l'oublier, placez une torche comme marqueur sur le symbole Torche, à côté des cases Religion.

- Le joueur place ensuite l'une de ses maisons de commerce sur la case Établissement correspondant au résultat du dé. Si la case *(numéro x)* est déjà occupée, la maison de commerce en place est décalée sur la case portant le numéro directement inférieur *(numéro x-1)*.

  Exemple : *le joueur vert peut placer sa maison de commerce sur la case 4. Mais celle-ci est déjà occupée par une maison de commerce du joueur rouge. La maison rouge est donc déplacée sur la case 3 et le joueur vert pose la sienne sur la case 4.*

Si une maison de commerce jaune était placée sur la case 3, elle aurait elle-même été décalée sur la case 2.

Remarque : si une maison sur la case 1 doit être décalée, elle est retirée du plateau. Son propriétaire la récupère et peut la réinstaller plus tard.

Important : un joueur ne peut vendre des marchandises que dans les pays où il possède une maison de commerce. Chaque joueur ne peut avoir **qu'une seule maison de commerce** dans chaque pays.

- Un joueur ne peut pas installer une seconde maison de commerce, mais il peut, en revanche, revaloriser la première. Au lieu de déposer une nouvelle maison de commerce sur la case Établissement correspondant au résultat du dé, il peut déplacer sa première maison sur ladite case (supérieure). Si le résultat du dé est égal ou inférieur, il ne se passe rien.

Exemple : *le joueur vert aurait la possibilité de placer une maison de commerce en Angleterre, sur la case 4. Or, il a déjà une maison sur la case 2. Il ne dépose donc pas de nouvelle maison mais déplace la première sur la case supérieure 4.*

- Seulement lorsqu'il a déposé sa maison de commerce sur le plateau, le joueur peut prendre la **carte Personnage** de la pile et l'intégrer **à son jeu**, à droite à côté des autres cartes.
- Il place le dé avec lequel il a choisi le Personnage **sur la carte**, le résultat indiquant le nombre d'années durant lesquelles il pourra la garder.

  Exemple : *le joueur vert place sa nouvelle carte Personnage à droite des autres dans son jeu et il pose dessus le dé portant le chiffre 4. Il peut ainsi utiliser la carte Francis Walsingham 4 fois au total.*

- Le joueur peut **maintenant** effectuer une fois **l'action** associée à sa nouvelle carte Personnage.

Exemple : *grâce à Francis Walsingham, le joueur vert peut ajouter ou enlever 1 jeton Religion catholique ou protestant.*

Tous les symboles Action représentés sur les cartes Personnage sont expliqués en page 11. Il est préférable que tous les joueurs se familiarisent avec ces symboles avant de commencer la partie. Vous les retrouverez en effet aussi bien sur les cartes Personnage que sur les jetons Privilège ou sur la piste des actions.

Révéler une nouvelle carte Personnage – suivre éventuellement les consignes d'une carte Événement

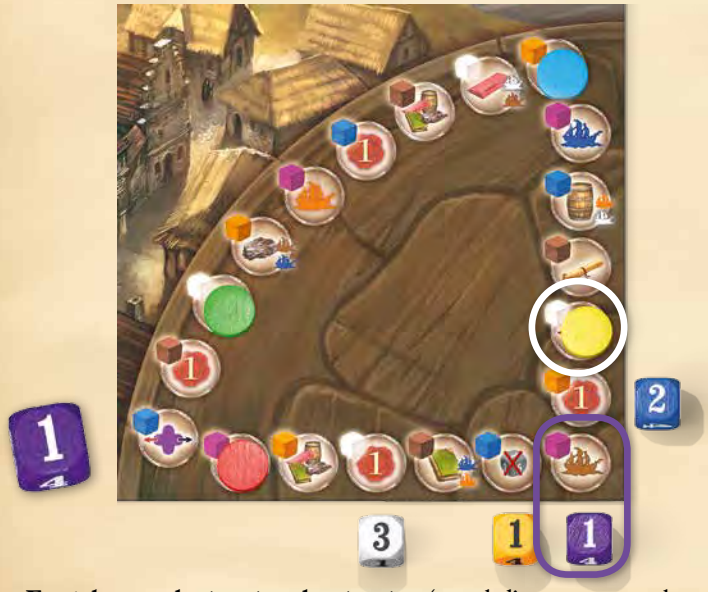
- Une fois que le joueur a utilisé sa carte Personnage, il **révèle la nouvelle première carte** de la pile. Si c'est un personnage, le pion Religion correspondant est immédiatement déposé sur la carte.
- Si c'est une **carte Événement**, lisez-la et suivez les instructions. Elle est ensuite retirée du jeu, et une nouvelle carte est révélée. Si c'est à nouveau une carte Événement, n'en tenez pas compte et retirez-la immédiatement du jeu. **Un seul événement** peut avoir lieu pendant le tour d'un joueur. Révélez autant de cartes que nécessaire pour obtenir une carte Personnage et déposez dessus le jeton Religion représenté.

Déplacer le pion sur la piste des actions et réaliser l'action correspondante

- Avec l'un de ses **dés disponibles**, le joueur doit enfin déplacer son pion sur la piste des actions et effectuer l'action correspondante.
- Dans le choix des personnages, le résultat du dé a de l'importance. Ce n'est pas le cas ici : seule la **couleur du dé** compte.
- Le joueur choisit **l'un de ses dés disponibles** et place son pion Action sur la prochaine case **libre** comportant le **symbole du dé de cette couleur** (dans le sens des aiguilles d'une montre).
- Il ne peut y avoir qu'un seul pion Action par case de la piste.
- Le joueur effectue immédiatement l'action représentée. Il peut aussi décider d'y renoncer.
- Le dé que le joueur a choisi pour son déplacement compte toujours parmi les dés disponibles, et il pourra à nouveau le relancer l'année suivante.
- *Conseil : pour un aperçu plus rapide de vos possibilités d'action, vous pouvez placer temporairement vos dés disponibles à côté des cases Action accessibles.*

  Exemple : *le joueur jaune a les dés disponibles suivants :*

Il choisit le dé violet et place son pion sur la première case marquée d'un dé violet dans le sens des aiguilles d'une montre. Il peut alors vendre des marchandises en Espagne.



- **En échange de 1 point de victoire** (recul d'une case sur la piste des points de victoire), le joueur peut **passer une case libre de la couleur du dé choisi** sur la piste des actions. De même, en échange de 2 (ou 3) points de victoire, il peut passer 2 (ou 3) cases libres de cette couleur.
- Par contre, le joueur ne peut pas revenir sur la case où il se trouvait avant son déplacement.

Au lieu du dé violet, le joueur peut choisir un autre dé disponible, le blanc par exemple. Dans ce cas, il n'est pas obligé de déplacer son pion sur la première case libre marquée d'un dé blanc (1). Il peut aussi l'avancer sur la seconde case blanche libre (2) pour recevoir 1 Tissu ou en vendre. Ce déplacement ne lui coûterait que 1 point de victoire puisque la seconde case blanche est occupée par le joueur vert (X). Par contre, même en perdant 2 points de victoire, le joueur jaune ne pourrait pas revenir sur sa case blanche de départ.

- Si un joueur n'a plus **aucun dé disponible**, il ne peut pas déplacer son pion Action durant ce tour. Il ne peut pas non plus effectuer une nouvelle fois l'action représentée sur la case où il se trouve. En revanche, s'il lui reste un dé, il est obligé de déplacer son pion. Il ne peut **pas rester volontairement sur place.**

Fin d'une année

Une fois que le dernier joueur dans le sens des aiguilles d'une montre a terminé son second semestre, le joueur de départ redémarre une nouvelle année. Tous les joueurs retournent leur carte directrice, face "Premier semestre" visible.

Vainqueur et fin de la partie

- La partie se termine à la fin de l'année pendant laquelle un joueur a **atteint ou dépassé 50 points**. Il continue à comptabiliser ses points en repartant de 1 sur la piste et ajoute 50 en fin de partie.
- Tous les joueurs effectuent l'intégralité de leurs actions du **second semestre**. La partie se termine donc par le joueur assis à la droite de celui qui a commencé.
- Si le joueur qui a déclenché la fin de la partie retombe ensuite sous la barre des 50 points, la partie se termine tout de même à la fin de l'année en cours.
- À la fin, les joueurs obtiennent des points de victoire supplémentaires et ils avancent encore leur pion Victoire sur la piste :
  a) **2 points de victoire par maison de commerce** détenue dans les différents pays,
  b) **1 point de victoire par jeton Protection** non utilisé,
  c) **1 point de victoire** par groupe de 2 marchandises invendues,
  d) **les points de victoire** représentés sur les jetons Privilège. Ils comportent les valeurs 5 x "1", 5 x "2" et 2 x "3".

  Remarque : les points de victoire représentés sur les jetons Privilège ne sont comptabilisés qu'à la fin de la partie. Ils ne peuvent pas être utilisés pour atteindre plus rapidement les 50 points requis.

Pour finir, celui qui se trouve le plus loin sur la piste des points de victoire remporte la partie.

Exemple pour les points finaux : *un joueur possède 3 maisons de commerce sur le plateau (= 6 points de victoire). Il a également 1 jeton Protection (= 1 point de victoire), 3 marchandises (= 1 point de victoire) et 2 jetons Privilège, l'un avec 1 point de victoire, l'autre avec 2 (= 3 points de victoire). Le joueur peut ainsi avancer de 11 points supplémentaires sur la piste des points de victoire.*

En cas d'**égalité**, c'est celui qui possède **le plus de marchandises invendues** qui remporte la partie. Si les joueurs sont encore à égalité, le gagnant est celui dont le **dé Religion** affiche **le plus grand résultat**. S'il n'est toujours pas possible de les départager, les joueurs sont **tous deux vainqueurs.**

Règles complémentaires

Maisons de commerce et vente de marchandises

Règle de base sans aucune exception : un joueur ne peut vendre de marchandises que dans les pays où il possède une **maison de commerce.**

- Le joueur conserve la maison de commerce qu'un personnage lui a permis d'établir dans un pays même après avoir reposé la carte de ce personnage.
- Les cases Comptoir de chaque pays, situées à côté des cases Établissement, indiquent les 2 types de marchandises qu'il est possible de vendre dans ces pays. L'une des marchandises rapporte toujours 4 points de victoire, l'autre 2 seulement.
- À son tour, un joueur ne peut vendre que 1 marchandise de chaque sorte par pays.
- La vente de marchandises se fait surtout via les actions représentées sur la piste des actions :
  - ✚ Si un joueur arrive sur une case comportant un symbole Navire, il peut vendre, dans le pays de la couleur du navire, 1 jeton de chaque type de marchandise autorisé – à condition qu'il possède une maison de commerce à cet endroit.

Exemple : *en Angleterre, un joueur peut vendre 1 Tissu en échange de 4 points de victoire et 1 Vin en échange de 2 points de victoire. Il peut vendre 1 Tissu ou 1 Vin seulement et au maximum 1 jeton de chaque sorte.*

Important : un joueur doit utiliser son dé violet pour aller sur une telle case. S'il s'en sert comme joker pour obtenir une carte Personnage, il se prive de cette possibilité tant que le dé repose sur la carte.

  - ✚ Sur les cases comportant un symbole Marchandise, un joueur peut vendre la marchandise représentée ou obtenir 1 jeton Marchandise du même type. Il peut vendre au maximum 2 jetons Marchandise : 1 dans chacun des pays où il est possible de le faire, à condition qu'il y possède une maison de commerce.

Exemple : *un joueur peut vendre 1 Vin pour 4 points de victoire aux Pays-Bas et 1 Vin pour 2 points de victoire en Angleterre. Il peut vendre du vin dans l'un ou l'autre des pays et dans les deux s'il a deux jetons ; dans tous les cas, il ne peut utiliser qu'un seul jeton par pays.*

- La vente de marchandises est également possible via la carte Personnage "Capitaine". Une telle carte est glissée dans chacune des piles. Un joueur qui utilise l'action du Capitaine peut vendre 1 Marchandise de son choix et obtenir 3 points de victoire (toujours à condition qu'il possède une maison de commerce dans un pays où cette marchandise peut être vendue). Un jeton Privilège permet également cette action.

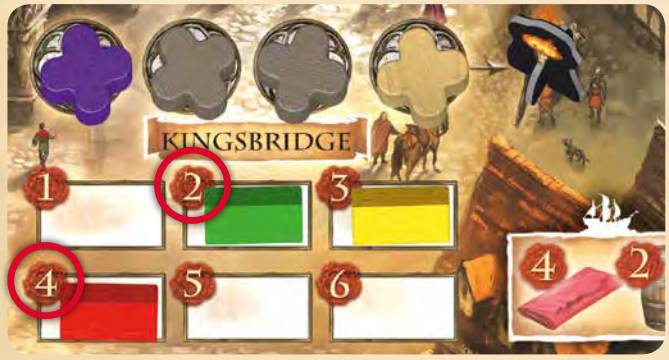
Conflits religieux

- Lorsque **toutes les cases Religion** d'un pays sont **occupées par un pion Religion**, un **conflit religieux** éclate à la **fin du tour du joueur** (quel que soit le semestre en cours).
  Au premier semestre, le conflit a lieu lorsque le joueur a fini de retourner tous les dés déposés sur ses cartes Personnage et qu'il a utilisé sa carte Personnage.
  Au second semestre, le conflit a lieu une fois que le joueur a effectué son action sur la piste des actions.
- Pour **ne pas oublier** un conflit religieux, une **torche** est placée à côté des cases Religion, sur le symbole correspondant.
- S'il n'y a plus de cases Religion disponibles dans un pays, il n'est pas possible d'ajouter de nouveaux pions Religion.
- Lorsque le **conflit éclate**, on regarde si le pays comporte plus de pions catholiques (= violets) ou protestants (= gris). Les pions neutres ne sont pas comptabilisés. Si une **religion est majoritaire,** elle **gagne le conflit**. *Remarque : l'ordre des pions n'a pas d'importance.*

Exemple : *dans tous ces cas, les protestants gagnent :*

- Parmi les joueurs en possession d'une **maison de commerce** dans ce pays, les partisans de la **religion majoritaire** reçoivent des points de victoire. Ils gagnent autant de points que le numéro de la case Établissement où se trouve alors leur maison de commerce.
- Parmi les joueurs en possession d'une **maison de commerce** dans ce pays, ceux qui, par contre, appartiennent à la **religion minoritaire** ne gagnent pas de points de victoire. Ils doivent en outre retirer leur maison de commerce de ce pays. *Remarque : sans maison de commerce, le joueur ne peut plus vendre de marchandises dans ce pays. Il pourra en établir une nouvelle plus tard, en piochant une carte Personnage de la couleur de ce pays.*
- Si un joueur ne détient pas de maison de commerce dans le pays où le conflit a lieu, il n'est pas concerné.

  Exemple du déroulement d'un conflit : *en Angleterre, les protestants ont remporté le conflit. Le joueur vert et le joueur rouge sont protestants. Ils obtiennent des points de victoire en fonction de la position de leur maison de commerce : le rouge obtient 4 points, le vert en gagne 2. Le joueur jaune est catholique. Il n'obtient pas de points et doit retirer sa maison de commerce. Le joueur bleu est bien protestant, mais, comme il ne possède pas de maison de commerce en Angleterre, il ne gagne pas de points de victoire supplémentaires.*



- Si **aucune religion** n'est **majoritaire**, le conflit est **évité**. Les joueurs ne gagnent pas de points et ne perdent pas non plus leur maison de commerce.

  Dans ces différents cas, le conflit est évité :

- Après le déclenchement du conflit – même si ce dernier a finalement été évité –, tous les **pions Religion sont retirés du pays** et replacés dans la pioche. La torche est également retirée du plateau.
- Si des conflits doivent avoir lieu **dans plusieurs pays** en même temps, c'est le joueur qui, à la fin de son tour, **décide** de l'ordre dans lequel ils éclatent.
- Il est possible qu'un pion Religion soit retiré du pays avant la fin du tour du joueur. Dans ce cas, le conflit n'a pas encore lieu et la torche est retirée du plateau.

Cartes Événement et jetons Protection

- Chaque pile de cartes comporte **4 cartes Événement** : 3 d'entre elles peuvent avoir des conséquences négatives. Toutefois, chaque joueur peut les éviter en utilisant un de ses **jetons Protection** qu'il remet alors dans la pioche.
- Chaque pile comprend également 1 carte Événement qui permet à chaque joueur, en échange d'un jeton Protection, d'obtenir des points de victoire à hauteur du résultat de son dé Religion.
- Un joueur peut aussi **utiliser un jeton Protection** lorsqu'il choisit une carte Personnage. Cela lui permet de ne pas déposer le pion Religion de la carte sur le pays concerné et de le remettre directement dans la pioche. Seul le joueur dont c'est le tour a cette possibilité.
- Par défaut, tous les joueurs nommés sont concernés par une carte Événement, quel que soit le pays où elle a été tirée. ***Exemple :*** *s'il est inscrit sur une carte Événement de la pile Angleterre : "Chaque catholique perd 2 points de victoire", tous les joueurs appartenant à la religion catholique sont concernés, et pas seulement ceux qui détiennent une maison de commerce en Angleterre.*
- Si, en raison d'une carte Événement, un joueur tombe à **moins de 1** point de victoire, son **pion Victoire est retiré** du plateau jusqu'à ce qu'il en récupère à nouveau. Toutefois, un joueur ne peut pas se mettre volontairement dans cette situation.
- **Loch Leven :** dans chaque pile, l'une des cartes Événement négatives oblige un joueur à déposer l'un de ses dés sur sa carte Loch Leven.

  Ce peut être un dé disponible ou un dé se trouvant sur une carte Personnage. Dans ce dernier cas, la carte Personnage est retirée du jeu.
  Au premier semestre, ce dé est, comme les autres dés, retourné de manière à ce qu'il indique 1 de moins (encore avant le dé Religion), et ce, jusqu'à ce qu'il soit à nouveau disponible.
  Tant qu'un dé est posé sur la carte Loch Leven, il ne peut pas être utilisé pour choisir un personnage ou pour avancer sur la piste des actions.

Points de victoire en faveur de la minorité religieuse

Lorsqu'un joueur retourne son dé Religion ou le relance et qu'il est ensuite le seul partisan d'une religion, il reçoit 1 point de victoire.

Utilisation des points de victoire

- Un joueur peut **renoncer à tirer une carte Personnage**. Qu'il ne le puisse ou ne le veuille pas, cela lui **coûte 1 point de victoire.**
- **En échange de 3 points de victoire,** un joueur peut durant son tour retirer le dé de son choix de l'une de ses cartes. Si le dé se trouvait sur une carte Personnage ou sur la carte Loch Leven, il est replacé parmi ses dés disponibles. Si le joueur choisit de retirer le dé Religion, il doit le relancer immédiatement.
- **En échange de points de victoire,** un joueur peut aussi **passer des cases** sur la piste des actions (voir page 7).

Fin anticipée de la partie

- Dans de rares cas, la partie peut se terminer lorsque la pile de cartes d'un pays est épuisée.
- Même dans ce cas, tous les joueurs terminent leur année.
- Même s'il n'est plus possible d'obtenir de cartes Personnage dans ce pays, les joueurs peuvent choisir le dé correspondant pour y établir une maison de commerce ou revaloriser celle qui s'y trouve déjà.

Particularités d'une partie à 2 ou à 3 joueurs

- À **2 ou à 3 joueurs,** tenez compte de la modification suivante sur la piste des actions :
  Lorsqu'un joueur termine son déplacement sur une case marquée d'un dé violet, il peut, outre la vente de marchandises, déposer un pion Religieux neutre dans le pays donné. Il peut aussi le faire même s'il renonce à y vendre des marchandises.

Exemple : *sur cette case, le joueur peut déposer un pion Religion neutre en Angleterre.*

- **Lors d'une partie à 2 joueurs uniquement,** placez une **croix de masquage** sur la première case Religion de chaque pays. Ainsi, chaque territoire comporte seulement 3 cases Religion libres.

- Si, au début d'une **partie à 2**, les joueurs se voient attribuer la même religion, l'un des joueurs tire une nouvelle carte Loch Leven de manière à ce qu'ils commencent avec une **religion différente**.
- Les cartes Loch Leven inutilisées sont retirées du jeu.

Informations relatives au roman "Une Colonne de Feu"

- Le roman de Ken Follett se déroule principalement en Angleterre, ce qui explique la perspective – inhabituelle pour un Européen continental – choisie pour représenter les différents territoires.
- Pour des raisons pratiques, Séville a été représentée à l'ouest de Paris. La ville devrait en réalité se trouver plus à l'est, au-delà du plateau.
- Kingsbridge est une ville fictive implantée au sud de l'Angleterre.
- Même s'il est question des "Pays-Bas" dans le jeu, il s'agit en réalité des "Pays-Bas espagnols" puisque ce territoire était, au XVIe siècle, rattaché à la couronne espagnole.
- Au XVIe siècle, la ville d'Anvers appartenait aux Pays-Bas. Elle se trouve aujourd'hui au sein du royaume de Belgique, fondé au XIXe siècle.
- Le château de Loch Leven, en Écosse, est un lieu historique où Marie Stuart fut emprisonnée avant de s'évader. Presque 20 ans plus tard, suite à un complot contre la reine Elizabeth I, elle sera condamnée pour haute trahison et exécutée. Du fait que les cartes Événement sont tirées au hasard, il est possible que la carte Marie Stuart soit révélée après qu'une carte Événement a mentionné cet épisode.
- Au XVIe siècle, les protestants se faisaient discrets. Comme, dans beaucoup d'endroits, ils ne pouvaient vivre leur foi au grand jour, le gris était leur couleur privilégiée. À l'inverse, les catholiques usaient volontiers de couleurs plus voyantes. C'est pourquoi le violet leur a été attribué dans le jeu.
- Tous les personnages du jeu sont tirés du roman. Certains ont réellement existé, mais la plupart sont fictifs. Pour des raisons techniques, le pion Religion qu'un personnage introduit dans le jeu ne correspond pas nécessairement à sa propre religion.

Remarque : les éléments du jeu (jetons Marchandise, jetons Protection, pion Religion, torches) sont disponibles en nombre suffisant. Mais, si toutefois, il vous en fallait davantage, tout autre matériel au choix peut être utilisé temporairement.

Signification des symboles action

Important : si 2 symboles séparés par un **trait** sont représentés sur une **carte Personnage**, vous ne pouvez utiliser qu'un seul d'entre eux.

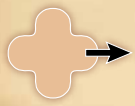
Le joueur reçoit de la pioche 1 jeton correspondant à la marchandise représentée.

Le joueur reçoit de la pioche 1 jeton Privilège et le dépose face cachée devant lui. Durant son tour de jeu, un joueur peut utiliser autant de jetons Privilège qu'il le souhaite, y compris ceux qu'il vient d'obtenir. Certains jetons Privilège permettent à leur détenteur de gagner des points de victoire, retournez-les seulement à la fin de la partie.

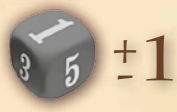
Le joueur reçoit 1 jeton Protection de la pioche. Il peut s'en servir pour éviter les effets négatifs d'une carte Événement. Les autres joueurs en revanche ne sont pas protégés. À son tour, un joueur peut aussi utiliser un jeton Protection pour empêcher l'ajout d'un pion Religion dans un pays (voir page 9).

Le joueur reçoit le nombre de points de victoire représenté. Lorsque ce symbole apparaît sur une carte Personnage ou sur la piste des actions, il avance immédiatement son pion sur la piste des points de victoire. Par contre, il obtient les points de victoire représentés sur un jeton Privilège à la fin de la partie seulement.

Le joueur peut vendre le jeton Marchandise de son choix et recevoir en échange 3 points de victoire – s'il possède une maison de commerce dans l'un des deux pays où la vente est possible).

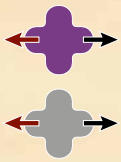


Le joueur peut déposer un pion Religion neutre dans le pays de son choix.



Le joueur peut retourner un dé posé sur l'une de ses cartes de manière à ce qu'il indique 1 de plus ou de moins. Le dé peut se trouver sur une carte Personnage (même sur celle comportant ce symbole), sur sa carte Religion ou encore sur sa carte Loch Leven. S'il retourne un dé présent sur une carte Personnage, il ne peut pas pour autant effectuer l'action associée.

Le joueur peut retirer une carte Personnage de son jeu (y compris celle comportant ce symbole) ou l'une des premières cartes de chaque pile. Dans ce cas, retournez immédiatement la carte Personnage suivante.



Le joueur peut ajouter ou retirer le pion Religion représenté dans le pays de son choix. Sur les cartes Personnage, les deux symboles sont représentés. Dans ce cas, le joueur choisit lui-même le pion Religion.

Le joueur peut se déplacer sur la prochaine case libre de la piste des actions et effectuer l'action correspondante.

Le joueur peut retirer un dé de l'une de ses cartes. Si le dé se trouvait sur une carte Personnage ou sur la carte Loch Leven, il le replace parmi ses dés disponibles. Si le joueur choisit de retirer le dé Religion, il doit choisir sa religion et le relancer immédiatement.

Remarque : lorsqu'un dé quitte une carte Personnage, cette dernière est retirée du jeu.

Symboles présents uniquement sur la piste des actions

Le joueur reçoit de la pioche un jeton Marchandise de son choix.

Le joueur peut vendre dans le pays de la couleur du navire les 2 types de marchandises autorisés (1 jeton par type de marchandise) – à condition qu'il possède une maison de commerce sur ce territoire.

Exemple : *en France (navire bleu), il peut vendre 1 Livre pour obtenir 4 points de victoire et/ou 1 Minerai pour en obtenir 2.*

Le joueur obtient 1 jeton correspondant à la marchandise représentée ou il peut vendre cette marchandise dans tous les pays où cette transaction est possible (couleur du navire), à condition d'y avoir une maison de commerce et de ne vendre que 1 seul jeton par pays.

Exemple d'une case avec du Tissu : *le joueur reçoit 1 Tissu ou il peut vendre 1 Tissu en Angleterre pour obtenir 4 points de victoire et/ou en Espagne en échange de 2 points de victoire.*

Michael Rieneck, né en 1966, vit en Allemagne du Nord. Cet auteur indépendant se lance avec passion dans l'élaboration de jeux de toutes sortes. Nombre de ses réalisations sont déjà parues aux éditions KOSMOS, parmi lesquelles de petits jeux comme "Nicht Lustig" ou "Mit List und Tücke". Il est également le brillant auteur des deux premiers jeux tirés des romans de Ken Follett "Les Piliers de la Terre" et "Un monde sans fin" (en collaboration avec Stefan Stadler). Ce troisième volet était un vrai défi pour Michael Rieneck : la sortie du jeu coïncide en effet avec celle du roman.

Rédaction : Wolfgang Lüdtke
Illustrations : Michael Menzel
Graphisme : Fiore GmbH
Traduction française : Marianne Louis
Adaptation, relecture et édition française : IELLO

L'auteur et l'éditeur remercient tous les testeurs du jeu ainsi que les relecteurs.

© 2017 Ken Follett
© 2017 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
© 2017 IELLO pour la version française
IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341,
54180 HEILLECOURT
www.iello.com

Tous droits réservés
FABRIQUÉ EN ALLEMAGNE