

Fürstenfeld

Un jeu pour 2-5 joueurs principiers à partir de 12 ans

Matériel de jeu

1. 140 cartes Construction (5 sets de 28 cartes, 1 par joueur)
2. 5 cartes Résumé (en allemand)
3. 7 cartes Demande pour les brasseries
4. 6 cartes "Prix des palais"
5. 1 plateau de jeu avec (*voir illustration de la page 2 de la règle allemande*) :
 - a. 5 brasseries avec des cases pour les cartes Demande
 - b. 1 zone pour l'ordre du tour (avec 2 pistes de revenus)
 - c. 1 case pour les cartes "Prix des palais"
 - d. 5 cases pour les ressources et l'argent
6. 75 ressources (25 houblon (vert), 25 orge (jaune), et 25 eau de source (bleu))
7. 5 plateaux Principauté (un par joueur avec 6 cases chacun)
8. 60 pièces (35 grises de valeur 1 et 25 jaunes de valeur 5)
9. 5 marqueurs "Prix des palais" (couleur naturelle)
10. 5 jetons "Ordre du tour" (1 dans chacune des couleurs des joueurs vert, rouge, bleu, violet et orange)
11. 1 règle du jeu (en allemand)

Le jeu de base

Le jeu de base permet aux joueurs de découvrir les mécanismes centraux de *Fürstenfeld*. La construction de sa principauté, avec la baisse contrôlée de la production à cause de la construction de son palais, offre de nombreuses parties intéressantes.

Préparation du jeu

1. Chaque joueur reçoit un plateau Principauté, 2 pièces (2 grises), ainsi qu'un jeton "Ordre du tour" et un set de 26 cartes d'une même couleur (rouge, bleu, vert, violet et orange). Dans le jeu de base, les cartes "*Reiseführer*" et "*Lumpensammler*" ne sont pas utilisées. Chaque joueur mélange ses 26 cartes et les pose en une pile face cachée à côté de son plateau. Ensuite, chaque joueur pioche 3 cartes qu'il prend en main.
 2. Le plateau est posé au centre de la table de manière à être accessible facilement par tous les joueurs.. Les pièces et les ressources sont triées et posées sur les cases correspondantes. S'il n'y a pas suffisamment de matériel au cours de la partie, utilisez des marqueurs en remplacement.
 3. Les 7 cartes Demande sont mélangées. Ensuite, on pioche autant de cartes qu'il y a de joueurs participants et on les pose de la gauche vers la droite sur les cases pour les cartes Demande des brasseries (à moins de 5 joueurs, les brasseries restantes restent fermées et ne sont pas utilisés). Sur chacune des brasseries utilisées, on pose une ressource houblon, orge et eau sur les cases marquées (par un contour blanc) (le prix de départ des 3 ressources est donc de 1).
 4. Les jetons "Ordre du tour" sont mélangés et posés en une pile sur le 0 de la piste des revenus de gauche. Le premier joueur est le joueur qui se trouve en haut de la pile.
 5. Les 6 cartes "Prix des palais" sont triées par valeur et posées sur la case correspondante de manière à ce que le "8" soit sur le dessus de la pile, et donc, que le "18" se trouve en dessous. On pose autant de marqueurs "Prix des palais" qu'il y a de joueurs participants, à côté de la pile de cartes.
- A la page 3 de la règle allemande, on peut voir la mise en place du jeu pour une partie à 2 joueurs.*

Déroulement du jeu

Fürstenfeld se joue en plusieurs tours. Un tour est composé des 6 phases suivantes :

-
1. **Piocher des cartes** (les deux premières phases sont effectuées par tous les joueurs simultanément)
 2. **Récolter des ressources**
 3. **Vendre des ressources**
 4. **Construire des cartes** (dans l'ordre du tour, les joueurs réalisent ces 3 phases à la suite)
 5. **Défausser des cartes**
-
6. **Modifier les prix** (les joueurs actualisent les prix ensemble)

Ordre du tour

L'ordre du tour est déterminé de la manière suivante. Le joueur dont le jeton est le plus bas sur la piste de revenu du tour en cours est le premier joueur, suivi du joueur avec le 2° plus petit revenu, etc... En cas d'égalité, c'est le joueur qui se trouve sur le dessus de la pile qui joue en premier (*voir exemple en bas à droite de la page 3 de la règle allemande*).

Phase 1. : Piocher des cartes (tous les joueurs piochent leurs cartes)

Chaque joueur pioche 3 cartes et a maintenant 4 cartes en main.

Exception : Lors du premier tour de jeu, les joueurs ont alors 6 cartes en main.

Remarque : Si un joueur, au cours de la partie, a construit un *Laboratorium*, il peut piocher plus de 3 cartes (il y a 2 *Laboratorium* parmi les 26 cartes).

Phase 2. : Récolter des ressources (tous les joueurs récoltent leurs ressources)

Chaque joueur reçoit toutes les ressources indiquées sur son plateau Principauté (même pour les 3 cases directement imprimées sur le plateau). Les joueurs prennent les ressources dans la réserve et les posent sur les symboles correspondants de leur plateau.

Exemple (*voir illustration en haut à droite de la page 4 de la règle allemande*) :

Au début de la partie, les joueurs récoltent tous 1 orge, 1 houblon et 1 eau. Ces ressources sont imprimées sur le plateau.

Phase 3. : Vendre des ressources (dans l'ordre du tour, les joueurs vendent leurs ressources et touchent des revenus supplémentaires pour les *Bank* construites)

Les joueurs vendent toutes les ressources qu'ils souhaitent, à **une** brasserie et reçoivent le prix de vente en pièce pour **chaque** ressource vendue. Si le joueur a construit une banque, il reçoit un revenu supplémentaire (il y a 2 *Bank* parmi les 26 cartes).

Brasseries : La demande de chaque brasserie pour les 3 différentes ressources est indiquée sur la carte Demande qui est située sous l'échelle de prix. A chaque tour, les joueurs peuvent vendre autant de ressources qu'ils le souhaitent, même si la carte Demande est pleine. S'il y a plus de ressources livrées que de demande, le prix chute immédiatement pour chaque ressource en trop, comme expliqué plus bas. Si l'ensemble des joueurs vend moins de ressources que la demande, les prix monteront à la fin du tour, en phase 6.

Le joueur pose ses ressources vendues sur les emplacements correspondants de la carte Demande de la brasserie choisie. Ces ressources restent sur la carte jusqu'à la phase 6. Le joueur reçoit, pour chaque ressource vendue, le prix actuel en pièces.

Exemple (*voir illustration au milieu de la page 4 de la règle allemande*) :

Lors du premier tour, les joueurs reçoivent 3 pièces, une pour chacune de ces 3 ressources.

Dès que toutes les cases d'une carte Demande pour un type de ressources sont remplies, les ressources supplémentaires de ce type sont posées en dessous de la colonne, sur la case avec le "-". Après que le joueur a touché son argent pour la vente des ressources au prix actuel, le prix des ressources baissent **immédiatement** d'une case pour chaque ressource qui se trouve sur la case "-". Ces ressources sont ensuite remises dans la réserve. Le prix des ressources est donc plus faible pour les joueurs suivants, le prix minimum étant de 0.

Exemple (*voir illustration en bas à droite de la page 4 de la règle allemande*) :

Le joueur vend 4 ressources eau à la brasserie et reçoit donc 4 pièces. 2 des ressources sont posées sur les deux dernières cases libres de la carte Demande, et les deux autres sont posés sur la case "-". Le prix de la ressource eau baisse donc de 2 cases et les deux ressources sont mises dans la réserve.

Lorsque le marqueur de prix pour une ressource atteint la case "0", la brasserie ne prend plus de cette ressource même s'il reste des cases libres sur la carte Demande. Cette situation durera jusqu'à ce que les prix augmentent à nouveau en phase 6.

Ensuite, le joueur prend son jeton "Ordre du tour" sur la piste de revenu actuelle (celle de gauche lors du

premier tour de jeu) et le pose sur l'autre piste de revenu (celle de droite lors du premier tour), sur la case correspondant au nombre de pièces qu'il a gagné lors de ce tour. Pour cela, le joueur additionne les pièces reçues grâce à la vente des marchandises et celles reçues grâce aux *Bank*. Si un joueur touche le même nombre de pièces qu'un autre joueur, il pose son jeton sur l'autre jeton (et il jouera alors avant ce joueur lors du prochain tour).

Remarque : Un joueur peut renoncer à la vente de certaines ressources et les perdre à la fin du tour pour avoir un revenu plu faible et ainsi jouer plus tôt lors du prochain tour.

Phase 4. : Construire des cartes (dans l'ordre du tour, les joueurs construisent leurs nouvelles cartes)

Maintenant, le joueur peut construire jusqu'à 2 cartes de sa main dans sa principauté.

Chaque principauté est composé de 6 cases à construire. Au début de la partie, chaque joueur possède 3 cases de production (une pour chacune des 3 ressources : houblon, orge et eau) qui sont directement imprimées sur le plateau.

Le prix d'une carte est indiqué dans le coin supérieur gauche. Lorsqu'un joueur veut construire une carte, il doit payer le nombre correspondant de pièces qu'il remet dans la réserve. Toutes les cartes peuvent être posées sur n'importe quelle case du plateau Principauté (même sur les cases imprimées) et il est possible de recouvrir une carte par une autre carte. Seules les cartes visibles sur les 6 cases de la principauté sont actives et peuvent être utilisées dès qu'elles ont été construites. Les cartes recouvertes ne peuvent plus être utilisées, elles sont "hors jeu". La signification de chacune des cartes est expliquée en fin de règle.

Les cartes Palais sont celles qui sont importantes pour la victoire et doivent être construites comme les autres cartes sur l'une des 6 cases de la principauté. Une fois construite, une carte Palais ne peut plus être recouverte.

Le prix d'une carte Palais est indiqué sur la carte qui se trouve en haut de la pile des cartes "Prix des palais". Au début de la partie, ce prix est de 8 pièces. Le prix monte de 2 pièces à chaque fois qu'un nombre de carte Palais, égal au nombre de joueurs, ont été construites. A chaque fois qu'une carte Palais est construite par un joueur, on pose un marqueur "Prix des Palais" sur la pile de cartes "Prix des Palais". Quand tous les marqueurs (il y en a autant qu'il y a de joueurs) ont été posé sur la pile, on les retire et on remet la carte du dessus du paquet dans la boîte. La construction de la prochaine carte Palais coûtera donc 2 pièces de plus.

Exemple (voir illustration en bas à droite de la page 5 de la règle allemande) :

Dans une partie à 3 joueurs, le 3^o marqueur "Prix des Palais" est posé sur la carte. On la remet donc dans la boîte et les 3 marqueurs sont reposés à coté de la pile et le prix augmente immédiatement de 2 pièces.

Phase 5. : Défausser des cartes (tous les joueurs doivent défausser des cartes)

Le joueur doit défausser toutes les cartes de sa main **sauf une**. Les cartes défaussées sont remises sous la pioche du joueur, dans l'ordre de son choix. Si un joueur a encore des ressources sur son plateau Principauté, il doit les remettre dans la réserve.

Remarque : Si un joueur a construit une *Rathaus*, il peut conserver une carte de plus en main lors de la phase 5.

Phase 6. : Modifier les prix (les joueurs actualisent les prix dans les brasseries ensemble)

Lorsque tous les joueurs ont effectué leurs phases 3 à 5, les marqueurs de prix des différentes ressources dans les brasseries vont être ajustés. Dans chaque brasserie, les prix montent pour chaque case libre sur la carte Demande (ces cases sont marqués avec un "+"). Les marqueurs de prix correspondants montent donc d'une case sur l'échelle de prix pour chaque case libre sur la carte Demande (jusqu'à un prix maximum de 3). Ensuite, les ressources sont retirées des cartes Demande et remises dans la réserve.

Exemple (voir illustration de la page 6 de la règle allemande) :

Sur la carte Demande de cette brasserie, il y a 1 orge, 2 eaux. Lors de ce tour, aucun houblon n'a été vendu dans cette brasserie. Pour le houblon, il y a 1 case libre sur la carte Demande, le prix monte donc d'une case. Il y a 2 cases libres sur la carte Demande pour l'orge, son prix monte donc de 2 cases. Toutes les cases de demande pour l'eau sont recouvertes, son prix n'est donc pas modifié.

Le tour suivant peut maintenant commencer. Le nouveau premier joueur est celui dont le jeton "Ordre du tour" est le plus bas sur l'échelle de revenus.

Fin du jeu

Lorsqu'un joueur a construit ses 6 parties de palais, le jeu s'arrête à la fin du tour de manière à ce que chaque joueur ait joué le même nombre de fois. Si un seul joueur a terminé son palais, il gagne la partie. Si plusieurs joueurs l'ont terminé en même temps, le vainqueur est celui à qui il reste le plus d'argent.

Le jeu expert

Les joueurs qui veulent plus de challenge pourront construire leur palais dans l'ordre. Pour avoir un plus grand contrôle sur leur destin, les joueurs vont trier une grande partie de leur paquet de cartes pour pouvoir construire avec plus de maîtrise leur principauté.

Les règles de base restent valables aux exceptions suivantes.

Préparation du jeu

Chaque joueur reçoit les 2 cartes *Reiseführer* et *Lumpensammler* qu'il mélange avec les 26 autres cartes.

Chaque joueur, au début de la partie, pioche 10 cartes et en garde une en main. Il remet les 9 autres, dans l'ordre de son choix, sous sa pioche. Le joueur connaît donc l'ordre d'un tiers de ses cartes.

Déroulement du jeu

Les cartes Palais ont maintenant une place précise dans la principauté, sur lesquelles les joueurs doivent les construire. Cela demande évidemment plus de planifications de la part des joueurs pour savoir quand telle ou telle partie de leur palais arrivera.

Les cartes Palais doivent être posées comme indiqué sur l'illustration de la page 7 de la règle allemande.

Les cartes

Chaque joueur possède les mêmes cartes. Les effets des différentes cartes sont cumulatifs (par exemple, si les deux *Rathaus* sont présentes en même temps dans la principauté, leurs effets s'ajoutent). Dès qu'une carte est construite, elle peut être utilisée ; dès qu'elle est recouverte, elle ne peut plus servir.

Les cartes sont expliquées ici dans l'ordre des illustrations de la règle allemande, page 8.

Les cartes de production : Au début de chaque tour, les joueurs reçoivent une ressource pour chaque symbole visible sur ses cases de production. Cela est aussi valable pour les symboles imprimés sur le plateau.

Bank I/II : En phase 3, les joueurs reçoivent un revenu supplémentaire de 3 (I) ou 5 (II) pièces sans avoir besoin de vendre des ressources aux brasseries. Ces pièces comptent évidemment dans le revenu du joueur.

Rathaus I/II : En phase 5, les joueurs peuvent conserver 1 (I) ou 2 (II) cartes supplémentaire en main. Sans une telle carte, la limite est de 1 carte.

Laboratorium I/II : En phase 1, le joueur peut piocher 1 (I) ou 2 (II) cartes de plus. Sans une telle carte, le joueur pioche 3 cartes.

"Palais" I/II/III/IV/V/VI : C'est grâce à la construction des pièces du palais que l'on remporte la partie. Pour chaque carte Palais construite, on pose un marqueur "Prix des palais" sur la carte "Prix des palais". Lorsqu'il y a autant de marqueurs que de joueurs sur la carte, on la retire du jeu et les marqueurs sont reposés à côté de la pile de cartes. Le prix des prochaines cartes Palais augmente alors de 2.

Kontor : En phase 3, le joueur reçoit une pièce de plus pour **chaque** ressource **d'un même** type qu'il vend.

Lagerhaus : Le joueur peut stoker jusqu'à 3 ressources pour les vendre lors d'un prochain tour. Le joueur peut y stocker de nouvelles ressources à chaque tour.

Markt : En phase 3, un joueur peut échanger jusqu'à 3 ressources identiques contre le même nombre d'une même ressource.

Magistrat : En phase 3, lorsque le joueur touche son revenu et qu'il doit placer son jeton sur l'autre piste de revenu, il le place comme s'il avait touché 3 pièces de moins. Le joueur aura donc plus de chances de jouer plus tôt lors du tour suivant.

Baukran : En phase 4, le joueur peut, pour chaque autre carte qu'il construit, payer 2 pièces de moins. La réduction est immédiate et peut donc être appliquée pour la construction de la 2^o carte dans le même tour. Elle est aussi valable pour la carte qui est construite sur la *Baukran*.

Lumpensammler : En phase 5, le joueur peut retirer jusqu'à 2 cartes de sa main du jeu et n'est donc pas obligé de les remettre sous sa pioche.

Reiseführer : En phase 3, le joueur reçoit 2 pièces pour chaque carte Palais déjà construite.