

À L'ABORDAGE !





Encore une bien belle journée au village!
Vos **fermiers** sont travailleurs mais vulnérables,
vos **remparts** sont droits et robustes, vos **pillards**
sont de sympathiques seconds couteaux et vos
marchands embauchent les personnes les plus
compétentes que des navets peuvent payer.

Tout serait parfait si ce n'était ces
HORRIBLES VILLAGES VOISINS!

Oh, vous les haïssez tant!

Vous avez donc échafaudé un plan pour
les mettre à votre merci, une bonne fois pour toutes.

Vous allez fonder votre propre **ROYAUME**.
Pour prouver votre capacité à régner, vous avez
juste besoin de quatre reliques royales. Les autres
villages verront bien alors qui est le patron...

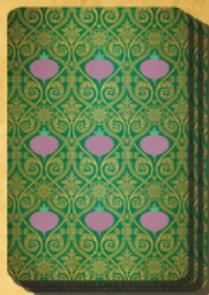
À moins qu'ils ne soient plus rapides que vous!



CONTENU



20
cartes initiales



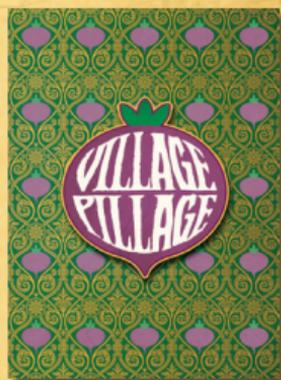
20
cartes du Marché



5
cartes Banque



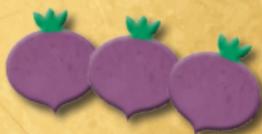
1 poulet
(pour tirer
à pile ou face)



1 livret de règles



18
jetons Reliques



72
jetons Navet

OBJECTIF

Être le premier village à collecter 4 reliques



Le Sceptre
Radis-cal



Le Trône
Chouette



La Couronne
de Brassica



La Tour des
Pois-cassés

VUE D'ENSEMBLE

Les reliques ne sont pas à la portée de toutes les bourses. Vous allez avoir besoin de navets. De **BEAUCOUP** de navets. Affrontez simultanément les deux joueurs assis à côté de vous en jouant une carte à votre gauche et une autre à votre droite. Jouez des Fermiers pour récolter des navets, des Pillards pour voler des navets et des Remparts pour vous défendre contre vos sournois voisins. C'est à peine croyable, ils veulent voler **VOS** navets ! Et n'oubliez pas d'exploiter vos Marchands : ils recruteront de nouveaux villageois et échangeront des navets contre des reliques.



GLOSSAIRE DES ICÔNES



CARTE INITIALE : Votre jeu initial de villageois de base. Ils ont fait leurs preuves, même s'ils restent un peu... médiévaux. Toute carte **SANS** cette icône est une carte du Marché.



NAVET : Le puissant dollar médiéval. Dépensez vos navets avec vos Marchands pour acheter des cartes plus puissantes et de chics reliques.



: 2 navets



FERMIER : Récolte des navets, sans embrouille. Vulnérable aux Pillards.



REMPART : Protège vos navets contre les Pillards, mais ne vous rapportera pas beaucoup de navets.



PILLARD : Vole des navets aux Fermiers et aux Marchands. Faible contre les Remparts et les autres Pillards.



MARCHAND : Recrute de nouveaux villageois et achète des reliques. Vulnérable aux Pillards.



ANCRE : Ces villageois sont des Pirates. Après avoir **ACHETÉ** un Pirate, vous pouvez (une seule fois) dépenser  pour acheter une autre carte du Marché.

◇◇◇◇ MISE EN PLACE ◇◇◇◇

1. Chaque joueur prend un exemplaire de chacune des 4 cartes initiales. Elles portent l'icône  dans le coin inférieur droit. Tous les joueurs doivent maintenant avoir une main identique de 4 cartes :



2. Chaque joueur prend une carte **Banque**.

PARTIE À 2 JOUEURS

Utilisez le côté de la carte **Banque** intitulé «Duel».

3. Prenez  et placez-le à côté de votre carte **Banque**. Ceci est votre **Stock**.

4. Prenez  et placez-le dans votre **Banque**.

5. Mettez de côté toute carte **Banque** et toute carte initiale inutilisées; elles ne seront pas utilisées pendant cette partie.

6. Placez les jetons relique et  au milieu de la table, à portée de tous les joueurs. Il s'agit de la **Réserve**.

7. Mélangez les cartes du **Marché** pour former une pile face cachée, puis tirez les 4 cartes du dessus et disposez-les en ligne, face visible. Ceci est le **Marché**, c'est-à-dire les cartes disponibles à l'achat pendant la partie.

◇◇ DÉROULEMENT DE LA PARTIE ◇◇

Chaque tour est divisé en 3 phases :
Planification, Résolution, Entretien.

◇◇◇◇ PHASE DE PLANIFICATION ◇◇◇◇

PARTIE À 3-5 JOUEURS :

À chaque manche, tous les joueurs choisissent simultanément 2 cartes dans leur main et en placent 1 face cachée à leur gauche et 1 face cachée à leur droite. Chacune de ces cartes interagira avec le joueur assis du côté où elle a été placée. Vos 2 cartes peuvent être de même type, si vous possédez des cartes adéquates.

PARTIE À 2 JOUEURS

Mise en place : ne jouez pas avec les cartes 3+.

Lors de votre premier tour : Placez 2 cartes de votre main face cachée devant vous, l'une derrière l'autre. La carte de devant interagira avec votre adversaire pendant la phase de résolution ; celle de derrière sera utilisée au tour suivant.

Lors des tours suivants : Placez 1 carte derrière la carte qui est déjà sur la table. Elle sera utilisée au tour suivant. Vous pouvez à tout moment regarder les cartes que vous avez posées.

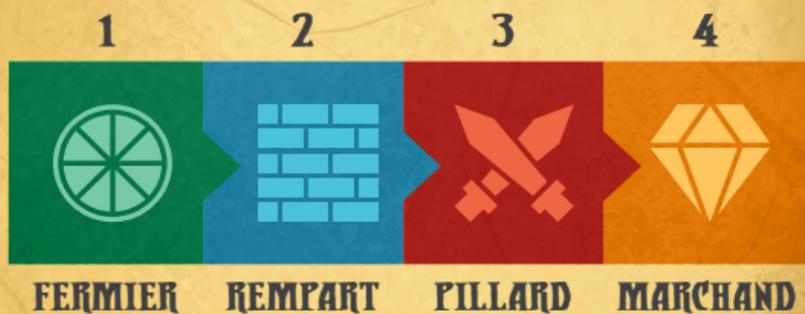
◆◆◆◆ PHASE DE RÉSOLUTION ◆◆◆◆

Une fois que tout le monde est prêt, toutes les cartes sont retournées et résolues.

PARTIE À 2 JOUEURS

Ne révéléz et ne résolvez que la carte la plus proche de votre adversaire.

Les cartes sont résolues dans l'ordre indiqué sur la carte **Banque** :



La carte que vous jouez à votre gauche affecte votre voisin de gauche. La carte que vous jouez à votre droite affecte votre voisin de droite.

Les cartes de même type sont résolues simultanément.

Les effets des cartes sont explicités à la page 12.

Les cartes ont des effets différents selon le type de carte joué par votre adversaire.

Jouez ce  contre un  pour **VOLER 1** à cet adversaire, et pour **DÉPOSER 1**.

Jouez-le contre un , un , ou un  et **GAGNEZ 1** et **DÉPOSEZ 1**.



Si une icône n'apparaît pas sur une carte, cette carte n'a pas d'effet lorsqu'elle est jouée contre le type de carte non représenté.

Jouez ce  contre un  ou un  pour **VOLER 4** à cet adversaire.

Si est joué contre un  ou un  : pas d'effet.



Les Marchands ont un effet différent selon que vous avez ou non les moyens d'acheter une relique.

Si vous jouez ce  lorsque vous ne pouvez pas payer une relique, vous devez plutôt **ACHETER 1** carte du Marché.



La manière de départager les égalités est expliquée au dos de ce livret de règles.

BANQUE



Votre **Banque** commence avec **1** navet.
Ajoutez des navets à votre **Banque** avec un effet **DÉPOSER**.

Vous pouvez dépenser les navets déposés normalement, mais ils sont protégés contre le **VOL**, sauf spécification contraire.

Votre **Banque** peut contenir un maximum de **5** navets.

Pour une partie à 2 joueurs, le maximum est de **4** navets.

PHASE D'ENTRETIEN

Après la résolution des cartes, les joueurs ramassent toutes les cartes résolues et un nouveau tour commence.

PARTIE À 2 JOUEURS

Ne ramassez que la carte qui a été résolue à ce tour. L'autre carte avance et sera résolue au prochain tour.

◆◆◆◆◆ FIN DE LA PARTIE ◆◆◆◆◆

Dès qu'un joueur a collecté les 4 reliques, la partie est terminée et ce joueur est le vainqueur.

Si plusieurs joueurs achètent leur quatrième relique en même temps, le vainqueur est celui à qui il reste le plus de navets.

Si plusieurs joueurs ont le même nombre de navets, celui qui a le plus de cartes en main est le vainqueur.

Si les ex-æquo ne sont toujours pas départagés, ils partagent la victoire. La vraie victoire est dans le temps passé ensemble.

◆◆◆◆◆ EFFETS DES CARTES ◆◆◆◆◆

 : Après avoir acheté un Pirate, vous pouvez dépenser **1** pour acheter (une seule fois) une autre carte du Marché.)

3+ : Ignorez cet effet pendant une partie à 2 joueurs.

CHAQUE : Lorsqu'une capacité indique « Chaque » ou « Chaque autre », elle concerne les cartes de ce type jouées par N'IMPORTE QUEL joueur, vous y compris.

Si une capacité n'indique pas « Chaque », elle concerne la carte qui a été jouée spécifiquement contre vous.

DÉPOSER : Transférez des navets de votre **Stock** à votre **Banque**. Vous pouvez dépenser les navets de votre **Banque**

normalement, mais ils sont protégés contre le vol, sauf spécification contraire. Votre **Banque** ne peut pas contenir plus de **5**. (**4** dans une partie à 2 joueurs.)

ÉCHANGER : Lorsque vous **Échangez** ou prenez une carte, ne la sacrifiez pas, ne l'**Épuisez** pas et ne la **Provoquez** pas.

ÉPUISER : La carte épuisée est résolue normalement, mais ne peut pas être jouée au tour suivant. Elle est placée face visible à côté de la **Banque** de son propriétaire plutôt que de retourner dans sa main. Lors de la phase d'Entretien du tour suivant, la carte épuisée retourne dans la main de son propriétaire, à nouveau prête à être jouée.

GAGNER : Prenez des navets dans la **Réserve** et ajoutez-les à votre **Stock**. Il n'y a pas de limite au nombre de navets qu'un joueur peut posséder dans son **Stock**.

PROVOQUER : La carte provoquée doit être jouée au tour suivant, à moins qu'elle soit échangée ou épuisée. Son propriétaire choisit de quel côté il la joue. En cas d'oubli, l'adversaire possédant le moins de navets choisit de quel côté il joue la carte provoquée.

SACRIFIER : Placez la carte sacrifiée en bas de la pile du Marché pendant l'Entretien (même si elle est épuisée ou provoquée).

VOLER : Prenez des navets à votre adversaire et ajoutez-les à votre **Stock**. Les navets ne peuvent pas

être volés d'une **Banque**, sauf spécification contraire.
Si votre adversaire ne dispose pas d'un nombre suffisant de navets, prenez-en autant qu'il y en a.

ACHETER UNE RELIQUE : Achetez votre prochaine relique. Si la carte que vous avez jouée vous permet d'acheter une relique, vous devez le faire si cela est possible. Dans une partie à 3-5 joueurs, votre première relique coûte **9**; la deuxième coûte **10**; la troisième coûte **11**; la quatrième coûte **12** et vous permet de gagner.

PARTIE À 2 JOUEURS

La première relique coûte **7**; la deuxième coûte **8**;
la troisième coûte **9**; la quatrième coûte **10** et vous permet de gagner.

ACHETER UNE CARTE : Payez le nombre de navets indiqué sur votre carte en les remettant dans la **Réserve**, puis prenez une carte du **Marché** dans votre main. Dès qu'une carte a été achetée, tirez une nouvelle carte pour la remplacer dans le **Marché**. Si la carte que vous avez jouée vous permet d'acheter une carte du **Marché** et que vous en avez les moyens, vous devez le faire. Si vous n'en avez pas les moyens, ne faites rien.

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes qu'un joueur peut avoir en main.

◆◆◆◆◆ CONSEILS PRATIQUES VILLAGE PILLAGE & VILLAGE PILLAGE À L'ABORDAGE !



- ◆ Vous pouvez mélanger les cartes Villageois des deux jeux pour former une seule pioche.
- ◆ Lorsque vous jouez avec les cartes de la boîte « À l'abordage », vous pouvez utiliser les nouvelles cartes Banque pour une partie plus longue.
- ◆ La **Réserve** de navets est illimitée. Si vous tombez à court de navets, utilisez des pommes de terre, des carottes ou tout autre tubercule à disposition.
- ◆ Si toutes les cartes du **Marché** sont épuisées, l'action **ACHETER UNE CARTE** n'a pas d'effet. La partie se poursuit normalement.
- ◆ Si vous êtes un pillard expérimenté à la recherche d'un défi plus long, essayez de jouer une partie à 2 joueurs en utilisant les cartes **Banque** sur leur face destinée aux parties à 3 joueurs et plus.
- ◆ Si vous jouez à plus de 3 joueurs, vous aurez besoin que vos voisins surveillent les joueurs avec lesquels vous ne pouvez pas interagir directement. Négociez des alliances pour réfréner les ardeurs de vos ennemis communs, puis trahissez vos nouveaux amis au moment où ils s'y attendent le moins.

Auteurs

Tom Lang et Peter C. Hayward

Illustratrice et graphiste

Tania Walker, Dahlia (Dani) Goolsby
et Watership Creative

Développeurs

David Y. Stephenson et Daniel G. Stephenson

Remerciements

Tom McLean, Darrell Louder, Jay Little
et nos testeurs acharnés, toute l'équipe de Jellybean
Games et nos extraordinaires backers sur Kickstarter.

Version Française

Origames

Vous trouverez une vidéo
d'explication des règles sur
[www.origames.fr/
villagepillage](http://www.origames.fr/villagepillage)



Jellybean



EN CAS D'ÉGALITÉ

- ◆ Lorsque plusieurs joueurs achètent des cartes en même temps, les achats sont effectués, dans l'ordre, du joueur qui a le moins de navets, à celui qui en a le plus. Les égalités sont départagées en jouant à pile ou face avec le jeton poulet.
- ◆ Les cartes de même type sont résolues simultanément, et non l'une après l'autre. Par exemple :

Nicole a  1. Le  de Tania vole Nicole, pendant que le  de Nicole vole Tom. Tania ne prend que  1. Tania ne peut pas voler le navet que Nicole vient de voler à Tom.

- ◆ Entre cartes de même type, les effets sont résolus dans cet ordre :

1. GAGNER 2. VOLER 3. DÉPOSER 4. ACHETER

- ◆ Si 2 joueurs **VOLENT** le même joueur et que celui-ci ne possède pas assez de navets pour les satisfaire tous les deux, les navets sont répartis équitablement, et le joueur dont la valeur de vol est la plus haute récupère le reste (si les deux joueurs ont des valeurs égales de vol, jouez à pile ou face avec un poulet pour déterminer qui prend le reste).
- ◆ Si un joueur joue deux , il choisit dans quel ordre il les résout.