



CONCEPTION : SHEM PHILLIPS & S J MACDONALD  
ILLUSTRATIONS ET CONCEPTION GRAPHIQUE : SAM PHILLIPS

COPYRIGHT 2023 GARPHILL GAMES

TRADUCTION : JEAN DORTHE / PIXIEGAMES  
RELECTURES : ARNYANKA / FRÉDÉRIC DUPERTUIS / PIXIEGAMES

[WWW.GARPHILL.COM](http://WWW.GARPHILL.COM)





## Introduction

Dès sa première année comme roi de Perse, Cyrus le Grand publia un décret écrit à l'intention des exilés israélites vivant sous son autorité :

« Le Dieu des cieux m'a donné tous les royaumes de la terre et m'a ordonné de lui bâtir une maison à Jérusalem. Tous les membres de son peuple peuvent monter à Jérusalem en Juda pour participer à la construction du temple de l'Éternel, le Dieu d'Israël. Quant à tous ceux qui resteront en quelque lieu où ils vivent, le peuple perse leur fournira de l'argent, de l'or, des marchandises et du bétail, indépendamment des offrandes faites au temple de Dieu à Jérusalem. »

Esdras 1:2-4 (paraphrasé)

Des décennies plus tard, lors de la 20<sup>e</sup> année du règne d'Artaxerxès, le roi remarqua une certaine tristesse chez son échanton, Néhémie. Quand il lui demanda pourquoi il avait l'air si malade, Néhémie répondit :

« Que le roi vive éternellement ! Pourquoi ne serais-je pas triste, alors que la ville de mes ancêtres est en ruine et que ses portes ont été détruites par le feu ? Si tu le veux, et si j'ai trouvé grâce à tes yeux, laisse-moi aller en Juda, dans la ville où sont enterrés mes ancêtres, afin que je la rebâtisse. »

Néhémie 2:3-5 (paraphrasé)

## But du jeu

Le but du jeu *Esdras et Néhémie* est d'être le joueur qui possède le plus de PV (*points de victoire*) en fin de partie. Les PV sont principalement gagnés en construisant le temple, en reconstruisant les murs et les portes de la ville, et en enseignant la Torah aux exilés qui reviennent. Les joueurs peuvent également chercher à développer leurs terres, à se rendre dans les colonies situées à l'extérieur de l'enceinte de la ville ou à alimenter le feu de l'autel pour qu'il brûle jour et nuit. Les prophètes Aggée et Zacharie feront leur part du travail pour que le peuple se concentre sur ce qui est le plus important.

Pendant 3 semaines (*manches*), les joueurs utiliseront leurs cartes, leurs Ouvriers et leurs Ressources pour participer à la reconstruction de la grande ville de Jérusalem. Après 6 journées de labeur, il y aura le jour de repos sabbatique. De la Nourriture sera nécessaire et le travail de la semaine sera pris en compte. Le jeu se terminera après le 3<sup>e</sup> Sabbat.

*Note des concepteurs : bien que ces événements historiques se soient déroulés sur plusieurs décennies, le jeu a été condensé sur une période de trois semaines afin de souligner l'importance de la semaine de travail et du sabbat dans la culture juive ancienne et moderne.*



## Matériel



66 Ouvriers  
(2 blancs + 16 par couleur de joueur)



4 Tentes  
(1 par couleur de joueur)



4 marqueurs PV  
(1 par couleur de joueur)



4 marqueurs Autel  
(1 par couleur de joueur)



12 marqueurs Bénédiction  
(4 de chaque)



2 Prophètes  
(Zacharie et Aggée)



104 Ressources  
(30 cubes Pierre, 24 cubes Cendre, 20 cubes Or et 30 cubes Bois)



8 tuiles Parchemin  
Or



22 tuiles Parchemin  
Bois



3 tuiles Parchemin  
Pierre



1 Schofar  
(marqueur 1<sup>er</sup> joueur)



40 Pièces (valant 1 d'Argent)  
10 Bourses (valant 5 d'Argent)



40 Pains (valant 1 de Nourriture)  
10 Corbeilles (valant 5 de Nourriture)



1 sac Décombres

Les joueurs peuvent librement échanger 5 Pièces et 1 Bourse pour créer de la monnaie si nécessaire. De même, ils peuvent échanger librement 5 Pains et 1 Corbeille selon leurs besoins.



4  
MATÉRIEL

Matériel



20 tuiles Développement

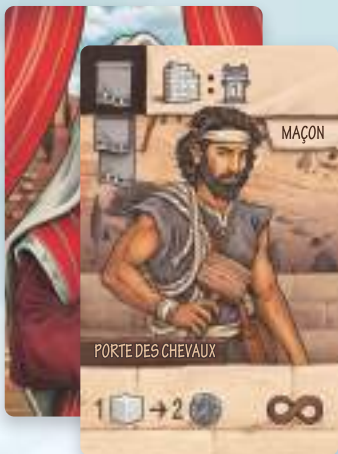
(4 Gardes, 4 Manœuvres, 4 Fermiers, 4 Négociants, 4 Anciens)



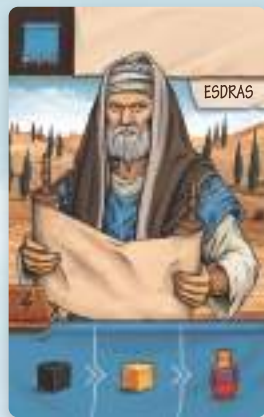
1 plateau Solo, 1 Mont du Temple,  
1 plateau Principal, 4 plateaux Joueur,  
4 aides de jeu, 1 aide de jeu Solo.







40 cartes Personnage  
(10 par couleur de joueur)



3 cartes Héros  
(Zorobabel, Esdras  
et Néhémie)



1 carte Mise en Place



2 cartes Autel



48 cartes Mur  
(12 par couleur de joueur)



6 cartes Porte



6 cartes Mur  
Neutre



10 cartes Focus  
(mode Solo)




6 cartes Planification  
(mode Solo)

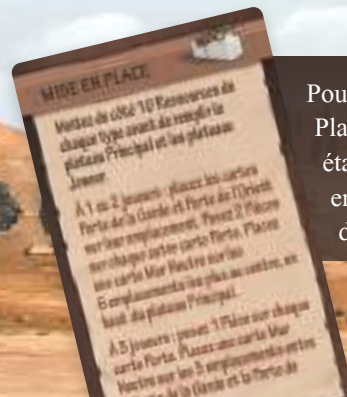


# MISE EN PLACE

## Mise en place du plateau Principal



Pour installer la partie principale du jeu, suivez les étapes ci-dessous :

1. Placez le plateau Principal au centre de la table.
2. Placez les 6 cartes Porte à côté du plateau Principal, avec la face qui contient la silhouette d'un Ouvrier visible. Si vous jouez à moins de 4 joueurs, suivez ces étapes supplémentaires :
  - À 1 ou 2 joueurs : retournez les cartes Porte de la Garde et Porte de l'Orient, et placez-les sur les cases correspondantes du plateau Principal. Placez 2 Pièces sur chaque carte Porte qui se trouve toujours à côté du plateau Principal. Le long du mur supérieur du plateau Principal, recouvrez les 6 emplacements Mur les plus au centre avec des cartes Mur Neutre. Ce sont les 3 emplacements entre la Porte de la Garde et la Porte de l'Orient, les 2 autres emplacements adjacents à ces mêmes Portes et l'emplacement à gauche de ceux-ci.
  - À 3 joueurs : placez 1 Pièce sur chaque carte Porte à côté du plateau Principal. Recouvrez les 3 emplacements Mur entre la Porte de la Garde et la Porte de l'Orient avec des cartes Mur Neutre.
3. Placez 10 Ressources de chaque (Or, Pierre, Bois et Cendre) à côté du plateau Principal pour former la réserve principale. Placez également tous les jetons d'Argent et de Nourriture à cet endroit.
4. Placez les 64 Ressources restantes dans le sac Décombres. Pour chaque emplacement Mur et Porte du plateau Principal, piochez et placez au hasard autant de Ressources qu'indiqué par les icônes Ressource (illustré ci-contre) de l'emplacement. Les Ressources restées dans le sac Décombres après cette étape doivent être placées dans la réserve principale. Le sac Décombres peut être remis dans la boîte. 
5. Séparez les tuiles Parchemin par leur dos. Placez au hasard 1 tuile Parchemin Or, face visible, sur chaque case de la rangée de Parchemins la plus haute du plateau Principal. Placez aléatoirement 1 tuile Parchemin Bois sur chaque case des deux rangées du milieu (9 tuiles Parchemin au total). Placez au hasard 1 tuile Parchemin Pierre sur chaque case de la rangée la plus basse. Remettez toutes les autres tuiles Parchemin dans la boîte.
6. Placez une certaine quantité de Nourriture en piles à l'extrême droite des rangées de tuiles Parchemin :
  - Rangée à 4 PV = 3 Pains
  - Rangée à 3 PV = 2 Pains
  - Rangée à 2 PV = 1 Pain
  - Rangée à 1 PV = 0 Pain



Pour les prochaines parties, cette carte Mise en Place devrait servir d'aide-mémoire pour les étapes d'installation difficiles à mémoriser, en particulier celles qui varient en fonction du nombre de joueurs.



7. Si vous jouez à moins de 4 joueurs, placez le Mont du Temple sur la zone Temple du plateau Principal, face visible correspondant au nombre de joueurs .
8. Sélectionnez 1 des 2 cartes Autel et déterminez la face à utiliser (aléatoirement ou en choisissant). Placez la face choisie visible sur l'emplacement situé sous l'Autel du plateau Principal. Remettez l'autre carte Autel dans la boîte. Placez chaque Prophète sur la case numérotée de la piste Autel qui correspond à la valeur de position la plus élevée de son oriflamme rouge sur la carte Autel choisie.
9. Placez les 3 cartes Héros le long du bord supérieur du plateau Principal.
10. Déterminez aléatoirement un 1<sup>er</sup> joueur et donnez-lui le Schofar .



# MISE EN PLACE

## Mise en place des plateaux Joueur

Pour mettre en place la zone de jeu de chaque joueur, suivez les étapes ci-dessous :

1. Donnez à chaque joueur 1 plateau Joueur, 1 aide de jeu et, aléatoirement, 1 tuile Développement de chaque type. Ces tuiles Développement sont insérées dans les emplacements correspondants des plateaux Joueur (*face non développée visible*), comme indiqué ci-dessous.
2. Donnez à chaque joueur le matériel suivant, dans la couleur de son choix :
  - 16 Ouvriers : 6 placés dans sa réserve et le reste placé dans la réserve principale.
  - 1 Tente : placée sur la case centrale supérieure du Plan, située dans la partie inférieure droite du plateau Principal.
  - 1 marqueur Autel : placé sur la case la plus à gauche de la piste Autel du plateau Principal. Les marqueurs doivent être empilés dans l'ordre inverse du tour, en partant du joueur assis à droite du joueur qui détient le Schofar, puis en continuant dans le sens antihoraire (*le joueur qui détient le Schofar aura son marqueur Autel sur le dessus*).
  - 1 marqueur PV : placé sur la case 10 PV de la piste Scores du plateau Principal (*l'ordre n'a pas d'importance*).
  - 10 cartes Personnage : mélangées et placées face cachée près de son plateau Joueur. Chaque joueur en pioche 4 pour former sa main.
  - 12 cartes Mur : mélangées et placées face cachée près de son plateau Joueur.
3. Chaque joueur place les 2 Ressources indiquées en bas à gauche de sa tuile Gardes sur 2 cases libres de cette dernière. Chaque joueur reçoit également 5 Pièces et 3 Pains. Tous ces éléments proviennent de la réserve principale.
4. Donnez à chaque joueur 1 marqueur Bénédiction de chaque type. Chacun place ces 3 marqueurs sur les cases « 0 » des pistes correspondantes de son plateau Joueur.





## Mise en place des Lévites

Placez 1 Ouvrier de chaque joueur (*de la réserve principale*) sur l'emplacement coloré correspondant de la piste Lévites, en bas à gauche du plateau Principal. Durant la partie, ces Ouvriers sont appelés les « Lévites ». Chaque joueur peut avoir jusqu'à 6 Lévites, qu'il place de bas en haut dans la colonne qui lui est réservée.



## Mise en place des Gardiens

Chaque joueur doit placer 1 de ses Ouvriers (*de la réserve principale*) sur une Porte d'angle du plateau Principal (*Vieille Porte, Porte des Brebis, Porte des Chevaux et Porte de la Fontaine*). Le choix de la Porte se fait dans l'ordre inverse du tour, en partant du joueur assis à droite du joueur qui détient le Schofar, puis en continuant dans le sens antihoraire. Durant la partie, ces Ouvriers sont appelés les « Gardiens ».



À 1 ou 2 joueurs : chaque joueur place 2 Gardiens. Tous les joueurs doivent avoir placé leur premier Gardien avant de passer au second.

À 3 joueurs : une de ces Portes n'aura pas de Gardien. C'est une Porte Neutre. Les joueurs peuvent y placer un Ouvrier blanc s'ils le souhaitent, mais ce n'est pas nécessaire.

## Mise en place des Ouvriers blancs (à 1 ou 2 joueurs)

Dans les parties à 1 ou 2 joueurs, placez 1 Ouvrier blanc sur chacun des 2 Parchemins aux extrémités de la rangée du bas. L'utilisation de ces Parchemins sera expliquée en détail à la page 21.

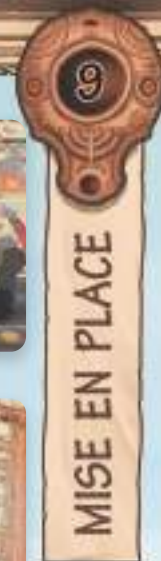


## Limite du matériel

Les Ressources, l'Argent et la Nourriture sont considérés comme illimités. S'il n'y en a plus, utilisez un élément de substitution adéquat. Les Ouvriers sont limités. Un joueur ne peut jamais en avoir plus que les 16 de sa couleur.

## Limite de la main des joueurs

Lors de la mise en place, chaque joueur pioche 4 cartes Personnage. À chacun de ses tours, un joueur joue 1 carte Personnage, effectue des actions, puis pioche une nouvelle carte Personnage. Il doit toujours avoir 4 cartes Personnage en main entre ses tours, sauf s'il n'a plus assez de cartes dans sa pioche pour compléter sa main.



## Aperçu du jeu

*Esdras et Néhémie* se déroule en 3 manches, chacune structurée en une semaine de 7 jours :

- Les 6 premières journées de chaque semaine sont consacrées au travail. Pour chaque jour, chaque joueur effectue 1 seul tour, dans le sens des aiguilles d'une montre, en partant du joueur qui détient le Schofar.
- Le 7<sup>e</sup> jour est un jour de repos, connu sous le nom de Sabbat. Ce jour-là, chaque joueur doit faire face au jugement des Prophètes et nourrir ses Ouvriers. Il marque également des PV en fonction des efforts qu'il a déployés au cours des 6 premières journées de la semaine.

La partie se termine après le 3<sup>e</sup> Sabbat.



## Journées de labeur

En commençant par le joueur qui détient le Schofar et en continuant dans le sens horaire autour de la table, chaque joueur joue un seul tour par jour. Les joueurs se relayent ainsi jusqu'à ce que chacun ait effectué ses 6 tours.

À chacun de ses tours, un joueur doit réaliser les étapes ci-dessous dans l'ordre :

1. Jouer 1 carte Personnage de sa main sur son plateau Joueur.
2. Effectuer 1 des 3 actions principales.
3. Piocher (si possible) 1 carte Personnage de sa pioche pour compléter sa main.

En outre, à n'importe quel moment de son tour, un joueur peut également effectuer chacune de ces actions, une seule fois par tour :

- Accomplir 1 action auxiliaire.
- Utiliser 1 Négociant.
- Utiliser 1 Ancien.



## Jouer des cartes Personnage

À chacun de ses tours, un joueur doit jouer 1 carte Personnage de sa main sur 1 des 3 piles de son plateau Joueur. Pour ce faire, il doit respecter les règles suivantes :

- Il doit jouer la carte Personnage avant d'entreprendre son action principale.
- La carte Personnage peut être jouée sur 1 des 3 piles qui ne contiennent pas déjà 2 cartes Personnage.

Lors des 3 premiers tours, il est recommandé de placer la carte sur une pile vide. Il n'y a souvent aucun avantage à recouvrir plus tôt que nécessaire une carte Personnage déjà posée.

Durant les 3 derniers tours, les joueurs placeront leur carte Personnage sur une carte Personnage déjà placée. Cette carte sera alors recouverte. Toutes ses icônes et informations pertinentes seront alors cachées. Les joueurs peuvent cependant regarder librement, et à tout moment, leurs cartes Personnage recouvertes.

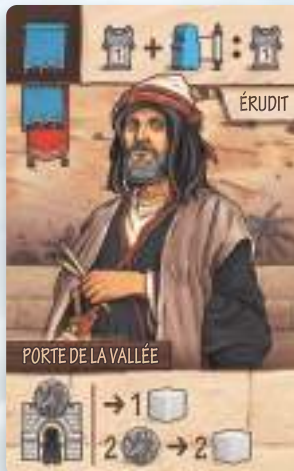


### Bannières

Chaque carte Personnage possède 3 bannières représentant ses différents attributs. À chaque tour, un joueur peut utiliser toutes les bannières visibles sur son plateau Joueur pour effectuer des actions principales.

### Nom de la Porte et Commerce

Chaque carte Personnage offre une opportunité de Commerce que le joueur ne peut utiliser qu'au tour durant lequel la carte Personnage a été jouée.



### Nom et PV gagnés au Sabbat

Chaque carte Personnage a sa propre condition de score qui s'active à chaque Sabbat, si elle a été rangée sous l'aide de jeu de son propriétaire (voir à la page 27).

Il y a beaucoup de choses à prendre en compte quand on joue une carte Personnage. Ses bannières ne sont pas seulement utiles au tour où la carte est jouée, puisqu'elles peuvent rester visibles pendant plusieurs tours. Le Commerce peut aider un joueur à obtenir des Ressources dont il a besoin pour accomplir une action à ce tour ou ultérieurement. Les PV gagnés au Sabbat sont aussi un élément important, comme nous l'expliquerons en détail plus loin.



## Actions principales



À chacun de ses tours, un joueur doit effectuer 1 des 3 actions principales. Chacune d'entre elles est associée à une couleur de bannière spécifique.



Les bannières rouges servent à travailler sur le Temple et à maintenir l'Autel allumé.



Les bannières grises servent à déblayer les Décombres, et à reconstruire les Murs et les Portes de la ville.



Les bannières bleues sont destinées à l'enseignement de la Torah et aux déplacements de ceux qui campent dans des Tentes à l'extérieur des murs de la ville.

Bien que chaque action principale ait ses propres règles, certaines d'entre elles sont communes à toutes les actions :

- Chaque action principale nécessite toujours des bannières d'une seule couleur.
- Après avoir choisi 1 des 3 actions principales, le joueur additionne toutes les bannières de la couleur de l'action, présentes sur son plateau Joueur pour voir combien il en a à sa disposition. Certaines bannières ont un nombre imprimé qui indique leur valeur. S'il n'y a pas de valeur inscrite, la bannière vaut 1.
- Il est possible que certains effets augmentent le nombre de bannières d'un joueur lorsqu'il effectue son action principale. Ceci est autorisé. Chaque joueur doit considérer les bannières comme de la monnaie qu'il peut dépenser à son tour. S'il en gagne plus lors d'une action principale, il en a simplement plus à dépenser durant son tour.
- Un joueur peut utiliser moins de bannières qu'il n'en a à disposition. Les bannières non utilisées sont tout bonnement gaspillées.

Lors de ses actions principales, un joueur doit compter ses bannières dans toutes les zones suivantes :

- Ses cartes Personnage visibles sur son plateau Joueur (*les cartes Personnage recouvertes ne comptent pas*).
- La bannière du haut de ses cartes Personnage et Héros rangées sous son aide de jeu (*de toute façon, les autres bannières devraient être cachées*).
- Tout Négociant et/ou Ancien utilisés durant le tour en cours pour fournir des bannières supplémentaires.
- Toutes les capacités de ses tuiles Parchemin qui fournissent des bannières.





Dans l'exemple ci-dessous, le joueur a décidé d'utiliser ses bannières rouges pour travailler sur le Temple et maintenir l'Autel allumé. Il dispose d'un total de 10 bannières rouges, réparties comme suit :

- 5 des cartes Personnage sur son plateau Joueur.
- 1 sur la carte Personnage glissée sous son aide de jeu (*celle du haut*).
- 2 de l'Ouvrier qu'il vient de placer comme Ancien sur son plateau Joueur (*dans le coin supérieur droit*).
- 2 de sa tuile Parchemin, qui lui permet d'obtenir 2 bannières supplémentaires de n'importe quelle couleur (*plus 1 Pièce*) lors de l'utilisation d'un Ancien.



**Important !** Les 3 bannières représentées sur l'aide de jeu ne comptent pas pour les actions principales. Elles ne sont là qu'à titre de référence aux règles.

## Action principale : Temple et Autel



Quand il réalise cette action principale, un joueur peut choisir de placer 1 Lévite avant ou après l'avoir réalisée (*jamais pendant !*). Il peut aussi choisir de ne pas en placer. Chaque Lévite présent sur le plateau Principal peut être utilisé par le joueur soit pour placer 1 Ressource dans le Temple ou sur l'Autel, soit pour fournir 1 bannière rouge supplémentaire durant le tour en cours (*les Lévites utilisés restent sur le plateau Principal*).



### Placer des Lévites

Quand un joueur veut placer un Lévite, il doit avoir un Ouvrier disponible dans sa réserve. Chaque joueur dispose de sa propre colonne pour placer ses Lévites sur le plateau Principal, et ceux-ci doivent toujours être placés de bas en haut. Le coût d'ajout d'un Lévite est indiqué à gauche du tableau, à la hauteur du prochain emplacement disponible dans la colonne du joueur. Quand le coût en Nourriture a été payé, le joueur doit placer un Ouvrier sur cet emplacement vide. Il obtient immédiatement la récompense indiquée à droite de l'emplacement. Quand un joueur a placé son 6<sup>e</sup> Lévites, il ne peut plus en placer d'autres.

Par exemple, Turquoise et Rouge devraient payer 2 de Nourriture et gagneraient 1 cube Cendre. Violet devrait payer 3 de Nourriture et gagnerait 1 cube Pierre, alors que Jaune devrait payer 5 de Nourriture et gagnerait 1 Bénédiction de son choix et 2 PV.



### Utiliser des bannières rouges pour placer des Ressources

Comme indiqué ci-dessus, chaque Lévite dont dispose un joueur lui permet de placer 1 Ressource dans le Temple ou sur l'Autel.

Les bannières requises pour placer des Ressources dans le Temple sont indiquées à gauche du Temple (*1 à 5 bannières rouges*).

Les bannières requises pour placer des Ressources sur l'Autel sont indiquées au-dessus de l'illustration de l'Autel (*1 ou 3 bannières rouges*).

### Utiliser des Lévites pour gagner des bannières rouges

Comme indiqué ci-dessus, chaque Lévite que possède un joueur peut être utilisé pour fournir 1 bannière rouge supplémentaire durant le tour en cours. Un joueur peut utiliser plusieurs Lévites à la fois, mais ce faisant, ces Lévites ne peuvent plus être utilisés pour placer des Ressources. Par exemple, si un joueur a 3 Lévites, 2 d'entre eux peuvent être utilisés pour gagner 2 bannières rouges supplémentaires. Il ne lui reste alors plus que 1 Lévite inutilisé et il ne peut placer qu'une seule Ressource durant le tour en cours, soit dans le Temple soit sur l'Autel.



### Placer des Ressources dans le Temple

Lorsqu'un joueur place des Ressources dans le Temple, il doit toujours les placer dans la colonne vide la plus à gauche de la ligne choisie. S'il dispose de suffisamment de bannières rouges et de Lévités, le joueur peut placer plusieurs Ressources sur la même ligne ou sur des lignes différentes. Immédiatement après avoir placé chaque Ressource, le joueur gagne des PV et souvent d'autres récompenses, comme indiqué à droite de la ligne où il a placé sa Ressource.



Poser un cube Pierre ou Bois rapporte 1 PV, alors qu'un cube Or rapporte 2 PV. Les joueurs ne peuvent pas placer de cubes Cendre dans le Temple.

- Ligne à 5 bannières : gagnez 1 Ouvrier.
- Ligne à 4 bannières : gagnez 1 déplacement de Tente sur le Plan de la ville.
- Ligne à 3 bannières : gagnez 1 Pain.
- Ligne à 2 bannières : gagnez 1 Pièce.
- Ligne à 1 bannière : pas de récompense.

Dans cet exemple, la prochaine Ressource devra être placée dans 1 des 5 cases surlignées en vert.

### Remplir le Temple

Une fois le Temple rempli, les joueurs ne peuvent plus y placer de Ressources.

### Remplir un secteur du Temple

Au bas du Temple se trouvent des icônes illustrant ce qui se passe lorsqu'un secteur du Temple est plein. Le Temple est divisé en 3 secteurs, chacun d'une teinte différente et entouré d'une fine bordure. Dès qu'un joueur place 1 Ressource sur le dernier emplacement libre d'un secteur, celui-ci doit être résolu en suivant toutes les étapes ci-dessous.

#### Premier effet :

Le joueur qui a placé la dernière Ressource du secteur gagne 2 de Nourriture.

#### Deuxième effet :

Le joueur qui a le plus de Lévités gagne 2 PV. Si égalité, le joueur le plus avancé sur la piste Autel gagne les 2 PV.

#### Troisième effet :

Le joueur qui a le moins de Lévités perd 1 PV. Si égalité, le joueur le plus en retard sur la piste Autel perd 1 PV. Cet effet est ignoré dans les parties à 1 ou 2 joueurs.

#### Effet final :

Chaque joueur gagne 1 Pièce par Léвите qu'il possède.



## Action principale : Temple et Autel



### Placer des Ressources sur l'Autel

Lorsqu'un joueur place des Ressources sur l'Autel, il ne peut utiliser que du Bois ou des Cendres. S'il dispose de suffisamment de bannières rouges et de Lévites, le joueur peut placer plusieurs Ressources, peu importe la combinaison. Immédiatement après avoir placé chaque Ressource, il avance son marqueur de 1 ou 2 cases sur la piste Autel. Les Ressources placées sur l'Autel peuvent être remises directement dans la réserve principale, ou y être conservées temporairement si les joueurs le préfèrent d'un point de vue thématique.

- Chaque cube Bois placé nécessite 3 bannières rouges et permet au joueur d'avancer de 2 cases sur la piste Autel.
- Chaque cube Cendre placé nécessite 1 bannière rouge et permet au joueur d'avancer de 1 case sur la piste Autel.

### Règle d'or des égalités :

Les positions relatives des joueurs sur la piste Autel départagent les égalités dans tous les aspects du jeu, y compris le décompte final. Si plusieurs marqueurs Autel se trouvent sur la même case, les marqueurs du dessous sont considérés comme étant devant les marqueurs du dessus.

Dans l'exemple ci-dessous, Turquoise devance à la fois Violet et Rouge.

Hormis les récompenses immédiates (*voir ci-dessous*) et le départage des égalités, les joueurs peuvent avoir d'autres motivations pour avancer sur la piste Autel (*voir le Sabbat, aux pages 25 à 28*).

Si un joueur doit avancer son marqueur, alors que celui-ci se trouve à la fin de la piste Autel, il ne le déplace pas, mais gagne 1 Pièce par case dont il aurait dû avancer.

Lorsqu'un joueur avance sur la piste Autel, il gagne toutes les récompenses indiquées au-dessous de chaque case sur laquelle il se déplace (*ou qu'il dépasse*). Si le joueur arrive sur une case contenant le marqueur Autel d'un autre joueur, il doit placer son marqueur sur celui déjà présent.



## Action principale : Décombres. Murs et Portes



Lorsqu'un joueur réalise cette action principale, il doit choisir 1 seul emplacement Mur ou Porte de la périphérie du plateau Principal. S'il y a des Décombres (*Ressources*), ceux-ci doivent d'abord être déblayés. Une fois l'emplacement Mur ou Porte débarrassé des Décombres, il peut être reconstruit. Lors d'un même tour, il est possible pour le joueur de déblayer et reconstruire sur l'emplacement qu'il vient de dégager.

**Règle importante :** durant cette action, un joueur ne peut se concentrer que sur 1 seul emplacement Mur ou Porte par tour.



### Déblayer des Décombres

Cela nécessite 1 ou plusieurs bannières grises, selon le type de Ressources à déblayer. S'il dispose de suffisamment de bannières grises, un joueur peut retirer de l'emplacement choisi autant de cubes Ressource qu'il le souhaite (*il n'est pas obligé de tous les enlever*).

Chaque cube Cendre nécessite 1 bannière grise pour être déblayé.

Chaque cube Pierre ou Bois nécessite 2 bannières grises pour être déblayé.

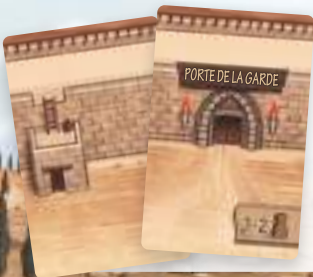
Chaque cube Or nécessite 3 bannières grises pour être déblayé.



Tous les Décombres déblayés par un joueur sont collectés et ajoutés à sa réserve en tant que Ressources qui sont immédiatement utilisables. Il peut même les utiliser pour reconstruire le Mur ou la Porte sur l'emplacement qu'il vient de déblayer durant le tour en cours.

Si le joueur dégage le dernier cube Ressource des Décombres d'un emplacement Mur, il gagne une Bénédiction de la couleur indiquée. Un joueur peut déblayer moins de Décombres qu'il n'y en a, mais cela ne lui rapportera pas de Bénédiction. Déblayer les Décombres d'une Porte ne donne pas de Bénédiction.

Déblayer complètement l'emplacement Mur ci-contre rapporte une Bénédiction rouge. Les Bénédictions sont expliquées à la page 24.



### Emplacements Mur et Porte Neutres

Si vous jouez à moins de 4 joueurs, la partie supérieure du plateau Principal comportera des Portes ou des Murs déjà reconstruits lors de la mise en place. Les joueurs ne peuvent pas interagir avec ces emplacements. À 3 joueurs, la reconstruction de la Porte de la Garde ou de la Porte de l'Orient ne crée pas de connexions avec les Murs Neutres adjacents (voir *Connexion des Murs et des Portes* à la page 19).

## Action principale : Décombres, Murs et Portes

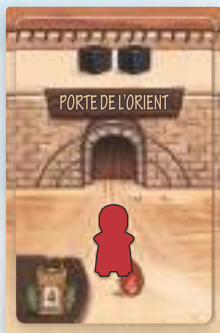
**Murs et Portes**

Bien que les Portes et les Murs soient différents, leur reconstruction suit les mêmes règles. Pour reconstruire un Mur ou une Porte, un joueur doit disposer des bannières grises et des Ressources indiquées sur l'emplacement choisi du plateau Principal. S'il vient de déblayer des Décombres, ces Ressources sont immédiatement disponibles pour reconstruire le Mur ou la Porte sur le même emplacement. Cependant, les bannières grises qu'il vient de dépenser pour le déblaiement ne peuvent pas être réutilisées pour la reconstruction. Le Mur représenté ici nécessite 4 bannières grises et 3 cubes Pierre.

Toutes les Portes nécessitent 3 bannières grises, 1 cube Bois et 2 cubes Pierre.

**Reconstruire un Mur**

Après avoir suivi les règles décrites ci-dessus, le joueur qui reconstruit un Mur tire les 3 premières cartes Mur de sa pioche. Il doit placer 1 de ces cartes sur l'emplacement Mur choisi, en résolvant les effets immédiats indiqués au centre de la carte (*il ne gagne pas de Bénédiction pour avoir recouvert l'emplacement Mur : cela n'est possible qu'au déblaiement des Décombres*). Il place ensuite 1 des 2 cartes Mur restantes, face cachée, sur le dessus de sa pioche Mur, et l'autre, face cachée, en dessous. Dans les rares cas où le joueur a moins de 3 cartes Mur dans sa pioche, il tire simplement celles qui sont disponibles.

**Reconstruire une Porte**

Après avoir suivi les règles décrites ci-dessus, le joueur qui reconstruit une Porte prend la carte Porte correspondante le long du plateau Principal et la place sur l'emplacement Porte choisi. S'il y a de l'Argent sur cette carte Porte, il l'ajoute immédiatement à sa réserve. Il doit ensuite placer un Ouvrier de sa réserve sur l'emplacement Ouvrier de la carte Porte. Il gagne la récompense immédiate de cet emplacement. L'Ouvrier est maintenant un Gardien de la Porte et restera ici jusqu'à la fin de la partie. Si un joueur n'a pas d'Ouvriers disponibles dans sa réserve, il ne peut pas reconstruire de Porte. Le joueur ne gagne les récompenses indiquées en haut des cartes Porte que lorsque des connexions sont établies (*voir page suivante*).

**Rabais de reconstruction :**

Lorsqu'un joueur reconstruit un Mur ou une Porte, et s'il dispose de suffisamment de bannières grises et/ou d'Or, il peut utiliser autant de fois qu'il le souhaite 3 bannières grises ou 1 cube Or pour payer 1 cube Pierre ou 1 cube Bois de moins.



### PV pour les Murs et les Portes

Chaque carte Mur ou Porte indique un nombre de PV dans son coin inférieur gauche. Ces PV ne seront comptabilisés qu'en fin de partie.

### Connexion entre les Murs et les Portes

Après avoir reconstruit un Mur ou une Porte, il se peut qu'une connexion soit établie entre une Porte et un Mur directement adjacents. Cela donnera lieu à des récompenses pour tous les joueurs impliqués. Ces récompenses sont affichées en haut de chaque carte Porte, y compris de celles situées dans les angles du plateau Principal. Ces récompenses sont obtenues lorsqu'un Mur est réédifié à côté d'une Porte déjà reconstruite, et vice versa (*l'ordre de reconstruction n'a pas d'importance*).

Si un joueur a reconstruit le Mur et la Porte de la nouvelle connexion, il ne gagne la récompense qu'une seule fois. Si une Porte est reconstruite entre 2 Murs rebâti précédemment, cet effet sera résolu 2 fois (*1 fois par Mur*). De cette façon, chaque Porte ne peut être connectée qu'à 2 Murs différents par partie.

Dans l'exemple ci-dessous, Rouge envisage de restaurer un Mur. Il a le choix entre 2 options :

1. L'emplacement Mur sur la gauche a déjà été déblayé de ses Décombres, de sorte qu'il suffirait de 4 bannières grises et de 3 cubes Pierre pour reconstruire ici. Il s'agirait d'une connexion avec la Porte de l'Orient. Comme il posséderait le Mur et la Porte, il ne gagnerait que 2 cubes Cendre (*et non 4*).
2. L'emplacement Mur de droite devrait d'abord être déblayé pour pouvoir y reconstruire un Mur. Cela coûterait au joueur 5 bannières grises et lui rapporterait 1 Bénédiction violette ainsi que des Ressources utilisables pour réédifier ce Mur. Cependant, pour déblayer les Décombres et reconstruire le Mur, il aurait besoin d'au moins 8 bannières grises. Si Rouge rebâtissait un Mur ici, Turquoise et lui gagneraient chacun 1 cube Pierre et 1 Pièce grâce à la connexion avec la Porte des Chevaux.



## Action principale : Torah et Tentés en ville



Lorsqu'un joueur réalise cette action principale, il peut enseigner la Torah en plaçant 1 Scribe sur une tuile Parchemin de son choix, déplacer sa tente sur le Plan de la ville, ou faire les deux (*dans n'importe quel ordre*). L'enseignement de la Torah confère aux joueurs de nouvelles capacités pour le reste de la partie ou des bonus de score pour la fin de la partie.

### Enseigner la Torah

Pour enseigner la Torah, un joueur doit placer un Ouvrier de sa réserve sur une tuile Parchemin, en payant l'Argent ou l'Or nécessaire. Cet Ouvrier est maintenant un Scribe et le restera jusqu'à la fin de la partie. Chaque tuile Parchemin ne peut contenir qu'un seul Scribe. Au début de la partie, les Scribes ne peuvent être placés que sur les tuiles Parchemin de la rangée inférieure. Lorsqu'un Scribe a été placé dans une rangée inférieure, il permet à tous les joueurs d'accéder aux 2 tuiles Parchemin adjacentes qui se trouvent au-dessus de lui. Les tuiles Parchemin foncées dans l'exemple ci-dessous sont actuellement inaccessibles. Il faut noter que les Scribes ne donnent pas accès aux tuiles Parchemin adjacentes horizontalement. Le coût de placement d'un Scribe est imprimé à gauche de la rangée où il est placé.

Cette rangée nécessite  
7 bannières bleues et  
2 cubes Or.

Cette rangée nécessite  
6 bannières bleues et  
1 cube Or.

Cette rangée nécessite  
5 bannières bleues et  
3 d'Argent.

Cette rangée nécessite  
3 bannières bleues et  
2 d'Argent.



En plus de ce coût, le joueur doit payer 1 Pièce par Scribe d'un autre joueur qu'il « utilise » pour atteindre la tuile Parchemin souhaitée, en partant de la rangée du bas à chaque fois. Cette somme doit être payée au propriétaire de chaque Scribe. Le joueur ne paye rien pour « utiliser » ses propres Scribes. S'il a le choix entre 2 joueurs, il choisit lequel payer.

Dans l'exemple ci-dessus, le joueur Turquoise devrait payer 2 Pièces à Violet pour placer un Scribe sur 1 des 2 tuiles Parchemin disponibles dans la rangée supérieure. Si Violet voulait placer un Scribe sur la tuile Parchemin à droite de son Scribe le plus élevé, il devrait payer 1 Pièce à Turquoise ou à Jaune, après être passé par son propre Scribe dans la rangée du bas.

Les effets de chaque tuile Parchemin sont décrits aux pages 38 et 39.



### Bonus de rangée

Le premier joueur à placer un Scribe dans l'une des 3 rangées supérieures gagne immédiatement toute la Nourriture qui a été placée à l'extrémité droite de la rangée lors de la mise en place.



### PV pour les Scribes

En fin de partie, chaque Scribe rapporte des PV en fonction de sa rangée. Ces points sont indiqués à l'extrémité droite de chaque rangée. Les tuiles Parchemin de la rangée supérieure permettent également aux joueurs de gagner des PV pour des conditions spécifiques (*en plus des 4 PV que les Scribes gagnent sur cette rangée*).

### Ouvriers blancs (à 1 ou 2 joueurs)

Si vous jouez à moins de 3 joueurs, 2 Ouvriers blancs sont présents sur des Parchemins (*du moins en début de partie*). Un joueur peut « utiliser » un Ouvrier blanc pour placer un Scribe de sa couleur sur la rangée du dessus, en payant 1 Pièce à la réserve principale. Un joueur peut aussi décider de remplacer l'Ouvrier blanc d'une tuile Parchemin par un Scribe de sa couleur, sans coût supplémentaire. À chaque fois qu'un Ouvrier blanc est remplacé, il doit être décalé sur la tuile Parchemin de la rangée du dessus (*ou la suivante si l'emplacement ciblé est déjà occupé par un Scribe de couleur*), toujours en direction du bord le plus proche (*l'Ouvrier blanc de gauche se déplacera toujours vers le bord gauche et réciproquement pour l'Ouvrier de droite*). Si un Ouvrier blanc est déplacé vers la dernière rangée du haut, il est remis dans la boîte. Les Ouvriers blancs n'affectent pas le bonus de rangée.



### Déplacement des Tentes sur le Plan de la ville

Pour déplacer sa Tente sur le Plan, un joueur a besoin d'un certain nombre de bannières bleues et, s'il la déplace de 3 ou 4 cases, de 1 cube Cendre, Pierre ou Bois en plus. Ces coûts sont imprimés au-dessus du Plan de la ville. Il peut déplacer sa Tente de 1 à 4 cases dans le sens horaire. Le joueur gagne chaque récompense qu'il franchit. Il n'y a pas de blocage et chaque emplacement peut contenir plusieurs Tentes.

Le joueur doit effectuer tous ses déplacements en une seule action (*il ne peut pas, par exemple, utiliser 2 bannières bleues pour se déplacer de 1 case, puis 2 autres pour se déplacer de 1 case plus tard dans le même tour*). Il ne peut pas non plus combiner les options de déplacement pour se déplacer plus loin (*il ne peut pas, par exemple, utiliser 12 bannières bleues et 1 cube Cendre pour se déplacer de  $4 + 1 = 5$  cases*).

Les récompenses disponibles sont des Bénédiction, de l'Argent, de l'Or, de la Nourriture, des Ouvriers, des avancées sur la piste Autel et des PV.

**N'oubliez pas !** Un joueur peut utiliser cette action principale pour placer 1 Scribe (*1 seul*), déplacer sa Tente, ou faire les 2 (*dans l'ordre de son choix*). Déplacer une Tente en premier peut souvent fournir l'Ouvrier ou les Ressources nécessaires pour placer 1 Scribe.



Les icônes au milieu du Plan présentent une règle spéciale : chaque fois qu'un joueur devrait gagner 1 Ouvrier ou 1 Bénédiction, mais qu'il ne le peut pas, il déplace sa Tente de 1 case.

## Actions auxiliaires



En plus de son action principale, un joueur peut aussi choisir d'effectuer 1 action auxiliaire. Cette action peut être réalisée à n'importe quel moment de son tour, y compris avant de jouer la carte Personnage choisie (*généralement après, si le joueur veut faire du Commerce*). Le joueur peut utiliser son action auxiliaire soit pour faire du Commerce, soit pour retourner une tuile Développement.

### Faire du Commerce



Lorsqu'un joueur choisit de faire du Commerce, il peut utiliser une des options de Commerce de la carte Personnage qu'il a jouée durant le tour en cours.

Il existe 2 types de Commerce : celui qui transforme l'Argent en Ressources et celui qui change les Ressources en Argent.



Le Commerce de ce type exige que 1 Pièce soit d'abord payée au propriétaire de la Porte indiquée (*le joueur qui a un Gardien de sa couleur sur la Porte, si elle est déjà construite*). Si la Porte n'a pas encore été construite, la Pièce doit être placée sur la carte Porte correspondante, à côté du plateau Principal. Si la Porte appartient au joueur qui fait du Commerce, il ne paye rien. Et enfin, si la Porte est neutre (*la Porte de la Garde et la Porte de l'Orient à 1 ou 2 joueurs*), l'Argent pour le Gardien doit être payé à la réserve principale.

Après avoir payé le Gardien, le joueur peut choisir 1 des 2 options de Commerce (*supérieure ou inférieure*). Tout Argent supplémentaire dépensé pour le Commerce est versé à la réserve principale. Dans cet exemple, après avoir payé 1 Pièce au propriétaire de la Porte de la Vallée, le joueur peut soit gagner 1 cube Pierre, soit dépenser 2 Pièces pour gagner 2 cubes Pierre.



Le Commerce de ce type n'exige pas de paiement à un Gardien. Au lieu de cela, il permet au joueur de dépenser n'importe quel nombre de Ressources indiqué à gauche, pour gagner la quantité d'Argent indiquée à droite. Il n'y a pas de limite au nombre de fois que ce Commerce peut être utilisé par tour. Par exemple, avec ce Commerce, un joueur peut dépenser 3 cubes Cendre et 2 cubes Bois pour gagner 7 Pièces de la réserve principale.

### Retourner une tuile Développement



Lorsqu'un joueur choisit de retourner une tuile Développement, il doit d'abord payer, à la réserve principale, le nombre de Ressources indiqué en haut à gauche de la tuile Développement. Il gagne ensuite la récompense indiquée sur la barre verte, et enfin il retourne la tuile Développement. Chaque tuile Développement retournée rapporte 2 PV en fin de partie.







Cette tuile Gardes coûte 7 Pièces pour la retourner. Elle permet immédiatement au joueur de déplacer sa Tente de 1 case sur le Plan de la ville. Une fois retournée, elle supprime la limitation de stockage des Ressources du joueur et lui permet de récupérer 1 Négociant ou 1 Ancien avant chaque Sabbat.



Retourner cette tuile Fermiers coûte 5 cubes Cendre. Lorsqu'elle est retournée, elle rapporte immédiatement 1 Pain au joueur. L'autre face améliore non seulement la production des Fermiers, mais fournit également 1 Pain supplémentaire avant chaque Sabbat.

Une description détaillée de toutes les tuiles Développement se trouve à la page 37.

S'il y a déjà des Ouvriers placés comme Négociants ou Anciens sur une tuile Développement lorsqu'elle doit être retournée, ces Ouvriers ne bougent pas. De même, ces Ouvriers précédemment placés ne bénéficient d'aucun avantage rétroactif lorsqu'une tuile Développement est retournée.

Par exemple, en retournant cette tuile Anciens, le 2<sup>e</sup> emplacement passe de 2 bannières rouges à 3 bannières rouges et 1 cube Cendre. L'Ancien déjà présent ne gagnera ni la bannière rouge ni le cube Cendre supplémentaire.



### Restriction des tuiles Gardes

Les tuiles Gardes disposent d'un nombre limité d'emplacements pour stocker des Ressources entre les tours. Si, à la fin d'un tour (*y compris les tours des autres joueurs et le Sabbat*), un joueur a plus de Ressources qu'il ne peut en stocker, il doit remettre l'excédent dans la réserve principale. C'est le joueur qui choisit les Ressources qu'il élimine. Notez qu'il est permis aux joueurs de dépasser cette limite durant leur tour. La limite de stockage n'est imposée qu'entre les tours. Une fois qu'une tuile Gardes a été retournée, cette limite de stockage est supprimée.

En plus de son action principale, un joueur peut également choisir d'utiliser 1 Négociant et/ou 1 Ancien. Il ne peut jamais utiliser plus de 1 de chaque par tour. Pour utiliser 1 Négociant ou 1 Ancien, le joueur doit placer 1 Ouvrier de sa réserve sur 1 des emplacements disponibles de son plateau Joueur. Il y a 4 emplacements Négociant et 4 emplacements Ancien, chacun avec ses effets correspondants imprimés à droite, sur la tuile Développement associée. Une fois placés, les Négociants et les Anciens restent là jusqu'à la fin de la manche (*sauf si un effet de jeu permet de les récupérer avant*). Chaque emplacement Négociant et Ancien ne peut contenir qu'un seul Ouvrier. Après chaque Sabbat, tous les Négociants et les Anciens retournent dans la réserve du joueur, prêts à être réutilisés comme n'importe quel type d'Ouvrier lors de la prochaine manche.



Les Négociants offrent aux joueurs un autre moyen de gagner de l'Argent, de la Nourriture et des Ressources. Lorsqu'une tuile Négociants est retournée, elle affiche aussi un nouvel effet disponible, spécifique à cette tuile.



Les Anciens permettent aux joueurs de gagner des bannières supplémentaires pour leurs tours de la manche en cours. Chaque tuile Anciens est unique, souvent avec une légère prédominance d'une couleur de bannière. Les Anciens peuvent également aider les joueurs à gagner, en plus, des cubes Cendre, de la Nourriture et de l'Argent.

## Bénédictions



Les joueurs peuvent gagner des Bénédictions de différentes manières au cours de la partie. Chaque fois qu'un joueur gagne 1 Bénédition spécifique, il doit avancer le marqueur Bénédition correspondant de 1 case vers la droite sur son plateau Joueur. S'il gagne 1 Bénédition de son choix, il peut choisir le marqueur Bénédition qu'il déplace.

### Bonus de colonne

Lorsqu'un joueur possède un set complet de Bénédictions (*1 de chaque*), il gagne le bonus imprimé au-dessus de la colonne où se trouve son marqueur Bénédition le plus à gauche.

Dans cet exemple, gagner 1 Bénédition violette supplémentaire créerait le premier set de ce joueur. Il gagnerait immédiatement 1 déplacement sur la piste Autel. Notez que les 3 Bénédictions n'ont pas besoin d'être dans la même colonne au même moment pour bénéficier d'un bonus de colonne.

Chaque fois qu'un joueur devrait gagner une Bénédition, mais qu'il ne peut pas le faire, il avance sa Tente de 1 case.





## Fin de tour

Dès qu'un joueur a terminé son tour, il doit, si possible, tirer une carte Personnage de sa pioche. Ce n'est qu'au dernier tour qu'il risque de ne plus avoir de cartes Personnage à tirer. Dans ce cas, il n'en pioche tout simplement pas. Jusqu'à ce moment, chaque joueur aura généralement toujours 4 cartes Personnage en main au début de chaque tour.

## Se préparer pour le Sabbat

Quand tous les joueurs ont joué leurs 6 tours, les 6 jours de travail s'achèvent et il faut se préparer pour entrer dans le jour du Sabbat.



Les joueurs doivent résoudre cette phase simultanément. Chacun peut utiliser des Fermiers et des Manœuvres, et doit résoudre le jugement des Prophètes. Certains joueurs peuvent également avoir d'autres effets qui s'activent pendant cette étape et chacun est libre de résoudre ces éléments dans l'ordre de son choix.

S'il devait y avoir des conflits de timing entre les joueurs, ceux-ci doivent alors résoudre leur tour dans l'ordre, en commençant par le joueur qui détient le Schofar et en continuant dans le sens horaire.

### Fermiers et Manœuvres



Si un joueur a encore des Ouvriers dans sa réserve, il doit les affecter comme Fermiers ou Manœuvres. D'un point de vue thématique, les joueurs doivent imaginer que ces Ouvriers ont réalisé ce travail toute la semaine.

Les Fermiers et les Manœuvres produisent immédiatement les Ressources, la Nourriture, l'Argent et/ou tout autre objet imprimés. Les Manœuvres offrent toujours 2 options de production. Chaque joueur peut assigner autant de Fermiers et de Manœuvres qu'il le souhaite, en utilisant les Ouvriers dont il dispose.

Dans cet exemple, le Fermier produirait 2 Pains et 1 Ressource. Chaque Manœuvre pourrait produire soit 2 Ressources soit 1 Ressource et 2 Pièces. Notez que ces icônes Ressource n'incluent pas l'Or.

Notez également que ce joueur a retourné sa tuile Fermiers. De ce fait, il gagnerait également 1 Pain supplémentaire au cours de cette étape. Il aurait gagné cette Nourriture qu'il ait ou non utilisé des Fermiers.



## Se préparer pour le Sabbat

### Jugement des Prophètes

Au cours de cette étape, chaque joueur doit résoudre un effet indiqué sur la carte Autel. L'effet qu'il résout est déterminé par la manche en cours et par la position de son marqueur Autel par rapport aux prophètes Zacharie et Aggée.

L'exemple ci-dessous se situe à la manche 1 :

Rouge est derrière Zacharie (*en gris*), il perd donc 1 de Nourriture.

Turquoise est entre Zacharie et Aggée (*en blanc*), il gagne donc 1 de Nourriture.

Violet est devant Aggée, il gagne donc 2 de Nourriture.

Les Prophètes se déplacent après chaque Sabbat. Les joueurs devront donc continuer à avancer sur la piste Autel s'ils veulent obtenir les effets les plus favorables.

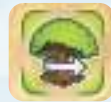
La plupart des effets des cartes Autel sont similaires à d'autres effets connus du jeu (*gain de Nourriture, de Ressources, de PV, etc.*). Les icônes ci-dessous, susceptibles d'apparaître pendant la phase *Se préparer pour le Sabbat*, pourraient nécessiter quelques explications complémentaires.



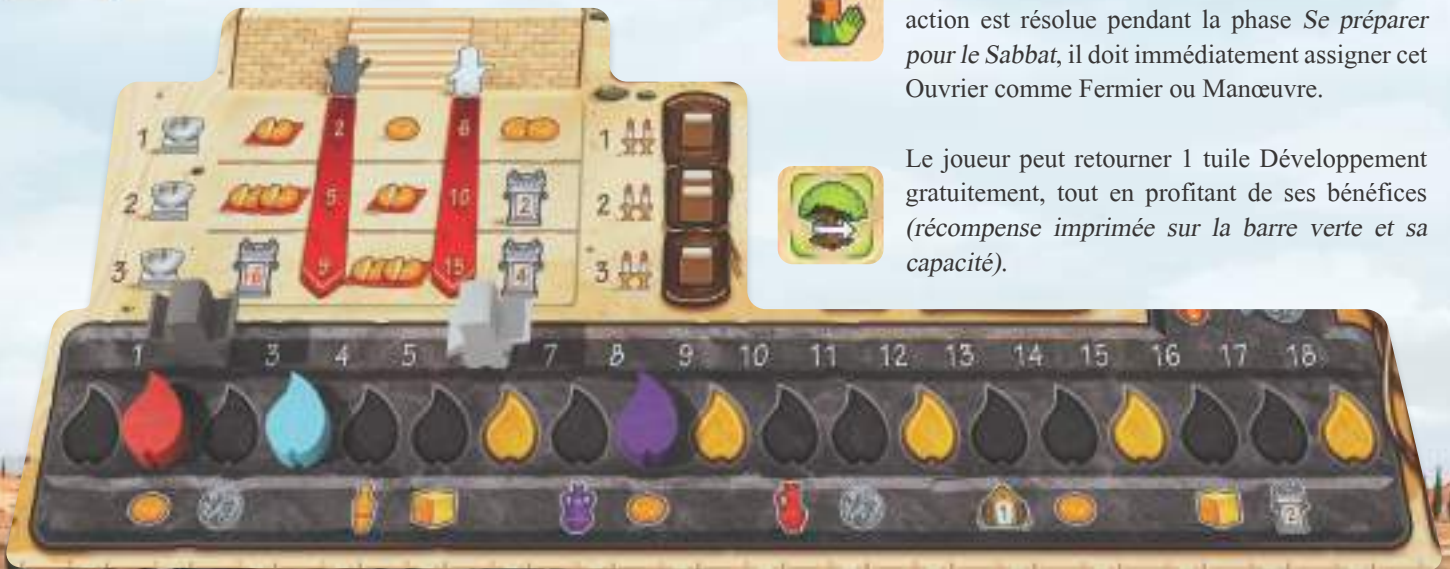
Le joueur doit payer à la réserve principale la quantité de Nourriture indiquée (*2 Pains dans ce cas*). Pour chaque Pain qu'il ne peut pas fournir, le joueur doit perdre 2 PV à la place.



Le joueur peut récupérer 1 Négociant ou 1 Ancien de son plateau Joueur. Comme cette action est résolue pendant la phase *Se préparer pour le Sabbat*, il doit immédiatement assigner cet Ouvrier comme Fermier ou Manœuvre.



Le joueur peut retourner 1 tuile Développement gratuitement, tout en profitant de ses bénéfices (*récompense imprimée sur la barre verte et sa capacité*).





## Sabbat



À chaque Sabbat, les joueurs agissent simultanément. Chacun doit nourrir ses Ouvriers, ranger 1 à 2 cartes Personnage jouées. Le joueur gagne ensuite les PV pour toutes ses cartes Personnage rangées. Celles encore en main des joueurs sont gardées pour la manche suivante.

### Nourrir ses Ouvriers

Chaque joueur doit payer 1 de Nourriture pour chacun de ses Ouvriers, à l'exception des Lévites et de ceux qui sont encore dans la réserve principale. Cela inclut tous les Gardiens, Scribes, Négociants, Anciens, Fermiers et Manœuvres. À ce stade, il ne doit plus y avoir d'Ouvriers non affectés dans la réserve des joueurs. Une façon simple de calculer le nombre d'Ouvriers à nourrir est de soustraire le total de Lévites et d'Ouvriers encore dans la réserve principale à 16.

**Pour chaque Ouvrier qu'un joueur ne peut pas nourrir, il perd immédiatement 2 PV.**

Bien que cela soit peu probable, il est possible que des joueurs tombent en dessous de 0 PV.



### Ranger des cartes Personnage

Chaque joueur doit glisser partiellement 1 (lors des 1<sup>er</sup> et 3<sup>es</sup> manches) ou 2 (lors de la 2<sup>e</sup> manche) des 6 cartes Personnage de son plateau Joueur (pas de sa main !) sous son aide de jeu. Ceci est rappelé au-dessus de la piste Autel du plateau Principal. Le choix des cartes Personnage à ranger est important. Chaque joueur doit prendre en compte les éléments suivants :

- À chaque décompte de Sabbat, il gagnera des PV en fonction de la condition en haut de chaque carte Personnage rangée lors d'un Sabbat.
- Pour le reste de la partie, il gagnera la bannière supérieure de chaque carte Personnage rangée lors d'un Sabbat.
- Il perdra définitivement l'accès au Commerce imprimé au bas de la carte Personnage rangée (puisque cette carte ne sera plus jouée sur son plateau Joueur).

L'exemple de droite montre l'aspect des cartes Personnage une fois qu'elles sont rangées (seule la partie supérieure de chaque carte est visible).

### PV pour les cartes Personnage rangées

Une fois que chaque joueur a rangé le nombre de cartes Personnage requis pour le Sabbat, il gagne des PV pour toutes ses cartes Personnage rangées. La façon dont chacune d'entre elles est comptabilisée est décrite à la page 40.



Les joueurs n'ont pas besoin de nourrir les Lévites, car, historiquement, ceux-ci recevaient une partie de la nourriture offerte par le peuple au Temple :

« Alors viendra le Lévite, qui n'a ni part ni héritage avec toi, et il mangera et se rassasiera, afin que l'Éternel, ton Dieu, te bénisse dans tous les travaux que tu entreprendras de tes mains. »

Deutéronome 14:29 (paraphrasé)

## Après le Sabbat



Lors des 1<sup>re</sup> et 2<sup>e</sup> manches, les étapes ci-dessous doivent être effectuées avant de commencer la manche suivante. Lors de la 3<sup>e</sup> manche, il faut passer directement au décompte de fin de partie.

1. Avancez les Prophètes le long de la piste Autel, jusqu'à leur position pour la prochaine manche. Dans l'exemple ci-dessous (*toujours à la 1<sup>re</sup> manche*), Zacharie se déplace jusqu'à la case « 5 », et Aggée jusqu'à la case « 10 ».
2. Le joueur qui détient le Schofar le passe au joueur suivant dans le sens horaire. Celui-ci devient le 1<sup>er</sup> joueur de la prochaine manche.
3. Chaque joueur récupère tous les Ouvriers de son plateau Joueur et les remet dans sa réserve. Cela inclut les Négociants, les Anciens, les Fermiers et les Manœuvres. Les Ouvriers ne sont jamais remis dans la réserve principale.
4. Le joueur dont le marqueur Autel est le plus à droite gagne 1 Ouvrier de la réserve principale. N'oubliez pas que si plusieurs marqueurs Autel se trouvent sur la même case, c'est le marqueur du dessous qui est considéré comme étant devant.
5. Chaque joueur mélange les cartes Personnage restées sur son plateau Joueur (*celles qui n'ont pas été rangées*) pour former une nouvelle pioche. S'il s'agit de la fin de la 2<sup>e</sup> manche, chaque joueur doit aussi tirer 1 carte Personnage de sa pioche nouvellement constituée pour compléter sa main, puisqu'à ce moment-là, il n'a que 3 cartes en main.



Ces icônes rappellent qu'après le Sabbat des 1<sup>re</sup> et 2<sup>e</sup> manches, le joueur premier sur la piste Autel gagne un nouvel Ouvrier.

À la 3<sup>e</sup> manche, le joueur premier sur la piste Autel gagne 3 PV au décompte de fin de partie.



## Décompte de fin de partie

Une fois que tous les joueurs ont terminé le 3<sup>e</sup> et dernier Sabbat, on procède au décompte de fin de partie.

La 1<sup>re</sup> étape consiste, pour chaque joueur, à convertir l'Or, la Pierre, le Bois, les Cendres et la Nourriture qui lui restent en Argent. Les joueurs n'ont pas nécessairement besoin de le faire physiquement, mais ils doivent connaître la valeur en Argent de chaque composant.

1 cube Or = 3 Pièces

1 cube Pierre/Bois ou 1 de Nourriture = 2 Pièces

1 cube Cendre = 1 Pièce

Chaque joueur gagne des PV sur la piste Scores en fonction des éléments suivants :

- 1 PV par lot de 5 Pièces d'Argent,
- 2 PV par tuile Développement retournée (*comme imprimé sur chaque tuile*),
- 3 PV pour le joueur premier sur la piste Autel,
- Tous les PV imprimés sur ses Portes et Murs,
- Tous les PV de ses Scribes (*selon les rangées sur lesquelles ils se trouvent*),
- Tous les PV de ses tuiles Parchemin dans la rangée du haut (*selon leur condition de gain de PV unique*).

Le joueur qui obtient le score final le plus élevé est le vainqueur ! En cas d'égalité, celui dont le marqueur Autel est le plus à droite sur la piste Autel est le vainqueur (*n'oubliez pas que si plus d'un marqueur Autel se trouvent sur la même case, c'est le marqueur du dessous qui est considéré comme étant en tête*).



### Gagner des PV

Il existe 2 icônes de PV différentes dans le jeu. L'icône argentée représente les PV qui sont remportés immédiatement, alors que l'icône dorée représente les PV qui ne sont gagnés qu'en fin de partie.

Il est possible que les joueurs obtiennent plus de 99 PV. Dans ce cas, ils doivent continuer à déplacer leur marqueur de PV sur la piste Scores, tout en notant qu'ils ont 100 PV de plus que la valeur de la case où se situe leur marqueur PV.



## Mode Solo : mise en place

Suivez les étapes décrites aux pages 6 et 7, en donnant le Schofar à votre adversaire. Installez votre zone de jeu comme indiqué à la page 8. Pour votre adversaire, suivez les étapes ci-dessous :

1. Donnez-lui le plateau Solo et placez l'aide de jeu Solo à côté. Le plateau Solo est recto-verso. Pour une difficulté standard, utilisez la face du plateau sur laquelle la bannière marron contient 1 étoile (*face A*). Pour augmenter la difficulté de vos futures parties, utilisez la face à 2 étoiles (*face B*).
2. Mélangez ses cartes Focus et formez une pioche face cachée sur l'emplacement représentant un Lion du plateau Solo. Mélangez ses cartes Planification et formez une pioche face cachée sur l'emplacement représentant l'Agneau.
3. Donnez à votre adversaire le matériel suivant dans la couleur que vous lui avez choisie :
  - Le nombre d'Ouvriers indiqué sur l'emplacement à la droite de sa pioche Focus.
  - Placez tous les Ouvriers restants de sa couleur dans la réserve principale.
  - 1 Tente : placée sur la case centrale supérieure du Plan situé dans la partie inférieure droite du plateau Principal.
  - 1 marqueur PV : placé sur la case 10 PV de la piste Scores du plateau Principal.
  - 1 marqueur Autel : placé sur la case la plus à gauche de la piste Autel du plateau Principal. Comme il détient le Schofar, il doit avoir son marqueur Autel sur le vôtre.
  - 12 cartes Mur : mélangées et placées face cachée près de son plateau Solo.
4. Donnez-lui le nombre de Pièces et de cubes Or indiqué sur l'emplacement à la droite de sa pioche Focus.
5. Placez 1 marqueur Bénédiction de chaque type, sur la case « 0 » de la piste correspondante de son plateau Solo.

Il commence la partie avec 1 Lévite.

Placez 1 Gardien de votre couleur sur 2 des 4 Portes d'angle. Puis placez 1 Ouvrier de la couleur de votre adversaire, provenant de la réserve principale sur les 2 Portes d'angle restantes (*sans Gardien de votre couleur*).

N'oubliez pas d'installer les Ouvriers blancs, comme indiqué à la page 9.





## Mode Solo : règles générales

Toutes les règles du jeu multijoueur s'appliquent toujours à vous. Votre adversaire, quant à lui, a ses propres règles de Focus et d'actions.



Votre adversaire ne collecte pas de cubes Pierre/Bois/Cendre. S'il devait en gagner (*par exemple, en déblayant des Décombres*), il les remet dans la réserve principale et gagne à la place 1 cube Or pour chacun d'entre eux.



Votre adversaire ne collecte pas de Nourriture. S'il en gagne (*par exemple, en terminant un secteur du Temple*), il la remet dans la réserve principale et gagne à la place 1 Pièce par Pain.

Votre adversaire n'a pas besoin de nourrir ses Ouvriers pendant les Sabbats.



Chaque fois que vous devez payer de l'Argent à votre adversaire, vous le transférez de votre réserve à sa réserve. Cela inclut « l'utilisation » de ses Scribes et de ses Portes. Lorsque votre adversaire « utilise » vos Scribes, vous gagnez l'Argent de la réserve principale. Quand il « utilise » vos Portes, il doit vous payer à partir de sa réserve.



Votre adversaire gagne toutes les récompenses liées au déblaiement des Décombres, à la reconstruction des Murs et des Portes, et aux connexions des Portes, comme vous le feriez. S'il doit gagner des cubes Pierre/Bois/Cendre ou de la Nourriture, suivez les règles ci-dessus.



Si votre adversaire gagne une Bénédition au choix, avancez son marqueur Bénédition le plus à gauche de 1 case vers la droite. S'il y a plus d'une option, déplacez celui qui est le plus haut (*la Bénédition orange l'emporte sur la violette et la rouge. La Bénédition violette l'emporte sur la rouge*).



Votre adversaire déplace sa Tente en suivant les règles standards et gagne toutes les récompenses qu'il traverse. S'il doit gagner 2 Pains, il reçoit 2 Pièces à la place.

Les icônes au milieu du Plan s'appliquent toujours : chaque fois qu'il doit gagner 1 Ouvrier ou 1 Bénédition, mais qu'il ne peut pas, il avance sa Tente de 1 case. De même, s'il doit récupérer 1 Ancien ou 1 Négociant (*comme lors du placement du 6<sup>e</sup> Lévite*), il avance aussi sa Tente de 1 case à la place.



Votre adversaire se déplace sur la piste Autel en suivant toutes les règles standards. S'il doit gagner de la Nourriture, il reçoit de l'Argent à la place. Il participe aussi à la course pour être en tête sur la piste Autel, et pour gagner des Ouvriers et des PV.

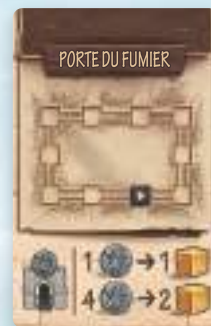


## Mode Solo : tours de votre adversaire

Dans le mode Solo, vous affrontez un adversaire et tentez d'obtenir un meilleur score que lui. Tout comme dans le jeu multijoueur, votre adversaire et vous alternez les tours de jeu tout au long de chaque manche. Les vôtres fonctionneront de la même manière. Votre adversaire, lui, réalisera ses tours en utilisant ses cartes Focus et Planification, comme décrit ci-dessous.

Pour chaque tour de votre adversaire, suivez les étapes ci-dessous :

1. Retournez la première carte Focus de la pioche et placez-la sur l'emplacement de droite (*en recouvrant les cartes Focus précédemment révélées, s'il y en a*). Le haut de chaque carte Focus indique une Porte spécifique ainsi qu'une référence graphique de la position de cette Porte sur le plateau principal. La case noire avec une flèche blanche l'aide à déterminer quels Murs, Portes et tuiles Parchemin il doit cibler.
2. Faire 1 fois du Commerce ou déplacer sa Tente. La partie inférieure de chaque carte Focus indique 2 options de Commerce. Il essaiera toujours de dépenser le plus d'Argent possible de sa réserve. Ce type de Commerce suit les mêmes règles que celui des joueurs. Cela inclut la façon dont il gère le paiement aux Gardiens, y compris quand il place de l'Argent sur les cartes Portes non reconstruites (*ou dans la réserve principale pour les Portes Neutres*). Il ignore complètement ce coût s'il possède la Porte.



S'il ne peut faire aucun Commerce, il avance sa Tente de 1 case à la place et gagne normalement les récompenses correspondantes.

3. Retournez la première carte Planification de la pioche et placez-la sur l'emplacement de gauche (*en recouvrant les cartes Planification déjà révélées, s'il y en a*). Chaque carte Planification est divisée en 3 parties qui offrent chacune une action unique. Votre adversaire ne peut effectuer que 1 de ces 3 actions, et il s'agit toujours de l'action la plus haute possible de la carte.
4. Résolez l'action la plus haute possible de la carte Planification. La flèche à gauche de chaque action indique les prérequis (*s'il y en a*) pour pouvoir la réaliser. À droite de chaque flèche se trouve l'action qu'il va entreprendre. D'autres conditions peuvent également être requises en fonction de l'action choisie. S'il ne peut pas satisfaire à toutes les exigences d'une action, il passe à la prochaine action possible de sa carte Planification.





## Mode Solo : cartes Planification

Il n'y a que 6 cartes Planification. Votre adversaire les utilisera toutes au cours de chaque manche. Leurs actions sont expliquées ci-dessous.



Nécessite 2+ Ouvriers et 2+ cubes Or. Il construit le Temple.

Nécessite 0 ou 1 Ouvrier. Il gagne 2 Ouvriers.

Il déblaye les Décombres de 1 emplacement Mur (*pas Porte*).



Nécessite 2+ Ouvriers et 2+ cubes Or. Il construit le Temple.

Nécessite 0 ou 1 cube Or. Il gagne 2 cubes Or.

Il avance de 3 cases sur la piste Autel et gagne 1 Ouvrier.



Nécessite 1+ Ouvrier et 2+ cubes Or. Il déblaye les Décombres et reconstruit 1 Porte.

Nécessite 2+ cubes Or. Il déblaye les Décombres et reconstruit 1 Mur.

Il gagne 1 Ouvrier et 1 cube Or.



Nécessite 2+ cubes Or. Il déblaye les Décombres et reconstruit 1 Mur.

Nécessite 0 ou 1 Ouvrier. Il gagne 1 Ouvrier et 1 cube Or.

Il déblaye les Décombres de 1 emplacement Mur (*pas Porte*) et avance de 1 case sur la piste Autel.



Nécessite 2+ Ouvriers et 2+ cubes Or. Il place 1 Scribe sur la tuile Parchemin la plus haute possible.

Nécessite 2+ cubes Or. Il déblaye les Décombres et reconstruit 1 Mur.

Il gagne 1 cube Or et avance de 1 case sur la piste Autel.



Nécessite 1+ Ouvrier et 1+ cube Or. Il place 1 Scribe sur la tuile Parchemin la plus basse possible et gagne 1 Pièce.

Nécessite 2+ cubes Or. Il dépense 2 cubes Or pour gagner 1 Ouvrier et avancer de 2 cases sur la piste Autel.

Il gagne 1 Ouvrier et 1 cube Or.

**Important !** Les exigences à gauche de la flèche indiquent la condition nécessaire pour faire l'action correspondante, non ce qu'il va dépenser. Les actions elles-mêmes dictent les dépenses.

## Mode Solo : action Temple



Lors de la construction du Temple, votre adversaire doit payer, si possible, 2 cubes Or pour placer 1 Lévite. S'il a déjà 6 Lévites, il ignore cette première étape. Lorsqu'il place un Lévite, il ignore le coût en Nourriture, mais gagne la récompense de la rangée (*il gagne de l'Or au lieu du Bois, de la Pierre ou de la Cendre*). Son dernier Lévite lui rapportera 3 PV, et il avancera sa Tente de 1 case (*au lieu de récupérer 1 Ancien ou 1 Négociant*).

Ensuite, pour chaque Lévite qu'il possède, il peut (*dans l'ordre de priorité suivant*) placer 1 cube Or de sa réserve dans le Temple, ou dépenser 1 Pièce pour gagner 1 cube Or, ou avancer de 1 case sur la piste Autel. Résolez chaque Lévite l'un après l'autre, car un Lévite peut fournir de l'Or ou de l'Argent utilisable par le suivant.

Lorsqu'il place un cube Or, il le fait toujours dans la colonne incomplète la plus à gauche, en remplissant les cases inférieures avant celles du dessus. Il gagne 2 PV pour chaque cube Or placé dans le Temple ainsi que toutes les récompenses de la rangée où il place ce cube Or. Comme expliqué précédemment, s'il doit gagner de la Nourriture, il gagne de l'Argent à la place. Veillez à résoudre immédiatement les secteurs du Temple remplis, car cela peut lui permettre de gagner de l'Argent que les Lévites restants pourront utiliser. Il résout tous les effets des secteurs du Temple remplis comme vous le feriez.

## Mode Solo : actions Décombres, Murs et Portes



Lors du déblaiement des Décombres, votre adversaire récupère les cubes Or qu'il a collectés et les ajoute à sa réserve. Il remet les cubes Pierre/Bois/Cendre collectés dans la réserve principale, en gagnant 1 cube Or pour chacun d'entre eux. Le déblaiement des emplacements Mur lui permet également d'obtenir la Bénédiction indiquée. Il ne peut dégager un emplacement Porte que s'il reconstruit cette Porte dans la foulée.



S'il reconstruit une Porte ou un Mur, il doit d'abord payer 3 cubes Or à la réserve principale (*en ignorant les coûts imprimés sur le plateau Principal*). Il peut utiliser l'Or qu'il vient de gagner en déblayant les Décombres. S'il reconstruit une Porte, il doit y placer 1 de ses Ouvriers. Il gagne toutes les récompenses des Murs et des connexions comme vous le feriez. Lorsqu'il rebâtit des Murs, votre adversaire se concentrera toujours sur les emplacements contenant des Décombres avant ceux qui n'en contiennent pas. Il reconstruit toujours la première carte Mur de sa pioche.

L'emplacement Porte ou Mur que votre adversaire va cibler est déterminé par la carte Focus qu'il a révélée plus tôt durant son tour. Il ciblera d'abord la Porte indiquée par la case noire sur la carte Focus. Si cette Porte a déjà été reconstruite, ou s'il ne rebâtit pas de Porte, il se déplace dans le sens indiqué par la flèche blanche, autour du plateau Principal, en s'arrêtant sur le premier emplacement éligible. Dans cet exemple, il se déplace dans le sens horaire à partir de la Porte de la Fontaine.

### Règles relatives aux cas extrêmes

S'il doit reconstruire une Porte et qu'elles ont déjà toutes été restaurées, il résout à la place l'action suivante de sa carte Planification. S'il doit rebâter un Mur et qu'aucune case ne contient de Décombres, il reconstruira un Mur uniquement s'il dispose de 3 cubes Or à dépenser.





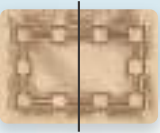
## Mode Solo : action Torah



Lorsque votre adversaire enseigne la Torah, il doit placer un Scribe sur la tuile Parchemin la plus haute ou la plus basse possible. Il ignore les coûts de rangée imprimés sur le plateau Principal. Au lieu de cela, il paye toujours 1 à 4 cubes Or. Le nombre de cubes Or qu'il doit dépenser est égal à la valeur en PV de la rangée, moins un cube Or par rangée entièrement remplie au-dessous de l'endroit où il place son Scribe. Les rangées sont considérées comme « remplies » uniquement lorsque toutes les tuiles Parchemin sont occupées par des Ouvriers non blancs. Par exemple, si les 2 rangées inférieures sont remplies, la 3<sup>e</sup> rangée ne coûtera à votre adversaire que 1 cube Or au lieu de 3 pour y placer un Scribe.

Il peut arriver qu'il n'ait pas assez d'Or pour s'offrir la tuile la plus haute, mais qu'il puisse cibler une tuile plus basse. Dans ce cas, il payera pour placer son Scribe sur une tuile plus basse (*toujours la plus haute possible*). Il peut aussi arriver qu'il n'ait pas les moyens d'entreprendre cette action. Si c'est le cas, il passera à l'action suivante de sa carte Planification.

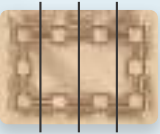
Quand il cible la tuile la plus haute ou la plus basse, il peut arriver qu'il n'y ait qu'une seule option. Dans ce cas, il doit placer son Scribe sur cette tuile. S'il y a plusieurs options, il faut utiliser la carte Focus pour décider. La case noire avec une flèche blanche se trouve toujours dans l'une des 4 colonnes de la carte Focus.



S'il n'y a que 2 options, imaginez une ligne au milieu de la carte Focus. Si la case noire est à gauche, il prend l'option de gauche ; si elle est à droite, il prend l'option de droite.



S'il y a 3 options, imaginez ces lignes séparant les colonnes de gauche et de droite des 2 colonnes centrales. Comme ci-dessus, la position de la case noire indiquera l'option qu'il choisit.



S'il y a 4 options, combinez les deux exemples ci-dessus pour diviser la carte Focus en 4 colonnes. S'il y a 5 options, ignorez simplement l'option du milieu. De même, s'il y a 6 options, ignorez les 2 options du milieu.

Votre adversaire ignore toutes les icônes des tuiles Parchemin, y compris les icônes de PV immédiats. Il collecte aussi les cartes Héros, en résolvant leurs effets immédiats (*décrits à la page 39*). Il ne range pas ses cartes Héros et elles ne lui procurent aucun avantage permanent. Si votre adversaire est le premier à placer un Scribe dans les 3 rangées supérieures, retirez la Nourriture qui a été placée à droite pendant la mise en place et donnez-lui 1 Pièce par Pain retiré de cette façon.

### Ramification avec d'autres Scribes

S'il en a la possibilité, votre adversaire « utilisera » ses propres Scribes. Il n'« utilisera » les Ouvriers blancs que s'il peut dépenser de l'Argent de sa réserve (*il préférera cela à l'utilisation de vos Scribes*). S'il doit « utiliser » vos Scribes, il ne paye pas, mais vous gagnez tout de même 1 Pièce de la réserve principale. Vous devez toujours lui payer 1 Pièce pour chacun de ses Scribes que vous « utilisez ».



## Mode Solo : se préparer pour le Sabbat

Au cours de cette étape, votre adversaire ne doit résoudre que le jugement des Prophètes en utilisant ses propres conditions, indiquées dans le coin supérieur gauche de son plateau Solo.

## Mode Solo : Sabbat

La façon dont votre adversaire résout chaque Sabbat est indiquée par des icônes au milieu de son plateau Solo, et sous forme de texte sur l'aide de jeu Solo. Cela varie en fonction du côté du plateau Solo utilisé. Les étapes sont les suivantes :

1. Il gagne 1 Pièce (*face B = 2 Pièces*) par Ouvrier encore dans sa réserve.
2. Il gagne les PV correspondant à la rangée de sa tuile Parchemin la plus haute.
3. Il gagne 1 PV par Gardien, Scribe ou Lévite, du type où il en a le plus (*face B = 1 PV par Gardien, Scribe ou Lévite, quel que soit le type où il en a le plus*). Par exemple, s'il a 3 Gardiens, 2 Scribes et 4 Lévites, il obtiendra 4 PV (*pour ses Lévites*) avec la face A. Il obtiendra 9 PV (*pour les 3 types*) avec la face B.
4. Il gagne autant de PV que la valeur de sa Bénédiction la plus à droite, et 1 PV par case dorée qu'il a atteinte ou dépassée sur la piste Autel.

Comme mentionné précédemment, votre adversaire n'a pas besoin de nourrir ses Ouvriers.

## Mode Solo : après le Sabbat

Lors des 1<sup>re</sup> et 2<sup>e</sup> manches, mélangez les 10 cartes Focus et les 6 cartes Planification avec leur pioche respective. Notez que les Prophètes se déplacent normalement et que le Schofar circule régulièrement entre vous et votre adversaire. Si votre adversaire est en tête sur la piste Autel, il gagne 1 Ouvrier de la réserve principale, comme un joueur ordinaire.

## Mode Solo : décompte de fin de partie

Votre adversaire gagne des PV comme vous le feriez, à 2 exceptions près : il ne gagne pas de PV pour les tuiles Développement ni les cartes rangées (*puisque'il n'en a pas*) et il ne gagne pas non plus de PV pour les conditions de score imprimées sur les tuiles Parchemin.

Si vous avez plus de PV que votre adversaire, vous gagnez la partie ! En cas d'égalité, vous ne gagnez que si vous êtes en tête sur la piste Autel.

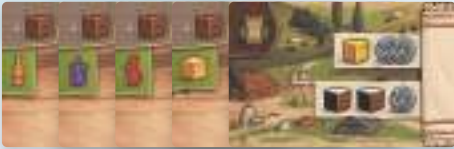




## Tuiles Développement



Les rectos des tuiles Gardes varient en matière de limite de Ressources, de Ressources de départ et de coût en Argent pour les retourner. Quand elles sont retournées, elles rapportent toujours 1 déplacement de Tente. Une fois retournée, chaque tuile Gardes permet à son propriétaire de récupérer 1 Négociant ou 1 Ancien lors de la préparation de chaque Sabbat (*qu'il doit immédiatement affecter comme Fermier ou Manœuvre*). Le retournement des tuiles Gardes supprime également la limite de stockage des Ressources.

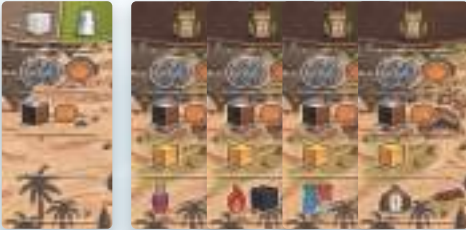


Les rectos des tuiles Manœuvres ne varient que dans la récompense reçue quand elles sont retournées. Les versos de ces tuiles sont tous identiques. Ils permettent une meilleure production de Ressources que sur les rectos, y compris un moyen d'obtenir de l'Or.



Les rectos et les versos des tuiles Fermiers ont de nombreuses variations. Certaines peuvent également fournir des Ressources ou de l'Argent. Une fois retournées, toutes les tuiles Fermiers fournissent 1 ou 2 Pains lors de la préparation de chaque Sabbat.

Cette tuile Fermiers est particulière, elle possède une capacité permanente des 2 côtés. Le joueur qui la possède peut toujours dépenser 2 Pièces pour gagner 1 Pain à n'importe quel moment de la partie.



Les rectos des tuiles Négociants sont identiques. En les retournant, les joueurs obtiennent immédiatement 1 Ouvrier de la réserve principale. Une fois retournées, les tuiles Négociants offrent 2 options de gain supplémentaires. La première permet toujours de gagner 1 cube Or, alors que la seconde est propre à chaque tuile Négociants. Il peut s'agir de gagner 1 Bénédiction au choix, 1 déplacement sur la piste Autel et 1 cube Cendre, 3 bannières au choix (*comme avec un Ancien, mais cela n'empêche pas d'utiliser un Ancien en même temps*) ou 1 déplacement de Tente.



Les rectos et les versos des tuiles Anciens ont des variations. Elles favorisent généralement 1 des 3 actions principales ou fournissent des Ressources supplémentaires. Retourner une tuile Anciens permet aux joueurs de récupérer immédiatement 1 Négociant ou 1 Ancien. Une fois retournée, une nouvelle option de gain est ajoutée, fournissant entre autres des bannières au choix.

## Tuiles Parchemin Or



En fin de partie, au lieu de gagner 1 PV par lot de 5 Pièces, gagnez 1 PV par lot de 3 Pièces.



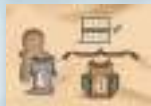
En fin de partie, gagnez 1 PV par lot complet de 3 Bénédiction différentes.



Gagnez immédiatement 1 PV. En fin de partie, gagnez 1 PV par lot de 3 Ouvriers que vous avez sur le plateau Principal.



Gagnez immédiatement 1 PV. En fin de partie, gagnez 1 PV par lot de 3 Portes et/ ou Murs que vous avez reconstruits.



Gagnez immédiatement 1 PV. En fin de partie, gagnez 1 PV par rangée du Temple complètement remplie.



En fin de partie, gagnez 1 PV par Scribe que vous avez sur les 3 rangées de Parchemins du bas.



En fin de partie, gagnez 2 PV par Scribe que vous avez sur la rangée de Parchemins du haut (inclus le Scribe de cette tuile).



En fin de partie, gagnez les PV pour la carte Personnage que vous avez en main (comme si elles étaient rangées sous l'aide de jeu au décompte de PV durant un Sabbat).

## Tuiles Parchemin Bois



Lors de chaque Sabbat, vous n'avez pas besoin de nourrir vos Fermiers ni vos Manœuvres.



Lors de chaque Sabbat, vous n'avez pas besoin de nourrir vos Négociants ni vos Gardiens.



Perdez immédiatement 1 PV. Lors de chaque Sabbat, vous n'avez pas besoin de nourrir vos Scribes.



Quand vous avancez votre Tente de 2+ cases en 1 seul tour ou à la préparation du Sabbat, avancez-la de 1 case supplémentaire.



À la préparation de chaque Sabbat, gagnez 1 Ouvrier et 1 cube Pierre, Bois ou Cendre.



À la préparation de chaque Sabbat, avancez de 3 cases sur la piste Autel (avant ou après le jugement des Prophètes).



À la préparation de chaque Sabbat, avancez votre Tente de 2 cases.



Gagnez immédiatement 1 PV. À la préparation de chaque Sabbat, gagnez 1 Pièce par Lévite.



Gagnez immédiatement 1 PV. À la préparation de chaque Sabbat, gagnez 2 Pièces et réalisez 1 action auxiliaire. Si vous choisissez l'action Commerce, utilisez n'importe quelle carte Personnage visible sur votre plateau Joueur.



## Tuiles Parchemin Bois



Gagnez immédiatement 1 PV. Quand vous placez 1 Lévite, payez 2 Pains de moins.



Quand vous placez 1 Scribe, gagnez 1 Bénédiction au choix.



Gagnez immédiatement 1 PV. Quand vous placez 1 Gardien, gagnez 1 Bénédiction au choix et 1 Pain.



Quand vous reconstruisez 1 Porte ou 1 Mur, payez 1 cube Pierre de moins.



Immédiatement après la reconstruction de 1 Mur, gagnez en plus la récompense de 1 des éventuels Murs adjacents reconstruits.



Gagnez immédiatement 1 PV. Quand vous avancez sur une case dorée de la piste Autel, gagnez 1 Pain et 1 Pièce.



Gagnez immédiatement 1 PV. Quand vous placez 1 Ancien, gagnez 2 bannières supplémentaires au choix et 1 Pièce.



Immédiatement après avoir placé et résolu un Négociant, vous pouvez payer 1 Pièce pour le résoudre une seconde fois.



Gagnez immédiatement 1 PV. Vous n'avez plus de limite de cartes Personnage sur les piles de votre plateau Joueur. Votre limite de cartes en main augmente de 1.

### Augmenter de 1 la limite de cartes en main

Le joueur qui possède cette tuile doit toujours avoir 5 cartes Personnage en main entre les tours, sauf s'il ne reste pas assez de cartes dans sa pioche pour le faire.



Immédiatement après avoir retourné 1 tuile Développement, gagnez 1 cube Or.



Si vous choisissez l'option de Commerce inférieure (*la plus chère*) d'une carte Personnage, payez 2 Pièces de moins.



Gagnez immédiatement 1 PV. Après avoir commercé, gagnez 1 Pièce ou payez pour retourner 1 tuile Développement.



Gagnez immédiatement 1 PV. Quand vous commercez, vous pouvez utiliser n'importe quelle carte Personnage visible sur votre plateau Joueur.

## Tuile Parchemin Pierre



Prenez la carte Héros correspondante. Gagnez les récompenses indiquées sur la carte, puis rangez-la sous votre aide de jeu de façon que seule la partie supérieure soit visible (*comme une carte Personnage*).



### Récompenses des cartes Héros

- À la 1<sup>re</sup> manche, gagnez uniquement la récompense de gauche (*1 cube Cendre pour Esdras*).
- À la 2<sup>e</sup> manche, gagnez les 2 récompenses les plus à gauche.
- À la 3<sup>e</sup> manche, gagnez toutes les récompenses.

## PV des Cartes Personnage lors du Sabbat



Gagnez 1 PV par Bénédiction violette que vous possédez.



Gagnez 1 PV par Lévite que vous possédez.

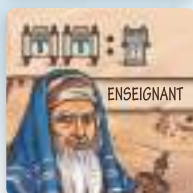


Gagnez 1 PV par case dorée atteinte ou dépassée par votre marqueur sur la piste Autel.

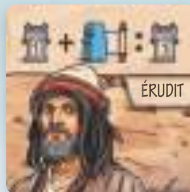


Gagnez 1 PV + 1 PV par tuile Développement retournée.

Note pour le Commerce : l'option du bas rapporte 2 cubes Pierre et 2 cubes Bois.



Gagnez autant de PV que la valeur des rangées de vos 2 tuiles Parchemin les plus hautes. Si vous n'avez qu'une seule tuile Parchemin (*1 seul Scribe*), vous ne gagnez qu'une fois les PV de la rangée de cette tuile.



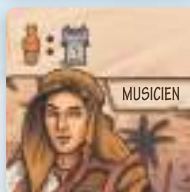
Gagnez 1 PV + 1 PV par Scribe que vous possédez.



Gagnez 1 PV + 1 PV par Gardien que vous possédez.



Gagnez 1 PV par Mur que vous avez reconstruit.



Gagnez 1 PV par Bénédiction orange que vous possédez.



Gagnez 1 PV par Bénédiction rouge que vous possédez.