



CHARTERSTONE (MATAGOT)



LE ROI ÉTERNEL AMBITIONNE DE BÂTIR UN VILLAGE À SON IMAGE. VOUS INCARNEZ UN DE SES SUJETS, DISPOSÉ À TOUT METTRE EN ŒUVRE POUR BÂTIR LE VILLAGE. GÉREZ VOS PERSONNAGES ET COMPLICES, PROFITEZ DE VOS ASSISTANTS ET AMIS, BÂTISSÉZ DES BÂTIMENTS DIVERS DANS VOS QUARTIERS ET GARDER UNE BELLE RÉPUTATION AUX YEUX DU ROI.

1 / MISE EN PLACE



- PLATEAU :

- Lancez le dé pour déterminer votre quartier.
- Choisissez 2 **îles flottantes** parmi 4 reçues au hasard. Placez les sur un emplacement de votre quartier (pas sur un bâtiment **Vital** : produisant une des 6 ressources principales)
- Placez un cube **Danger** au hasard sur tous les bâtiments du plateau.
- Faites une pile avec les **cartes Développement** mélangées et posez 5 cartes face visible.
- Faites une pile avec les **cartes Objectif** mélangées et posez 3 cartes face visible.
- Faites une pile avec les **cartes Personnage**.

- Sur la piste **Progrès**, placez le **jeton Progrès** sur la case correspondant au nombre de joueurs.
- Déposer votre jeton PV sur la case 0 de la **piste des points** de victoire.

CHAQUE JOUEUR REÇOIT :

- 1 carte **Personnage** parmi 3 reçus au hasard.
- 2 ouvriers et 12 jetons d'**Influence**.
- 1 Complice **ou** une carte **Développement** + 2 \$ **ou** 3 p.v. A choisir chacun son tour dans l'ordre inverse du tour de jeu.

2 / TOUR DE JEU



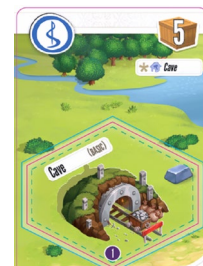
Lors de son tour, un joueur doit poser un de ces ouvriers/complices sur un bâtiment du plateau **ou** récupérer la totalité de ces ouvriers/complices.

Lorsqu'un ouvrier se place sur un bâtiment déjà occupé par un ouvrier, ce dernier retourne dans la réserve du joueur concerné. Les complices se placent uniquement sur les bâtiments inoccupés de votre quartier. Ils ne retournent pas dans la réserve si un ouvrier se place sur le bâtiment où il se trouve.

LES CARTES :

LES CARTES DÉVELOPPEMENT (symbole astérisque au verso)

- **Assistants**: ils donnent des bonus lors de certaines actions.
- **Bâtiment** : peuvent être construits lors du jeu (cf chapitre **Bâtiment commun** : *Dirigeable*). Placez l'autocollant du bâtiment sur la case de votre choix (sauf sur un bâtiment **Vital**).
- **Bâtiment déjà construit** : Si la carte **Bâtiment** sans autocollant comporte une caisse, vous pourrez l'ouvrir en utilisant l'action **Charterston**.
- **Invité** : Lors de la phase **Revenu** (cf chapitre **Piste** : *Piste de Progrès*), vous recevez les gains indiqués en haut à droite de la carte (1 seul gain à 4/6 joueurs, 2 gains à 2/3 joueurs).
- **Objet** : Permet de gagner certains bonus contre des ressources. A défausser après utilisation.
- **Amis** : Permet de gagner un bonus lorsque l'on utilise un bâtiment du quartier indiqué sur la carte **Ami**.
- **Trésor** : Donne un pouvoir puissant unique. S'utilise à n'importe quel moment, puis la carte est défaussée.



LES CARTES OBJECTIF (symbole cible au verso)

- Elles indiquent des objectifs à remplir durant la partie pour gagner des points de victoire. Il n'y a pas de ressources ou de pièces à dépenser pour réaliser les objectifs.

LE PLATEAU :

LES BÂTIMENTS COMMUNS :

- **Dirigeable** : Défaussez 3 jetons d'**Influence** et payez les 4 ressources indiquées sur la carte pour construire un bâtiment. Gagnez immédiatement 5 P.V.
- **Charterstone** : Défaussez 2 jetons d'**Influence** et payez 2 \$ pour ouvrir une caisse. Référez-vous à l'index pour connaître les cartes que vous allez récupérer dans la boîte **Index**. Gagnez immédiatement 5 P.V.
- **Tribune** : Placez un jeton d'**Influence** sur l'objectif dont vous respectez les conditions. Gagnez immédiatement 5 P.V.
- **Trésorerie** : recevez 1 \$ contre une ressource de votre choix.
- **Marché** : Payez 1 \$ et une ressource au choix pour récupérer une carte **Développement** face visible ou sur le dessus de la pioche.
- **Port des nuages** : Défaussez le type de cadeau (ressources/argents/complices...) que vous désirez offrir au roi. Déposez, sur le **Tableau des Quotas**, votre marqueur d'**Influence**, sur le chiffre équivalent au nombre de cadeau que vous voulez défausser. Gagnez l'éventuel gain indiqué sur cette case (p.v ou **Réputation**). Gagnez immédiatement 3 P.V.

LES PISTES :

- Piste de Réputation :

- Lorsque vous rencontrez l'icône **bateau**, vous pouvez déposer un jeton d'**Influence** sur la **Piste de Réputation**. Le départ de la piste est déterminé par le nombre de joueurs.
- En fin de partie, le joueur possédant le plus de jeton d'**Influence** sur la **Piste de Réputation**, gagne 10 P.V, le second 7 P.V et le 3ème 4 P.V. En cas d'égalité, le joueur qui a posé son jeton avant l'autre, l'emporte.

2 / TOUR DE JEU (SUITE)



tous les joueurs.

- Piste de progrès :

- Le jeton *Progrès* avance à chaque fois qu'un joueur utilise les bâtiments communs *Dirigeable* / *Charterstone* / *Tribune*.
- Quand un joueur débute son tour son jeton d'*Influence* il doit obligatoirement avancer le marqueur de Progrès.
- Certaines cases comportent des icônes. L'icône bateau permet au joueur actif de poser un jeton d'influence sur la piste de réputation s'il le désire. L'icône double flèches active l'action *Revenus* pour

AUTRES BÂTIMENTS :

- Lorsque vous posez votre ouvrier/complice sur un bâtiment, vous devez payer le cout pour effectuer l'action du bâtiment.
- Récupérez le cube *Danger* présent sur le bâtiment la première fois qu'il est visité.

3 / FIN DE PARTIE



- Lorsque le jeton Progrès arrive sur l'icône *Sablier*, finissez le tour en cours. La partie prend alors fin.
- Rajoutez à votre score en cours, les P.V suivants :
 - 10/7/4 P.V selon votre place sur la piste de Réputation.
 - Les P.V des cartes personnage avec l'icône *Sablier*.

Le joueur possédant le plus de points de victoire est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, celui qui possède le plus de jetons sur la *Piste de Réputation* puis sur le *Tableau des Quotas* puis le nombre total d'éléments encore en sa possession.