# La Roue de la Fortune



### **Composants additionnels:**

- 12 tuiles terrain (marquées avec (\*\*)
- 1 grand cochon (à placer et utiliser sur la roue n'appartient à aucun joueur)
- 1 plateau Roue de la Fortune

# Changement de règles

## Mise en place

## La Roue de la Fortune comme jeu indépendant ou extension

Pour jouer à La Roue de la Fortune comme jeu indépendant, prenez toutes les tuiles terrain du jeu de base (sauf la tuile de départ avec le verso sombre) et mélangez-les avec les 12 tuiles portant le symbole Roue de la Fortune.

Pour jouer à La Roue de la Fortune comme extension, mélangez toutes les tuiles utilisées (sauf la tuile de départ avec le verso sombre) avec les 12 tuiles Roue de la Fortune.

# Le plateau Roue de la Fortune

Placez la Roue de la Fortune au centre de la table. Placez le cochon sur la case "Fortune" de la roue, avec son groin dans le sens de la flèche. Le plateau sert de grande tuile de départ et offre de nouvelles actions à utiliser durant la partie. Tous les éléments de paysage sur le plateau Roue de la Fortune sont utilisées selon les règles habituelles.

#### 1. Poser les tuiles terrain

Quand une tuile avec un symbole Roue de la Fortune (11), (2) ou (3)) est piochée, une action Roue de la Fortune spéciale est réalisée avant le placement de la tuile (voir le résumé des actions Roue de la Fortune).

## 2. Placer un partisan

Si un joueur ne place pas de partisan sur une tuile terrain pendant son tour, il peut placer un partisan de sa réserve sur une case couronne libre de la Roue de la Fortune. Chaque case couronne ne peut être occupée que par un seul partisan.



# ■ TUILES ROUE DE LA FORTUNE 10 20 33

Quand un joueur pioche une tuile avec un symbole Roue de la Fortune, il la place sur devant lui sur la table, face visible. Il réalise enuite ces actions :

- 1. Déplacer le **cochon** d'un nombre de cases égal au nombre inscrit sur la tuile piochée.
- 2. Réaliser l'action Roue de la Fortune heel of Fortune associée à la case où le cochon s'est arrêté.
- 3. Comptabiliser les points et retouner les partisans occupant les cases couronne où s'est arrêté le cochon.
- 4. Poser la tuile terrain et choisir de placer ou non un partisan sur la tuile posée ou sur la Roue de la Fortune (réaliser un tour normal).

#### ■ 1. DÉPLACER LE COCHON



Le jour déplace le cochon d'1, 2 ou 3 cases dans le sens horaire autour de la roue. Le cochon est toujours déplacé d'un nombre de cases égal au nombre inscrit sur la tuile piochée.



# ■ 2. RÉALISER UNE ACTION ROUE DE LA FORTUNE

La Roue de la Fortune comporte 6 cases correspond chacune à une action différente. Seule la case où se trouve le cochon est active. L'action "Fortune" n'affecte que le joueur dont c'est le tour. Les autres actions affectent tous les joueurs.



RTUNE TAXES









**FAMINE** 

ORAGE

PEST

#### Les actions en détail :



**FORTUNE**Le joueur dont *c*'est le tour marque 3 points.





**TAXES** 

Les joueurs marquent des points pour **chacun** de leurs chevaliers : pour chaque chevalier, un joueur marque **1 point** par **bouclier** dans la ville de ce chevalier **plus 1 point** pour **chacun de ses chevaliers** dans cette ville.







#### **FAMINE**

Les joueurs marquent des points pour **chacun** de leurs paysans : pour chaque paysan un joueur marque **1 point** par **ville achevée** dans le pré ce paysan. Contrairement à l'évaluation finale, un joueur n'a pas besoin d'avoir le plus de paysans dans un pré pour marquer ces points.



#### **ORAGE**

Chaque joueur marque **1 point** pour chaque **partisan** restant dans sa réserve.



#### **INQUISITION**

Chaque joueur marque **2 points** par **Moine** (partisan dans une abbaye).

Pour référence pendant la partie, un résumé des actions de la Roue se trouve à la fin des règles.



## **PESTE**

Chaque joueur doit **retourner 1 partisan** d'une tuile terrain dans sa réserve. Un joueur ne peut pas retirer un partisan de la Roue de cette manière. Le joueur dont c'est le tour choisit en premier, les autres suivent dans le sens horaire.

#### ■ 3, POINTS DES PARTISANS SUR LES CASES COURONNE

선생산

Maintenant les points des partisans présents sur les cases couronne du quartier de la roue où le cochon est arrêté sont comptabilisés. Les partisans des cases couronne traversées par le cochon ne sont pas comptabilisés à cet instant.



• Si **un** partisan est **seul** sur un quartier de la roue avec **une** case couronne, le joueur marque 3 **points**.



• Si un partisan est seul sur un quartier de la roue avec deux cases couronne, le joueur marque 6 points.

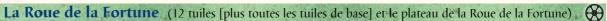


 Si deux partisans occupent un quartier de la roue avec deux cases couronne, chaque partisan rapporte 3 points à son propriétaire (même s'ils appartiennent à un même joueur).

Après le comptage de ces points, les joueurs retournent les partisans qui ont marqué dans leur réserve. Note : les partisans présent sur les cases couronne en fin de partie ne rapportent pas de points.

## ■ 4. TERMINER LE TOUR NORMALEMENT

Le joueur dont c'est le tour pose ensuite la tuile terrain piochée et peut choisir de placer, normalement, un partisan. Comme indiqué, un joueur peut plutôt choisir de placer un partisan sur une des cases couronne libres de la roue.







# La Roue de la Fortune

Carte de résumé des actions

# Actions de la Roue de la Fortune



#### **FORTUNE**



JOUEUR DONT C'EST LE TOUR :

3 points



### **ORAGE**



TOUS LES JOUEURS : 1 point par partisan dans votre réserve.

## **TAXES**



#### **TOUS LES JOUEURS:**

Points pour chaque chevalier:
1 point par **bouclier** dans sa ville **plus** 1 point pour **chacun de vos chevaliers** dans cette ville.

# **INQUISITION**



TOUS LES JOUEURS : 2 points pour chaque Moine.

## **FAMINE**



#### **TOUS LES JOUEURS:**

Points pour chaque paysan : 1 point par ville achevée dans un pré occupé par ce paysan (majorité non requise).

#### **PESTE**



TOUS LES JOUEURS :

Chaque joueur doit retourner 1 partisan dans sa réserve (hors cases couronnes).