

SÉBASTIEN DUJARDIN - XAVIER GEORGES - ALAIN ORBAN

Tréasures Dice

Artwork: Alexandre Roche





IDÉE DU JEU

Ce jeu vous invite à découvrir l'histoire de la ville de Troyes au cours du Moyen Âge. La société est alors organisée autour de trois ordres : les nobles, les civils et les religieux. Aux premiers incombe la charge de protéger les terres, aux seconds de fournir les biens essentiels à la vie de la cité et aux derniers, la mission de veiller à l'éveil spirituel ainsi qu'au développement des connaissances.

Mettez à profit les 8 journées que dure une partie pour lutter contre les événements, ouvrir des échoppes dans la grande Halle ou participer à l'édification de la Cathédrale. Attelez-vous également à la construction des 3 bâtiments de fonction de la ville : le Palais des comtes, l'Hôtel de ville et l'Évêché.

À la fin de la partie, soyez le joueur qui a engrangé le plus de points de victoire pour l'emporter !

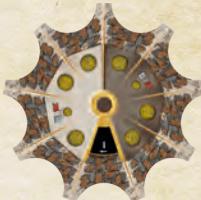


MATÉRIEL

1 carnet de feuilles de notes



1 roue à assembler



9 tuiles Place



3 dés transparents
et 1 dé noir



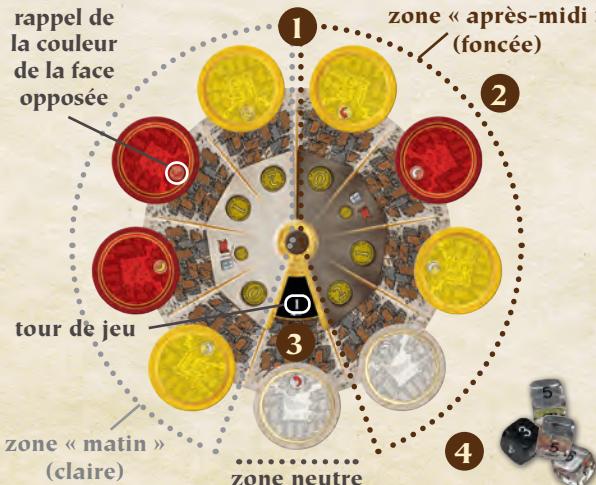
8 tuiles pour l'extension
Banquets et Raids



ce livret de règles



MISE EN PLACE



1 Placez la **roue** au centre de la table.

2 Disposez les **9 tuiles Place** dans les encoches de la grande rondelle. L'emplacement et la face visible de chaque tuile sont aléatoires.

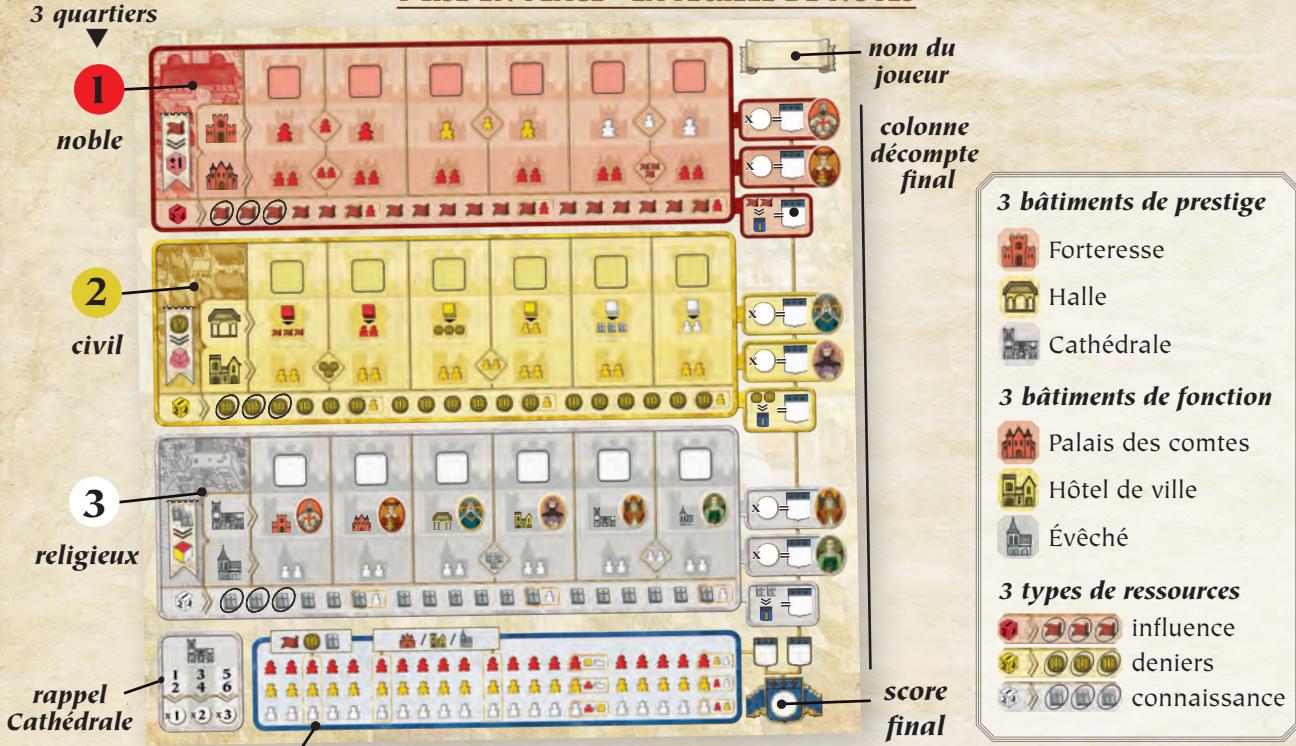
3 Tournez la **petite rondelle** de manière à laisser apparaître le numéro « 1 » dans la zone neutre de la roue.

4 Le dernier joueur à avoir gagné une partie de *Troyes* est nommé **Crieur public**, il prend les 4 dés et en sera responsable durant toute la partie.

5 Chaque joueur prend un crayon (non inclus) et une **feuille de notes**, qu'il numérote comme expliqué en page 3.

Soyez attentifs aux notes importantes dans les cadres rouges.

MISE EN PLACE - LA FEUILLE DE NOTES



Les 3 pistes Habitant. Chaque habitant gagné rapporte 1 point de victoire (ou 1 PV) en fin de partie.

Chaque quartier est divisé en **6 colonnes**, chacune associée à un dé que les joueurs doivent numérotter avant le début de chaque partie.

Pour votre première partie, **numérotez les dés** de chaque quartier de 1 à 6, de la gauche vers la droite :

1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6

Lors de vos **parties suivantes**, le Crieur public doit :

- lancer un dé pour définir la valeur la plus à gauche,
- choisir si la numérotation est croissante ou décroissante.

Exemple : 4, 5, 6, 1, 2, 3 (croissant) ou 4, 3, 2, 1, 6, 5 (décroissant).

Vous pouvez également choisir de jouer en **mode expert** dans lequel le Crieur public numérote les colonnes dans l'ordre de son choix.

- Les valeurs de 1 à 6 doivent être utilisées une seule fois par quartier.
- Tous les joueurs doivent utiliser la même numérotation.
- Les valeurs d'une même colonne doivent être identiques.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie dure 8 journées, chacune elle-même divisée en 2 demi-journées : le matin et l'après-midi.

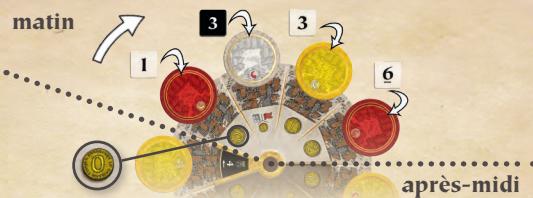
Au début de chaque demi-journée, le Crieur public lance les 4 dés et les positionne sur les places en jeu. Ensuite, après la résolution de l'événement déterminé par le dé noir, les joueurs choisissent simultanément un dé transparent pour réaliser une action. À la fin de chaque journée, la petite rondelle tourne afin de laisser apparaître le numéro du tour suivant.

1 Lancer les dés

Le Crieur public **lance les 4 dés** et les positionne du plus petit au plus grand sur les 4 places en jeu. Le matin, les places en jeu sont celles situées du côté clair de la roue tandis que l'après-midi, ce sont celles situées de son côté foncé. Le dé de plus faible valeur est posé sur la place située en face du symbole « 0 denier ». Les autres dés sont posés en sens horaire sur les places suivantes, toujours en fonction de leur valeur.

Le dé noir doit toujours être placé avant un dé transparent de même valeur ; il est considéré comme de plus faible valeur.

Si plusieurs dés transparents ont la même valeur, ils sont disposés sur des places voisines.



Exemple : en début de matinée, le Crieur public lance les 4 dés. Il positionne le dé de plus faible valeur sur la place située en face du symbole « 0 denier ». Le dé noir est posé sur la place suivante, étant donné qu'il a la même valeur qu'un des deux autres dés transparents. Le dé de valeur 6 est posé sur la dernière place en jeu.

A partir de maintenant, chaque dé transparent prend la couleur de la place sur laquelle il est positionné. Par exemple, dans la suite de ces règles, un dé transparent posé sur une place rouge est simplement appelé « dé rouge ».

2 Résoudre l'événement

Au début de chaque demi-journée, le dé noir détruit la place sur laquelle il est posé : décalez-la de la roue et déposez le dé noir sur la table, dans l'encoche ainsi libérée.

À partir du troisième tour de jeu, en plus de détruire une place, le dé noir détruit un dé de la feuille de notes de chaque joueur. Cette destruction est rappelée près du numéro de tour en cours de la grande roue. Le Crieur public annonce à haute voix :

- **la valeur du dé noir** qui détermine la valeur du dé détruit ;
- **la couleur de la place détruite** qui détermine la couleur du dé détruit.

Chaque joueur doit **barrer le dé** ainsi défini sur sa feuille de notes. Si celui-ci a déjà été barré, il n'y a pas d'autre effet.

Exception : les joueurs ayant construit la Forteresse de la colonne attaquée ne subissent pas la destruction du dé (voir page 7).

Vous ne pourrez plus construire les bâtiments de prestige et de fonction de cette colonne et de cette couleur. Pour vous en rappeler, en plus de barrer le dé, barrez ces bâtiments, s'ils ne sont pas déjà construits.

Les bâtiments déjà construits ne sont jamais détruits.



Exemple : le dé noir de valeur 3 attaque la place blanche. Vu que c'est le début du tour 4, tous les joueurs doivent barrer le dé blanc de valeur 3 de leur feuille de notes. Valentin n'ayant pas construit la Cathédrale de la colonne 3, il barre ce bâtiment ; par contre, il ne doit pas barrer l'Évêché déjà construit dans cette colonne.

Matin **1 > 2 > 3 > 4**

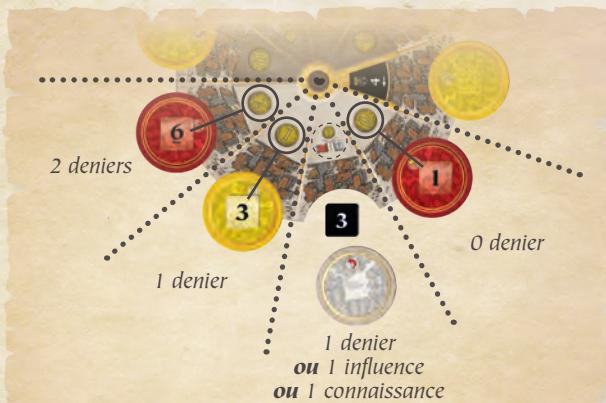
Après-midi **1 > 2 > 3 > 4 > 5**

3 Réaliser une action

Tous les joueurs doivent **choisir simultanément un dé** posé sur l'une des 3 places en jeu afin de réaliser une action. Les dés restent sur leur place respective, plusieurs joueurs peuvent donc choisir le même dé.

Pour réaliser une des 3 actions possibles (voir pages 6 à 9), vous devez payer le coût indiqué sur la section de la petite roue correspondant au dé choisi.

Note : pour dépenser une ressource, barrez une ressource encerclée.



Exemple : le dé rouge de valeur 1 coûte 0 denier. Le dé jaune de valeur 3 coûte 1 denier et le dé rouge de valeur 6 coûte 2 deniers. Le dé noir ne peut jamais être choisi.

- Vous commencez la partie avec 3 ressources de chaque type (symboles entourés sur votre feuille de notes).
- Dans le seul et unique cas où vous ne possédez pas les ressources nécessaires pour acheter un dé et qu'aucun dé n'est gratuit, gagnez 1 ressource de chaque type au lieu de réaliser une action.

4 Fin d'une demi-journée

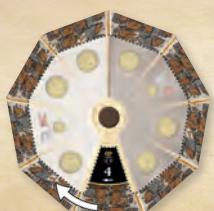
À la fin de chaque matin et de chaque après-midi, le Crieur public doit retourner la place détruite par le dé noir sur sa face opposée avant de la repositionner dans l'encoche de la roue. La place est ainsi reconstruite, la plupart du temps avec une autre affectation. La demi-journée suivante peut alors commencer.



5 Fin d'une journée

À la fin de chaque journée (pas le matin, donc), en plus de réaliser les opérations du point 4, le Crieur public doit tourner d'un cran la petite rondelle de la roue, en sens horaire, jusqu'à faire apparaître le numéro du tour suivant.

La partie se termine à la fin de l'après-midi de la huitième journée (voir Fin de la partie).





LES ACTIONS EN DÉTAIL

I. GAGNER DES RESSOURCES

Lorsque vous choisissez un dé pour gagner des ressources, encercler autant de ressources que la valeur du dé choisi, de la gauche vers la droite, sur la piste concernée.

Lorsque vous gagnez une ressource associée à un habitant    , gagnez cet habitant en l'encerclant sur sa piste.

Gagner de l'**influence** nécessite un dé rouge.

 Vous pouvez dépenser de l'influence pour **modifier la valeur** du dé que vous avez choisi pour réaliser une action. Chaque influence dépensée vous permet de modifier la valeur de ce dé de ± 1 . Note : passer de 1 à 6 (ou inversement) nécessite 5 influences. Vous ne pouvez pas augmenter la valeur d'un dé au-delà de 6.

Gagner des **deniers** nécessite un dé jaune.

 Vous devez dépenser des deniers pour **acheter certains dés** afin de réaliser une action.

Gagner de la **connaissance** nécessite un dé blanc.

 Vous pouvez dépenser **deux connaissances** pour **modifier la couleur** du dé que vous avez choisi pour réaliser une action.

Les pistes Habitant



Chaque type d'habitant possède sa propre piste : **les chevaliers** , **les artisans**  et **les prêtres** .

Les habitants gagnés sont encerclés de la gauche vers la droite de la piste. Chaque habitant gagné rapporte 1 point de victoire en fin de partie.

Note : lorsque tous les habitants d'une piste ont été encerclés, vous pouvez encercler des habitants d'une autre piste en remplacement.



Exemple : vous dépensez 1 denier pour utiliser le dé rouge de valeur 5. Vous dépensez ensuite 2 connaissances pour modifier la couleur du dé et le faire passer de rouge à jaune. Pour terminer, vous dépensez 1 influence pour modifier la valeur du dé et le faire passer de la valeur 5 à la valeur 6. Vous utilisez alors votre dé jaune de valeur 6 pour gagner 6 deniers et 1 habitant jaune.

2. CONSTRUIRE UN BÂTIMENT DE PRESTIGE

Lorsque vous choisissez un dé pour construire un bâtiment de prestige, dessinez la silhouette du bâtiment de prestige correspondant à la valeur et à la couleur du dé choisi. Ce dessin n'a pas besoin d'être précis tant qu'il est clair pour vous (nous ne jugerons pas votre façon de dessiner).



Construire la **Forteresse** nécessite un dé rouge.

La Forteresse d'une colonne vous permet d'**ignorer les dés noirs s'attaquant à cette colonne**, lors de la phase **2 Résoudre l'événement**. Pour vous aider à vous souvenir de cette protection, dessinez la silhouette des tours autour de chacun des dés de cette colonne.

La Forteresse vous permet également de gagner immédiatement l'habitant représenté dans sa silhouette et, le cas échéant, un bonus de liaison.

Les bonus de liaison

Plusieurs bâtiments de prestige et de fonction sont reliés par un bonus de liaison représenté dans un losange. Gagnez ces bonus, sous forme d'habitants ou de ressources, dès que vous avez dessiné les 2 bâtiments situés de part et d'autre du bonus.



Exemple : vous dépensez 0 denier pour utiliser le dé rouge de valeur 1 afin de construire la Forteresse de la colonne 1. Vous gagnez l'habitant rouge qui y est représenté ainsi que l'habitant rouge du bonus de liaison car les 2 Forteresses l'entourant sont dessinées.



Construire la **Halle** nécessite un dé jaune.

La Halle d'une colonne vous donne **immédiatement un gain lié à cette colonne**. De la gauche vers la droite, les gains sont les suivants :

- | | |
|--|--|
| | Gagnez 3 influences par dé rouge disponible. |
| | Gagnez 2 habitants rouges par dé rouge disponible. |
| | Gagnez 3 deniers par dé jaune disponible. |
| | Gagnez 2 habitants jaunes par dé jaune disponible. |
| | Gagnez 3 connaissances par dé blanc disponible. |
| | Gagnez 2 habitants blancs par dé blanc disponible. |

Note : si vous dépensez 2 connaissances pour modifier la couleur du dé que vous avez choisi pour construire une Halle, ne tenez pas compte de ce changement de couleur pour déterminer le gain lié à cette construction.



Exemple : vous dépensez 1 denier pour utiliser le dé jaune de valeur 5 afin de construire la Halle de la colonne 5 : vous gagnez 6 connaissances car 2 dés blancs sont disponibles.



LES ACTIONS EN DÉTAIL (SUITE)



Construire la **Cathédrale** nécessite un dé blanc.

La Cathédrale d'une colonne **débloque un décompte personnel de fin de partie**. Le type de bâtiment décompté est indiqué dans la Cathédrale que vous venez de dessiner et le personnage associé à cette construction est représenté à droite de ce bâtiment. Pour débloquer ce décompte, inscrivez immédiatement un chiffre dans le cercle de la colonne de décompte final situé à la gauche de ce même personnage. Inscrivez :

- le chiffre 1 pour vos deux premières Cathédrales.
- le chiffre 2 pour les deux Cathédrales suivantes.
- le chiffre 3 pour vos deux dernières Cathédrales.

Ce chiffre représente le nombre de PV gagnés pour chaque bâtiment de ce type que vous aurez dessiné en fin de partie.

De la gauche vers la droite, les décomptes Cathédrale de fin de partie sont les suivants :



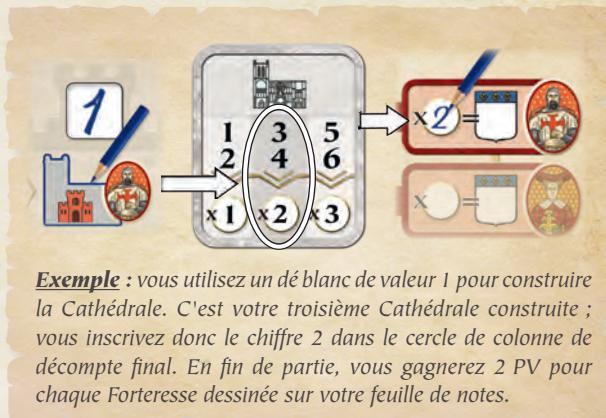
Hugues de Payns : gagnez 1, 2 ou 3 PV pour chaque Forteresse dessinée sur votre feuille de notes.



Isabeau de Bavière : gagnez 1, 2 ou 3 PV pour chaque Palais des comtes dessiné sur votre feuille de notes.



Thibaut II : gagnez 1, 2 ou 3 PV pour chaque Halle dessinée sur votre feuille de notes.



Jeanne de Champagne : gagnez 1, 2 ou 3 PV pour chaque Hôtel de ville dessiné sur votre feuille de notes.



Urbain IV : gagnez 1, 2 ou 3 PV pour chaque Cathédrale dessinée sur votre feuille de notes.



Marie de Champagne : gagnez 1, 2 ou 3 PV pour chaque Évêché dessiné sur votre feuille de notes.



3. CONSTRUIRE UN BÂTIMENT DE FONCTION

Lorsque vous choisissez un dé pour construire un bâtiment de fonction, dessinez la silhouette du bâtiment de fonction correspondant à la valeur et à la couleur du dé choisi. Ensuite, gagnez 2 habitants de la couleur du bâtiment et, le cas échéant, un bonus de liaison (voir page 7).



Construire le **Palais des comtes** nécessite un dé rouge.



Construire l'**Hôtel de ville** nécessite un dé jaune.



Construire l'**Évêché** nécessite un dé blanc.



Exemple : vous dépensez 1 denier pour utiliser le dé jaune de valeur 5 afin de construire l'Hôtel de ville de la colonne 5 ; vous gagnez 2 habitants jaunes.

Pistes Habitant : bonus de piste



Les quinzième et vingtième habitants de chacune des 3 pistes Habitant sont associés à un bonus.

Si vous encernez le quinzième habitant de l'une des pistes, construisez immédiatement l'un des deux bâtiments de prestige représentés (Forteresse, Halle ou Cathédrale). Dessinez le bâtiment correspondant à votre choix en appliquant les règles habituelles de cette action.

Si vous encernez le vingtième habitant de l'une des pistes, gagnez immédiatement les 2 habitants représentés.

Pistes Habitant : bonus de colonne

Vous gagnez un bonus de colonne lorsque vous avez encerclé les 3 habitants des troisième, sixième et onzième colonnes.



Gagnez immédiatement 1 ressource de chaque type.



Gagnez immédiatement la construction du bâtiment de fonction de votre choix. Dessinez ce bâtiment dans la colonne de votre choix en appliquant les règles habituelles de cette action.

Si un joueur a barré un bâtiment de prestige ou de fonction suite à un événement, il ne peut plus le construire ni, le cas échéant, gagner un bonus de liaison qui en dépend.



FIN DE LA PARTIE

La partie se termine à la fin de la 8^e journée.

Procédez alors au décompte de vos points de victoire :

- gagnez des points pour chaque **Cathédrale** dessinée.

Le chiffre inscrit dans le cercle de la colonne de décompte final définit le nombre de PV que vous gagnez (1, 2 ou 3 PV) pour chaque bâtiment de cette ligne que vous avez dessiné. Reportez le total de PV gagnés dans le blason situé à droite.

Exemple : vous gagnez 1 PV pour chaque Halle dessinée sur votre feuille de notes grâce à Thibaut II, soit 4 PV. Vous gagnez 2 PV pour chaque Hôtel de ville dessiné sur votre feuille de notes grâce à Jeanne de Champagne. Vous gagnez 1 PV pour chaque Cathédrale dessinée sur votre feuille de notes grâce à Urbain IV, soit 4 PV. Vous gagnez enfin 2 PV pour chaque Évêché dessiné sur votre feuille de notes grâce à Marie de Champagne, soit 4 PV.

- chaque **paire de ressources identiques, encerclées et non barrées** vous rapporte 1 PV;

Exemple : vous gagnez 1 PV grâce à vos 2 influences, 1 PV grâce à vos 2 deniers et 2 PV grâce à 4 de vos 5 connaissances.

- chaque **habitant** encerclé des 3 pistes Habitant vous rapporte 1 PV.

Exemple : vous gagnez 30 PV grâce à vos habitants des 3 pistes Habitant. Votre score final est donc de 54 PV.

Le joueur qui totalise le plus de points de victoire l'emporte.

En cas d'égalité, les joueurs à égalité se partagent la victoire !





EXTENSION BANQUETS ET RAIDS

Cette extension vous permet de renouveler vos parties en ajoutant des effets positifs (face Banquets) ou négatifs (face Raids). Elle se présente sous forme de tuiles recto verso.

Mise en place

Prenez au hasard 3 tuiles de l'extension et disposez-les, face Banquets visible, à côté des 3 tuiles Place dont la couleur est identique au recto et au verso. Remettez les autres tuiles dans la boîte ; elles ne seront pas utilisées pour cette partie.

Banquets



Face Banquets : vous pouvez modifier la valeur de ce dé de ± 2 (au lieu de ± 1) en dépensant 1 influence.

Face Raids : vous ne pouvez pas utiliser de l'influence pour modifier la valeur de ce dé.



Face Banquets : choisir ce dé est gratuit.

Face Raids : choisir ce dé vous coûte 1 denier de plus que le coût affiché sur la roue.



Face Banquets : si vous utilisez ce dé pour construire la Cathédrale, vous gagnez 1 ressource de chaque type.

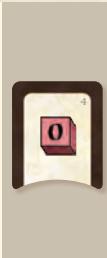
Face Raids : choisir ce dé vous coûte 1 connaissance de plus que le coût affiché sur la roue.



Face Banquets : si vous utilisez ce dé pour construire un bâtiment de fonction, vous gagnez 1 habitant supplémentaire de la couleur du bâtiment construit.

Face Raids : ce dé a une valeur de 0. Vous pouvez utiliser de l'influence pour en modifier la valeur.

Raids



Déroulement de la partie

Chaque tuile Banquets/Raids en jeu possède un effet qui s'applique lorsque vous choisissez le dé de la place à laquelle elle est associée (sauf indication contraire, voir ci-dessous le détail des effets des tuiles).

En début de partie, l'effet est toujours positif (face Banquets).

En cours de partie, si le dé noir détruit la place à laquelle est associée une tuile dont la face Banquets est visible, cette dernière est retournée en même temps que la place. Désormais, et pour le reste de la partie, elle restera sur sa face Raids et son effet sera toujours négatif.

Banquets



Face Banquets : vous pouvez modifier la couleur de ce dé en dépensant 1 connaissance (au lieu de 2).

Face Raids : vous ne pouvez pas utiliser de la connaissance pour changer la couleur de ce dé.



Face Banquets : si vous utilisez ce dé pour construire la Forteresse, vous gagnez 1 habitant rouge supplémentaire ainsi qu'un habitant jaune ou blanc supplémentaire.

Face Raids : choisir ce dé vous coûte 1 influence de plus que le coût affiché sur la roue.



Face Banquets : si vous utilisez ce dé pour construire la Halle, calculez votre gain en considérant qu'un dé supplémentaire de la couleur nécessaire est disponible.

Face Raids : vous ne pouvez pas utiliser ce dé pour construire un bâtiment de prestige.



Face Banquets : si le dé noir attaque cette place, ignorez-le. Vous pouvez utiliser ce dé noir comme un dé transparent (il prend la couleur de la place sur laquelle il est posé). À la fin de la demi-journée, retournez cette tuile sur sa face Raids.

Face Raids : considérez un dé transparent sur cette place comme un dé noir. La place est détruite et (à partir de la troisième journée) un dé de la feuille de notes est détruit.

Raids



TABLEAU D'HONNEUR

À chaque fin de partie, vérifiez si vous avez rempli une ou plusieurs des conditions ci-dessous. Si tel est le cas, inscrivez vos initiales dans la case correspondante à chacune de vos réussites. Vous pouvez tenter de remplir toutes ces conditions seul ou avec le soutien de tous ceux qui partagent vos parties de Troyes Dice !

FAIRE 3 PARTIES DE TROYES DICE :



EN SOLO



EN MULTIJOUEUR



AVEC L'EXTENSION BANQUETS ET RAIDS

ATTEINDRE AU MOINS :

45 PV



55 PV



65 PV



GAGNER UNE PARTIE MULTIJOUEUR AVEC PLUS
DE 60 PV



TERMINER UNE PARTIE EN GAGNANT 18 PV
GRÂCE À UN SEUL PERSONNAGE



TERMINER UNE PARTIE EN AYANT AU MOINS
40 HABITANTS

TERMINER UNE PARTIE EN AYANT DESSINÉ TOUS LES BÂTIMENTS DE PRESTIGE D'UNE LIGNE



TERMINER UNE PARTIE EN AYANT DESSINÉ TOUS LES BÂTIMENTS DE FONCTION D'UNE LIGNE



TERMINER UNE PARTIE EN AYANT ENCLERCLÉ TOUTES LES RESSOURCES D'UNE PISTE



TERMINER UNE PARTIE EN AYANT ENCLERCLÉ TOUS LES HABITANTS D'UNE PISTE



-
-
-
- Auteurs : Sébastien Dujardin, Xavier Georges et Alain Orban
 - Illustrations et graphismes : alexandre-roche.com et Good Heidi
 - Développement et rédaction des règles : Pearl Games
 - Traduction anglaise des règles : Nathan Morse · Relecture des règles anglaises : Paul Grogan of Gaming Rules!
-
-
-

Remerciements

Les auteurs remercient tous ceux qui les ont aidés à finaliser ce projet.

