Vous avez du pain sur la planche dans tout le royaume !

Les villages, les monastères et les villes ont besoin de vous pour construire d'importants bâtiments. Endossez le rôle d'un architecte et rassemblez des artisans compétents. Construisez des édifices et participez aux petites réparations ou au travail agricole. La reine manifestera sa faveur en vous couvrant d'or.

Celui qui se verra attribuer la construction du nouveau palais royal remportera la partie et le titre d'architecte émérite !

Queen's Architect

Un jeu de Volker Schächtele pour 2 à 4 joueurs

Matériel

• **1 plateau de jeu** – recto-verso pour 4 joueurs ou 2/3 joueurs

Côté pour 2 et 3 joueurs

• **28 tuiles Requête**

9 villages *10 monastères* *9 villes*

• **12 pions Estime** – de 4 à 9 points

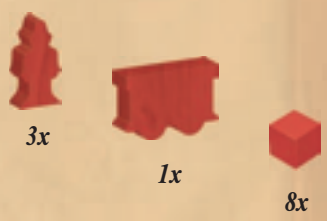
1x *2x* *3x* *3x* *2x* *1x*

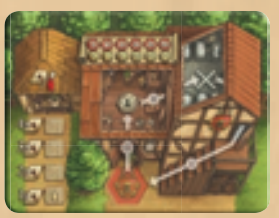
• **1 marqueur de prix** – servant à indiquer la variation des prix sur le panneau de recrutement

• **50 pièces** – 30 de 1 thaler et 20 de 3 thalers

• **1 ensemble d'accessoires de chacune des couleurs, comprenant :**

3 pions Joueur
1 calèche
8 pions Bâtiment
1 Taverne
1 étoile d'action
6 tuiles Repos comportant les symboles de guilde





Taverne

Étoile d'action

• **54 tuiles Artisan** – réparties en 6 guildes (1 par couleur)

Verso

• **28 obligations**

• **1 livret de règles**

Mise en place : exemple pour 4 joueurs

1. Dépliez le plateau au centre de la zone de jeu.

2. Mélangez les 12 pions Estime face cachée. Placez au hasard un pion sur chaque case de la piste d'Estime, et retournez-les. Rangez les pions restants dans la boîte : ils ne serviront pas pendant cette partie.

3. Chaque joueur choisit une couleur et reçoit l'ensemble d'accessoires correspondant : 1 étoile d'action, 3 pions Joueur, 1 calèche, 8 pions Bâtiment, 6 tuiles Repos (le verso est à la couleur du joueur), 1 taverne et 2 obligations.

Chaque joueur place sa calèche sur la capitale, au centre du plateau.

Chaque joueur place un de ses pions Joueur sur sa taverne, sur la case du bas de la piste du courtier.

Chaque joueur empile ses tuiles Repos au hasard à l'entrée de sa taverne, comme indiqué ci-dessous.

Chaque joueur place un pion Joueur au sommet de son étoile d'action (sur le symbole « Construction ») : il représente son architecte.

Chaque joueur dispose ses 8 pions Bâtiment et ses 2 obligations près de sa taverne.

Chaque joueur place son dernier pion Joueur sur l'emplacement de départ de la piste d'Estime du plateau (sous le premier pion Estime).

4. Posez le marqueur de prix noir sur la case de gauche de l'échelle de prix.

5. Mélangez les tuiles Requête face cachée. Prenez au hasard une tuile Requête adéquate pour chaque case de requête du plateau, et posez-la dessus. Ensuite, rangez les tuiles inutilisées dans la boîte.

6. Séparez les **18 Artisans de départ** des autres tuiles Artisan (ils se distinguent par un point d'exclamation figurant au verso), mélangez-les et faites-en une pile face cachée à part.

Ensuite, mélangez les autres tuiles Artisan et faites-en une pile face cachée qui formera la pioche, en bas du panneau de recrutement.

Révélez 6 tuiles de la pile d'Artisans de départ et placez-les sur les cases du panneau de recrutement. Orientez-les de façon à ce que le symbole de leur guilde se trouve à « midi ».

En fonction du nombre de joueurs, révélez ensuite un certain nombre d'artisans supplémentaires que vous placerez face visible près du plateau :

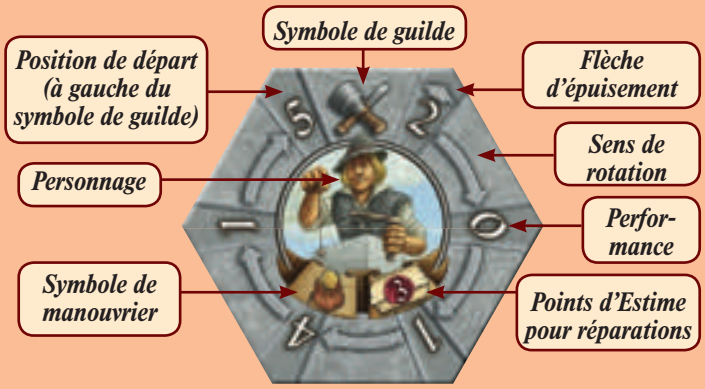
Nombre de joueurs :	2	3	4
Artisans supplémentaires :	4	6	8

Empilez les tuiles Artisan de départ qui restent, face cachée, sur la pioche.

7. Gardez les pièces et les obligations près du plateau. Elles forment la réserve générale.

Les tuiles Artisan

Avant de commencer à jouer, chaque joueur engage deux artisans. Examinons donc les tuiles Artisan de plus près.



Le jeu comprend **6 guildes d'artisans :**

bûcherons, forgerons, vitriers, tailleurs de pierre, maçons et tailleurs. Chaque guilde est composée de 3 personnages distincts possédant chacun des caractéristiques et un portrait différents.

Bûcheron *Forgeron* *Vitrier* *Tailleur de pierre* *Maçon* *Tailleur*

Quand vous engagez un artisan, sa tuile est accolée à votre étoile d'action.

La **valeur de performance actuelle** d'un artisan correspond au nombre pointant vers le symbole de marteau sur l'étoile d'action du joueur qui l'utilise. La performance des artisans détermine combien d'Estime et de pièces le joueur gagne quand il construit des bâtiments.

Exemple : la performance actuelle de cet artisan est de 3.

Une fois qu'un artisan a fait son **travail** (par l'intermédiaire de l'action « construction » ou « manouvrier »), **on fait pivoter sa tuile d'un cran dans le sens horaire.**

Exemple : ce bûcheron pivote d'un cran dans le sens horaire. Sa performance tombe à zéro.

Quand un artisan travaille et que sa **flèche d'épuisement** pointe vers le symbole de marteau de l'étoile d'action, il prête ses services pour la dernière fois. Quand il aura terminé son travail, il se retirera et vous devrez ranger sa tuile dans la boîte.

Exemple : ce bûcheron prête ses services pour la dernière fois et retournera ensuite dans la boîte de jeu.

Choisissez les artisans de départ et gagnez des pièces

Désignez au hasard un premier joueur. Il choisit un des artisans de départ placés près du plateau. Ensuite, il relie la tuile Artisan choisie à une branche libre de son étoile d'action, la position de départ pointant vers le symbole de marteau.

Exemple : Dennis choisit la tailleuse et l'attache à son étoile d'action, sa position de départ pointée vers le marteau.

Le joueur a maintenant la possibilité de gagner quelques pièces. Il peut faire pivoter la tuile qu'il vient de placer. Pour chaque rotation d'un cran dans le sens horaire, le joueur reçoit 1 thaler.

Astuce : il est judicieux d'avoir quelques sous en poche en début de partie pour disposer d'un choix d'actions plus vaste.

Ensuite, c'est au joueur suivant (dans le sens horaire) de choisir son artisan, et ainsi de suite. Une fois que chaque joueur a pris une tuile, on effectue un deuxième tour dans le sens inverse (le joueur assis à droite du premier joueur choisit une tuile en premier, puis c'est à son voisin de droite, et ainsi de suite).

La partie peut commencer.

Exemple : Dennis décide de faire pivoter la tailleuse de trois crans dans le sens horaire et reçoit 3 thalers.

But du jeu

Les joueurs sont des architectes qui parcourent le pays avec leur troupe d'artisans pour construire de nouveaux bâtiments dans les villages, les monastères et les villes sur ordre de Sa Majesté la reine. Ils doivent disposer de compagnons compétents et optimiser leurs performances.

Des artisans performants vous feront gagner à la fois de l'argent et l'estime de la reine.

Vous avez pour ambition de gagner assez d'estime pour que la reine vous autorise à bâtir son palais.

Déroulement du jeu

Une partie de Queen's Architect consiste en une série de rounds.

Le joueur actif fait progresser son architecte de **1 à 3 cases** sur son étoile d'action, **dans le sens horaire**, puis il effectue l'action correspondant à l'endroit où il s'est arrêté.

Un joueur peut cependant **renoncer** à effectuer l'action en question.

Ensuite, le voisin de gauche du joueur devient le nouveau joueur actif. Une fois que chaque joueur a fini son tour, un nouveau round de jeu commence.

Note : chaque joueur est obligé de déplacer son architecte à son tour ; il est interdit de laisser l'architecte à l'endroit où il est.

Exemple : Lena fait avancer son architecte de 2 cases et effectue l'action « Recrutement ».

Détail des actions :

Manouvrier

Recrutement

Gain de confiance/ Encaissement d'obligations

Voyage

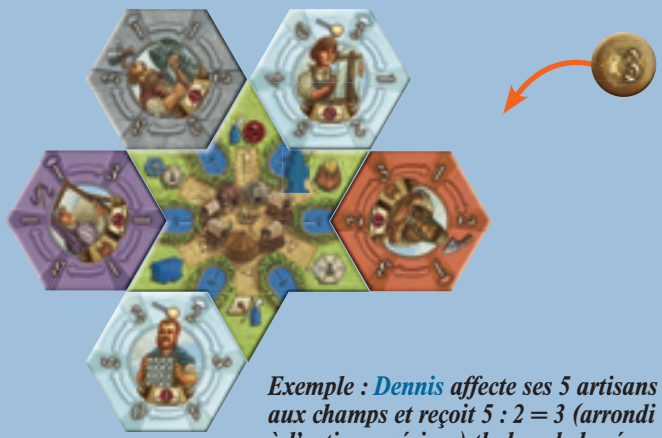
Taverne

Construction

Manouvrier

Vous envoyez vos artisans travailler aux champs comme simples manouvriers. Vous gagnerez immédiatement de l'argent, mais aucune Estime. Vous recevrez des pièces en bonus si vos artisans ont un don pour l'agriculture.

Le joueur gagne 1 thaler pour chaque tranche de 2 artisans qu'il possède, arrondi à l'entier supérieur.



Exemple : Dennis affecte ses 5 artisans aux champs et reçoit 5 : 2 = 3 (arrondi à l'entier supérieur) thalers de la réserve générale.

Si le joueur emploie des artisans possédant le **symbole manouvrier**, il peut décider, **pour chacun d'entre eux**, de faire pivoter sa tuile d'un cran afin d'obtenir un bonus de 2 thalers.

Exemple : Dennis décide de faire pivoter un de ses artisans doté du symbole manouvrier d'un cran. Il reçoit 2 thalers en plus.

Recrutement

Vous consultez le panneau de recrutement pour y chercher de nouveaux artisans à recruter. Plus un artisan a d'expérience, plus il revient cher.

Le joueur peut prendre un artisan du **panneau de recrutement** à son service.

Le coût de recrutement de l'artisan est indiqué à gauche.

Quand le joueur décide d'engager un artisan, il paie le coût indiqué à la réserve générale et prend la tuile Artisan. Le **coin** de la tuile **qui pointait vers le symbole de marteau** sur le panneau de recrutement est accolé à **n'importe quel emplacement libre de l'étoile d'action du joueur.**

Exemple : Lena paie 4 thalers pour le bûcheron et l'accole à son étoile d'action, le coin qui pointait vers le marteau du panneau pointant vers le symbole de marteau de l'étoile.

Un joueur peut avoir plusieurs artisans de la même guilde, mais **jamais 2 personnages identiques** au même moment.

Si un joueur dispose déjà de 6 artisans, il peut renvoyer n'importe lequel d'entre eux avant d'en recruter un nouveau. L'artisan renvoyé est retiré du jeu.

Exemple : Lena ne peut pas engager la tailleuse, car elle a déjà le même personnage à son service.

Si le joueur n'a pas engagé l'artisan situé au sommet du panneau de recrutement, le marqueur de prix se déplace d'un cran à droite. Recruter cet artisan coûte désormais 1 thaler de moins.

Si le marqueur de prix occupe déjà la position de droite, retirez cet artisan du jeu et remettez le marqueur sur la position de gauche.

Dès qu'un joueur recrute l'artisan situé au sommet du panneau, remettez le marqueur de prix sur la position de gauche (6 thalers).

Finalement, **faites monter les artisans situés sous la ou les cases** vides afin de les remplir.

S'il reste une ou deux cases vides en bas, remplissez-les en prenant de nouvelles tuiles Artisan dans la pioche. Orientez-les de la même façon que pendant la mise en place.

Exemple : les artisans montent d'un cran sur le panneau de recrutement et gagnent de l'expérience (car le symbole de marteau n'est pas situé au même endroit). Remplissez la case vide du bas avec une tuile Artisan prise dans la pioche.

Voyage

Dans tout le royaume, on a besoin d'architectes confirmés. En offrant vos services à des employeurs variés, vous accumulerez l'Estime encore plus vite.

Le joueur déplace sa calèche du nombre de cases voulu et paie la somme correspondante à la réserve générale.

Les joueurs peuvent déplacer leurs calèches le long des routes, dans n'importe quelle direction.

Nombre de cases parcourues :	1	2	3	4	5	6
Coût du voyage :	0	1	3	6	10	15

Un joueur peut traverser une case contenant d'autres calèches ou même y terminer son déplacement.

Exemple : Dennis paie 6 thalers à la réserve générale et déplace sa calèche de 4 cases jusqu'au prochain village.

Gain de confiance/Encaissement d'obligations

Voyager et engager des artisans coûte cher : vous allez avoir besoin d'argent. Vous en obtiendrez plus vite si vous encaissez des obligations royales chez le courtier local. Plus celui-ci vous fait confiance, plus vous pourrez encaisser d'obligations simultanément.

Lorsqu'il va chez le courtier, le joueur doit choisir une de ces options :

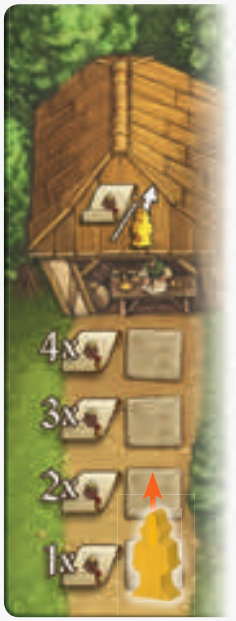
• **soit** accroître la confiance du courtier ;

• **soit** encaisser ses obligations.

Accroître la confiance

Le joueur fait progresser son pion Joueur d'une case sur la piste du courtier.

Une fois qu'il arrive à la case du sommet, cette option n'est plus disponible.



Exemple : Leo fait monter son pion Joueur d'une case et arrive sur la case « 2x ». La prochaine fois qu'il viendra encaisser des obligations, il pourra en encaisser deux à la fois.

Encaisser des obligations

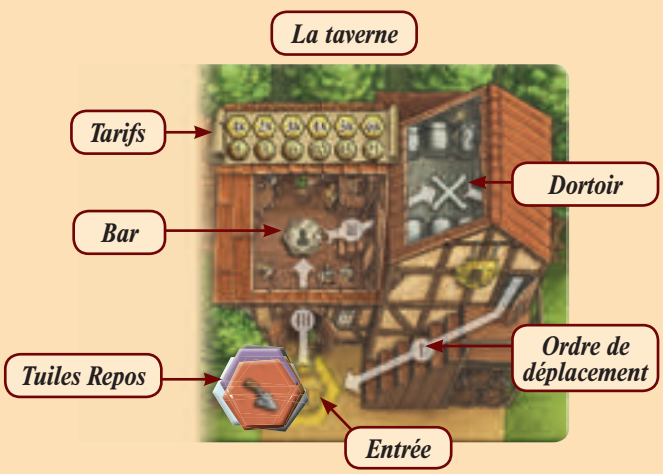
Le joueur peut encaisser un nombre d'obligations égal à celui qui figure en face de son pion Joueur sur la piste de courtier.

En échange de chaque obligation, le joueur reçoit **2 thalers** de la réserve générale. Les obligations encaissées retournent à la réserve. Quel que soit le nombre d'obligations qu'il a encaissées, le pion Joueur demeure sur la même case de la piste de courtier.

ExEmple : Leo encaisse 2 obligations et reçoit 4 thalers de la réserve.

Taverne

Après une dure journée de labeur, il ne faut pas rechigner à accorder un peu de temps libre aux artisans. Ils pourront ainsi se reposer et reprendre des forces pour les travaux à venir. Plus vos artisans se détendent à la taverne, plus ils passeront de temps à votre service et travailleront efficacement.

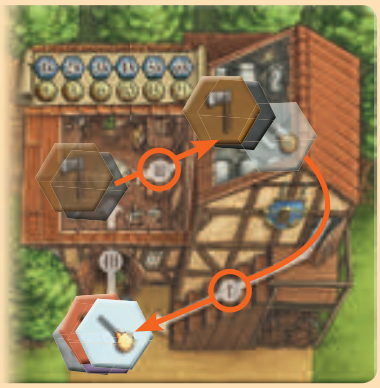


En premier lieu, le joueur déplace toutes les tuiles Repos situées dans le dortoir vers l'entrée.

Ensuite, il déplace les tuiles Repos du bar vers le dortoir.

Note : on saute cette étape lorsqu'un joueur utilise son action « Taverne » pour la première fois.

Exemple : Dennis déplace d'abord sa tuile Repos blanche du dortoir vers l'entrée. Ensuite, il déplace les tuiles Repos noire et marron du bar vers le dortoir.



Le joueur peut à présent envoyer les membres des guildes de son choix dans la taverne.

Une fois que le joueur a choisi une ou plusieurs guildes, il déplace les tuiles Repos correspondantes de l'entrée vers le bar. Le joueur doit payer à la réserve générale un tarif qui dépend du nombre de tuiles déplacées :

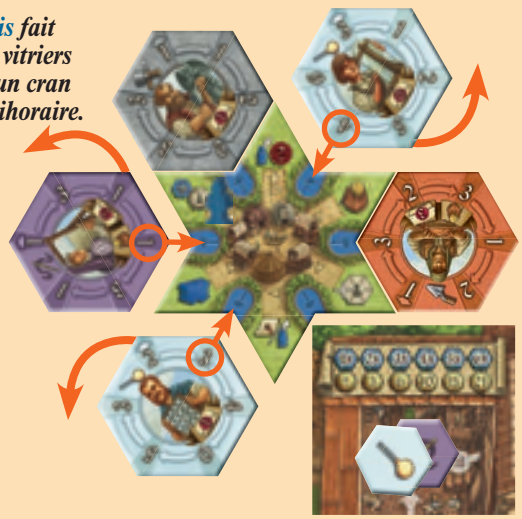
Tuiles Repos :	1	2	3	4	5	6
Tarif :	1	3	6	10	15	21

Exemple : Dennis paie 3 thalers et envoie les vitriers et les tailleurs au bar.

Finalement, le joueur fait pivoter les tuiles de tous ses artisans appartenant aux guildes qu'il vient d'envoyer au bar d'un cran dans le sens antihoraire.

Note : si la position de départ d'une tuile Artisan est accolée à l'étoile d'action, on ne la fait pas pivoter.

Exemple : Dennis fait pivoter ses deux vitriers et un tailleur d'un cran dans le sens antihoraire.



Construction

Le travail ne manque pas dans le royaume. Les villages, les monastères et les villes ont besoin de vous pour bâtir des édifices importants, sans parler des petites réparations. Proposez vos services et participez au développement du royaume. Vous recevrez l'estime de la reine… et un bon salaire.

Le joueur doit choisir une de ces options :

- **soit** construire un bâtiment ;
- **soit** effectuer des réparations.

Construire un bâtiment

Si un joueur veut construire un bâtiment sur un certain site, il doit remplir trois conditions :

1. *Sa calèche doit se trouver sur le site où il veut construire le bâtiment.*
2. *Il ne doit pas encore avoir construit de bâtiment sur ce site (c'est-à-dire qu'aucun pion Bâtiment de sa couleur ne doit s'y trouver).*
3. *Il doit avoir à son service au moins un artisan de chacune des guildes (couleurs) figurant sur la tuile Requête du site.*

Si le joueur remplit ces conditions, il a le droit de construire un bâtiment.

Exemple : Lena a le droit de construire un bâtiment sur le monastère, parce qu'elle n'y a encore rien construit et qu'elle dispose des artisans requis.

Tous les artisans recrutés par le joueur (y compris ceux qui ne figurent pas sur la tuile Requête) **contribuent** à la construction du bâtiment.

Ensuite, le joueur gagne des points d'Estime :

Pour commencer, il fait le **total** des valeurs de performance de **tous** ses artisans. Ce nombre est la somme d'Estime initiale.

Exemple : Lena totalise 19 points d'Estime.

Le joueur place son pion Bâtiment sur le meilleur terrain de construction vide. S'il est le premier à construire sur ce site, il s'agit du terrain à -0 ; s'il est le deuxième, du terrain à -2 ; s'il est le troisième, du terrain à -4 ; et s'il est le quatrième, du terrain à -6.

Le modificateur de terrain est appliqué (soustrait) à la somme d'Estime initiale.

Exemple : Lena est la deuxième à construire un bâtiment ici. Elle pose donc son pion sur le terrain à -2. Elle doit déduire cette valeur de sa somme d'Estime initiale. 19 - 2 = 17 points d'Estime au final.

Le site où le nouveau bâtiment a été construit **limite le total de points d'Estime** qu'un joueur peut recevoir :

Type de site :	Village	Monastère	Ville
Somme d'Estime maximale :	10	15	20

Un joueur ne peut gagner que **la somme d'Estime maximale** associée à un site, même si son total final la dépasse.

Exemple : le total de Lena se monte à 17 points d'Estime. Comme elle a construit son bâtiment dans un monastère, elle ne gagne que le maximum associé à ce type de site : 15 points d'Estime.

Quand il construit un **bâtiment** dans une **ville**, le joueur reçoit un **bonus**, comme indiqué sur la tuile Requête (cf. ci-contre).

Un bonus spécial de 1, 2 ou 3 points d'Estime s'ajoute au total de points du joueur pendant ce tour, sans toutefois lui permettre de dépasser le maximum autorisé pour le site.

Le joueur reçoit 2, 3 ou 4 thalers de la réserve générale.

Le joueur peut immédiatement effectuer l'action « Recrutement » s'il le souhaite, sans déplacer son pion Joueur sur l'étoile d'action.

Le joueur utilise ses points d'Estime pour **gravir la piste d'Estime.**

Pour monter d'un cran sur la piste, il faut dépenser le nombre de points d'Estime que comporte ce cran. Le joueur **peut monter d'autant de crans** que les **points d'Estime obtenus le lui permettent.**

Tout point d'Estime en excédent est converti en obligation (1 point = 1 obligation).

Le joueur peut s'abstenir de monter d'un ou plusieurs crans sur la piste afin de recevoir les obligations correspondantes à la place.

Note : s'il n'y a pas assez d'obligations dans la réserve générale, le joueur ne reçoit que celles qui sont disponibles (le surplus est perdu).

Exemple : Lena a 15 points d'Estime et peut monter de deux crans sur la piste d'Estime. Elle reçoit 3 obligations pour les 3 points d'Estime en excédent.

Au lieu de passer le second cran, Lena aurait pu recevoir 5 obligations de plus (ou décider de ne pas monter du tout et recevoir 15 obligations).

Finalement, le joueur doit **faire pivoter tous ses artisans** d'un cran **dans le sens horaire** (comme indiqué par la flèche figurant sur chaque tuile Artisan).

Important : *si la flèche d'épuisement d'un artisan pointait vers le symbole de marteau avant cette rotation, la tuile ne tourne pas, mais on la retire du jeu.*

Des réparations

Un joueur peut **effectuer des réparations sans se soucier de l'endroit où se trouve sa calèche, des tuiles Requête** des sites ou du fait qu'il y a déjà **construit un bâtiment.**

Le joueur ne **peut pas affecter plus de 3** artisans aux réparations, et ceux-ci doivent appartenir à **des guildes (couleurs) différentes.**

Les points d'Estime que rapporte chacun de ces artisans au joueur lors d'une réparation figurent sur le petit parchemin **au centre de chaque tuile Artisan.**

Le joueur additionne les points de tous les artisans affectés aux réparations : le total est la somme de points d'Estime qu'ils lui rapportent pour ce travail.

Exemple : comme les artisans de Leo sont issus de deux guildes seulement, il ne peut en affecter que 2 aux réparations. Il gagne 5 points d'Estime.

Le joueur dépense ensuite ces points d'Estime de la même façon qu'après l'action « Construction » (page 11). Quand il effectue des réparations dans une ville, le joueur ne reçoit pas le bonus indiqué sur la tuile Requête.

Finalement, le joueur **doit faire pivoter tous les artisans qu'il a affectés** aux réparations d'un cran dans le sens horaire.

Important : *si la flèche d'épuisement d'un artisan pointait vers le symbole de marteau avant cette rotation, la tuile ne tourne pas, mais on la retire du jeu.*

Exemple : Leo tourne ses deux tuiles Artisan d'un cran dans le sens horaire.

Fin de partie

La partie s'achève à la fin du round de jeu où au moins un joueur a contribué à la construction du palais de la reine.

Pour contribuer à la construction du palais, un joueur doit remplir les conditions suivantes :

- *il doit avoir atteint la dernière case de la piste d'Estime (avant le palais) ;*
- *sa calèche doit se trouver à la capitale ;*
- *son pion Personnage doit occuper la case d'action « Construction » de son étoile d'action :*
- *la somme des points de performance actuels de ses artisans doit être supérieure ou égale à 15.*

*Note : on **ne fait pas pivoter** les tuiles Artisan après avoir construit le palais.*

Dès qu'au moins un joueur a contribué à la construction du palais, on termine ce round de jeu : la partie s'achève dès que le joueur situé à droite du premier joueur a terminé son tour.

Vainqueurs :

- *Si un seul joueur est parvenu à contribuer à la construction du palais de la reine, il remporte la partie.*
- *Si plusieurs joueurs sont parvenus à contribuer à la construction du palais, c'est celui d'entre eux dont les artisans totalisent le plus de points de performance qui l'emporte. En cas d'égalité, les joueurs ex aequo se partagent la victoire.*

© Copyright 2015 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.