



Stefan Dorra

Salamanca

Power Games in the Heart of Spain

La course au pouvoir au cœur de l'Espagne.



Game Rules

for 2 - 5 Iberian Squires

Game Material:

65 card tiles:
33 regular landscape tiles (9 vineyard; 6 acre, 6 lake, 6 forest, 6 pasture), 10 "especially fertile landscape" tiles
22 building tiles (6 monastery, 8 castle, 8 farm)

5 sight shields

1 game board

61 coins (with monetary values of 1, 5, 10 and 20 doubloons)

20 game cards (two each of values 1-10)

4 plague tokens with stickers (1 poison, 1 locust, 1 rat, 1 ruin)

1 instruction sheet

Les règles du jeu

Pour 2 à 5 seigneurs ibériques.

Matériel

65 tuiles : 33 tuiles de terres normales
(9 x vignoble; 6 x champ, 6 x lac, 6 x forêt, 6 x pré)
10 tuiles de terres « particulièrement fertiles »
22 tuiles de bâtiments (6 x monastère, 8 x château fort, 8 x ferme)

5 paravents

1 plateau de jeu

20 cartes (à chaque fois 2 x les valeurs de 1 à 10)

61 pièces de monnaie (avec les valeurs 1, 5, 10 et 20 doubloons)

15 pièces de seigneurs

5 pièces d'intendant

4 pièces de fléaux avec des autocollants (1 poison, 1 sauterelle, 1 rat, 1 ruine)

Les règles du jeu

Fig. 1: This is how a starting formation might look.

Fig. 1: possible situation au début de la partie.

Aim of the Game

The player with the most doubloons at the end of the game wins. In order to reach that aim, the players build farms, castles and monasteries in compatible landscapes. A Conde (a Spanish nobleman) can be placed on the building of an opponent Squire where the Conde might earn a noble salary. However, greedy players and nasty plagues may foil your land development plans...

Game Preparation

Before you can start your first game, stick the stickers onto the plague tokens. The game board is placed in the centre of the table. Each player receives a sight shield and places his 3 Squire tokens and the Conde token of the same color next to it as "stock." The five landscape tiles with the orange star on the back are placed face up on any field of the game area. Form a face-down pile of the five landscape tiles with a blue star on the back. (When all the other landscape tiles have been used during the course of the game, the tiles with the blue star will come into play.) All other tiles are shuffled face down and are prepared as a "drawing stack" next to the game board. The money coins and the plague tokens are placed there as well.

But du jeu

À la fin de la partie, le joueur qui possède le plus grand nombre de doubloons a gagné. Pour obtenir de l'argent, les joueurs construisent des fermes, des châteaux forts et des monastères sur les terres qui s'y prêtent. En outre, comme intendants, ils peuvent se mettre aux ordres des seigneurs étrangers et recevoir ainsi des salaires princiers. Mais les autres joueurs sont rapaces, et les fléaux, implacables, contrecarrent souvent vos projets ...

Les préparatifs

Avant de jouer à ce jeu pour la première fois, on colle un autocollant sur chaque pièce de fléaux. Placez le **plateau de jeu** au milieu de la table. Chaque joueur reçoit un paravent et place à côté de celui-ci en « réserve » **3 seigneurs** et **l'intendant** de la même couleur. Placez, face visible, les **cinq tuiles de terres avec l'étoile orange** au verso sur des cases quelconques du plateau de jeu. Formez une pile, face cachée, des cinq tuiles avec **l'étoile bleue** au verso. Une fois que toutes les autres tuiles sont épuisées, on utilise ces tuiles-ci. Mélangez **toutes les autres tuiles**, face cachée, et placez les comme pioche à côté du plateau de jeu. Placez les **pièces de monnaie** et les **pièces de fléaux** près de la pioche.

The cards with the values "9" and "10" are needed only in the 5-player game. When playing with 3 players, one card with the value "7" is removed from the game. All remaining cards are shuffled and dealt out to the players. Players take the cards onto their hands without showing them to their opponents.

Vous n'avez besoin des cartes de valeur 9 et 10 que dans la **partie à cinq**. Dans la **partie à trois**, vous retirez du jeu en outre une carte avec de valeur 7. Mélangez toutes les cartes restantes et distribuez-les toutes. Chaque joueur prend ses cartes en main de manière à ce que les autres ne puissent pas les voir.

Rules for two players can be found at the end of these instructions.

The course of the game (for 3-5 players)

Each game round consists of 5 Sections played one after another:

1. Filling the Tile Display

2. Playing a Card

3. Expansion of Power

4. Give the Card to the left Neighbor

5. Weekly Market

Section 1: Filling the tile display

The number of tiles that are drawn from the stack and placed face up onto the tile display fields is determined according to the number of players.

The display fields are filled in alphabetical order. If you play with three players, fields "a," "b," and "c" are used, if you play with 4 players you place tiles onto fields "a" through "d" (see Fig. 2a).

Only when playing with five players are all fields used. If there are remaining tiles from an earlier round on the display fields, the new tiles are placed on top of the old ones in such a way that all tiles still remain recognizable (see Fig. 2b).

Fig. 2a: When playing with four players, four new tiles are placed onto the display. They are laid on the fields "a," "b," "c," and "d" n'even if there are still tiles from earlier rounds.

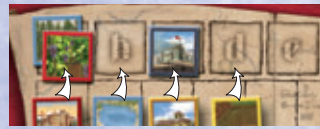
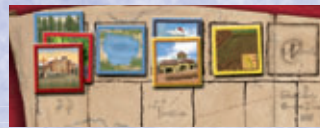


Fig. 2b: This example shows that by placing new tiles on the display, there are three tiles on field "a" and two tiles on field "c", whereas, on fields ibi and idi, only one new tile has been laid. All tiles are recognizable.



As soon as the "drawing stack" is used up, the tile display is filled with the tiles that have a blue star on their back.

Section 2: Playing a card

The player who is loudest in shouting "Olé!" starts. He chooses a card and plays it face up in front of him. The other players follow clockwise in this round. In the following rounds, the player who starts with playing a card is the one who was the last to play his card in the previous round (see "Section 3: Expansion of Power"). He now plays his card first.

You may play only cards that have not been played by any other player in this round.

Exception: Only when playing with 5 players, it may (rarely) occur that a player has only cards in his hand that have already been played by his opponents. In this case, he shows his cards to the other players. Then he determines the starting player on the basis of the played cards. He now plays the same card as the starting player and becomes the new starting player. The order of the remaining players is unchanged by this procedure.

Example: The cards "9", "7", "6", and "4" are played. Ramon has exactly the same cards in his hand. He plays the "9" and becomes the starting player.

Section 3: Expansion of Power

The player who played the highest card (in Section 2) begins. The player with the second highest card value follows, and so on. **Exception:** If the card with the value "5" is the lowest card played, it becomes a "starting player card." The player who played it starts this round. Then the other players follow, beginning with the highest card value, followed by the second highest value and so on.

When it is your turn you may perform one of the following three actions.

Action A: Place Tiles (Occupy Buildings; Sell Buildings)

Action B: Place a Conde Token onto a Building of an Opponent

Action C: Perform the Special Function of the Card Played

(Only the cards "1", "2", "3", "4", and "6" have special functions – indicated by the circular images.)

Exception: A player who performs his move **last** may execute Action C, and then, in addition to it, Action A or Action B.

No player may place a tile (Action A) and a Conde token (Action B) during the same turn.

L'explication de la partie à deux se trouve à la fin de ces règles.

Déroulement de la partie (pour 3 à 5 joueurs)

Chaque manche se compose de 5 phases que l'on joue successivement.

1. Remplir l'étalage

2. Jouer une carte

3. Consolider sa puissance

4. Donner une carte à son voisin de gauche

5. Aller au marché hebdomadaire

Phase 1 : remplir l'étalage

Prenez de la pioche autant de tuiles qu'il y a de joueurs qui participent à la partie et placez-les en étalage sur la table, face visible. Rangez l'étalage dans l'ordre alphabétique. Dans la partie à trois, on ne remplit que les cases a, b et c, dans la partie à quatre, vous utilisez les cases de a à d (voir Fig. 1a). Ce n'est que dans la partie à cinq que vous avez besoin de toutes les cases de l'étalage. S'il y a encore des tuiles des manches précédentes dans l'étalage, vous placez les nouvelles tuiles sur celles-ci de manière à ce que toutes les tuiles restent visibles (voir Fig. 2b).

Fig. 2a : dans la partie quatre, on place quatre nouvelles tuiles dans l'étalage. Posez-les face visible sur les cases a, b c et d, même s'il y a déjà des tuiles des manches antérieures.

Fig. 2b : après avoir placé de nouvelles tuiles sur les cases, on a maintenant dans cet exemple sur la case a 3 tuiles et sur la case c 2 tuiles. Sur les cases b et d, il y a seulement les tuiles nouvellement placées. Toutes les tuiles sont visibles.

Une fois le tas de tuiles épuisé, on remplit l'étalage avec les tuiles dont le verso indique une étoile bleue.

Phase 2 : jouer une carte

Le joueur qui parvient à crier « Olé ! » le plus fort, pose le premier une carte devant lui sur la table, face visible. Les autres joueurs en font autant dans le sens des aiguilles d'une montre. Dans les manches suivantes, le joueur qui a « consolidé sa puissance » (phase 3) le DERNIER sera le premier à jouer une carte.

On ne peut jouer que des cartes avec des valeurs que personne n'a encore jouées pendant cette manche.

Exception : Il peut arriver (très rarement et seulement dans la partie à cinq) qu'un joueur n'ait en main que des cartes dont les valeurs ont déjà été jouées. Dans ce cas-là, il montre d'abord ses cartes. Ensuite, il retrouve (à l'aide des cartes jouées) qui était le premier joueur, joue la même carte que lui et devient lui-même le nouveau premier joueur. L'ordre des autres joueurs reste inchangé. **Exemple :** les cartes 9, 7, 6 et 4 ont été jouées. Ce sont aussi les cartes que Rainier a en main. Il joue la carte de la valeur 9 et devient le premier joueur.

Phase 3 : consolider sa puissance

Le joueur qui a joué la carte de la plus grande valeur pendant la phase 2 commence. Ensuite, c'est le tour du joueur qui a joué la deuxième plus grande valeur et ainsi de suite. **Exception :** si la carte avec la valeur 5 est la carte la plus petite jouée, elle détermine le premier joueur. Dans ce cas-là, le joueur qui l'a posée commence. Ensuite, c'est le tour du joueur qui a joué la carte avec la valeur la plus grande, puis c'est le tour du joueur qui a joué la deuxième plus grande valeur et ainsi de suite. Le joueur dont c'est le tour peut exécuter l'une des trois actions suivantes :

Action A : placer des tuiles (prendre possession des bâtiments ; vendre des bâtiments)

Action B : mettre l'intendant dans le bâtiment d'un autre joueur

Action C : exécuter la fonction spéciale de la carte jouée

(Seules les cartes 1, 2, 3, 4 et 6 ont des fonctions spéciales, reconnaissables aux illustrations rondes.)

Le **dernier** à exécuter son action peut réaliser l'action C et de plus soit l'action A, soit l'action B. **Aucun joueur ne peut placer de tuile (action A) et mettre un intendant dans un bâtiment (action B) pendant le même tour.**

Action A: Place Tiles (Occupy Buildings; Sell Buildings)

For the choice of actions, please refer to the box "Expansion of power" on page 2!

Placing Tiles

The player chooses one field of the tile display. He takes all tiles from this field and places each of them face up on any free field on the playing area.

Tactical Hint: You raise your chances of winning by placing the tiles preferably next to big connected landscapes around your own buildings (see page 6: "How Landscapes and Regions develop").

Occupying buildings

A player who places a building tile onto the board may immediately – and at **no charge** – put his own Squire token **from his stock** onto the tile. If he wants to place a Squire token but has none left, he must sell one of his buildings first. By doing so he gets the associated Squire back and may put it immediately onto the newly placed building tile. However in this case, he has to pay the amount of doubloons equal to the building value (see Fig. 3).

Example: Julia's Squire tokens are all sitting on building tiles. She picks a monastery from the display and wants to take possession of it. Since she needs a Squire token to do this, she sells a castle. She receives the money value for the castle region and gets the Squire token back. Now she uses this Squire token (in the same round) for the new monastery. She has to pay the building value (4 doubloons) to the bank. If Julia had had a Squire token in stock, she could have used it for the monastery at no charge.

There can be only one Squire token per building. You may bring buildings into play without placing a Squire on them. Buildings brought into play without a Squire cannot be taken into possession later; they do not belong to any player and remain unoccupied until the end of the game.

Selling Buildings

A player may sell a various number of his own buildings (only if he executes Action A during his turn).

A player selling a building receives doubloons according to the value of the region. That value is determined by:

- the value of the building (Farm: 2 doubloons; castle: 3 doubloons; monastery: 4 doubloons; see Fig. 3)

plus

- the value of the landscape: 1 doubloon for each landscape tile that belongs to the region (see Abb. 4 and see Chapter "How Landscapes and Regions develop"). The value of an "especially fertile landscape" is imprinted on the tile (2 or 3 doubloons). Only "very fertile tiles" have to be removed from the game once they were involved in the disposal of a building (see Fig. 4). Thus, such a landscape can only be sold once.

moins

- all depreciations caused by plagues in this region (see "The Plagues"; examples in Fig. 7 and Fig. 8)

If you – in the same round – sell a number of buildings whose regions contain the same "especially fertile landscape" you only receive money for that tile once. After that the tile is removed from the game, and the values of the neighboring regions may drastically change (see Fig. 5a – d).

Fig. 3: Building Values. Farm: 2 doubloons; Castle: 3 doubloons; Monastery: 4 doubloons

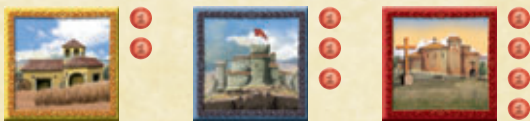


Fig. 4: Carmen sells her castle. The region consists of one lake and two forest landscapes (A, B, C). Lake landscape D is separated from the castle by the forest. Therefore, it doesn't belong to the region. Carmen receives 3 doubloons for the sold building, 2 doubloons for lake landscape A, 3 doubloons for forest landscape B, and 2 doubloons for forest landscape C. That makes 10 doubloons in total. Afterwards, she removes the "very fertile forest landscape" (value: 2 doubloons) from the board (and returns it to the game box).

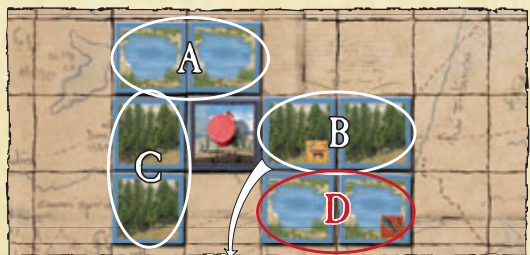


Fig. 3: la valeur des bâtiments

Fig. 4: Carmen vend son château fort. Dans ce domaine, il y a un lac et deux forêts (A, B, C). La terre de lacs D est séparée du château fort par la forêt et n'appartient donc pas à ce domaine. Pour le bâtiment vendu, Carmen reçoit 3 doubloons, pour le lac A 2 doubloons, pour la forêt B 3 doubloons et pour la forêt C 2 doubloons. Au total, elle touche donc 10 doubloons. Ensuite, elle enlève du plateau de jeu la forêt « particulièrement fertile » (et la remet dans la boîte du jeu).

Action A : placer des tuiles (prendre possession des bâtiments ; vendre des bâtiments)

Pour choisir des actions, si vous plaît, lisez attentivement l'encadré « Consolider sa puissance » à la page 2.

Placer une tuile

Le joueur choisit une case de l'étalage. De cette case, il prend toutes les tuiles qui s'y trouvent pour les placer, face visible, sur n'importe quelles cases libres du plateau de jeu.

Indication tactique : on augmente ses chances de gagner, si on place les tuiles de manière à créer des terres continues de grande surface autour de ses propres bâtiments (voir l'encadré aux pages 6–8 : « Comment naissent des terres et des domaines »).

Prendre possession d'un bâtiment

Un joueur peut, immédiatement et **gratuitement**, placer un seigneur de sa « réserve » sur des bâtiments qu'il fait passer de l'étalage au plateau de jeu. S'il n'a plus de seigneurs dans sa « réserve », mais qu'il veut prendre possession d'un bâtiment qu'il vient de construire, il peut vendre l'un de ses bâtiments. Il peut maintenant placer le seigneur libéré par cette vente sur le nouveau bâtiment. **Mais dans ce cas-là, il doit payer la valeur de ce nouveau bâtiment (voir l'illustration 3) à la banque.**

Exemple : les seigneurs de Julia se trouvent tous sur des bâtiments. Maintenant, elle place un monastère sur le plateau de jeu et veut en prendre possession. Comme elle a besoin d'un seigneur, elle vend un château fort. Elle reçoit la valeur du domaine et récupère son seigneur. Elle l'utilise immédiatement (au même tour) pour le nouveau monastère. Pour cela, elle paie la valeur du monastère (4 doubloons) à la banque. Si Julia avait encore eu un seigneur dans sa « réserve », elle aurait pu le placer gratuitement sur le nouveau monastère.

Sur chaque bâtiment, il y a de la place pour un seul seigneur. On peut construire des bâtiments sans y placer de seigneur. Personne ne peut prendre possession d'un bâtiment qu'un joueur place sans seigneurs sur le plateau de jeu. Il reste inoccupé jusqu'à la fin de la partie et n'appartient donc à personne.

Vendre des bâtiments

Si le joueur exécute l'action A pendant son tour, il peut vendre un nombre quelconque de ses propres bâtiments.

Si on vend un bâtiment, on reçoit de la banque la **valeur du domaine**. Celle-ci se compose de la manière suivante :

- la **valeur du bâtiment** (monastère : 4 doubloons, château fort : 3 doubloons, ferme : 2 doubloons ; voir Fig. 3)

et

- la **valeur du terrain** : 1 doubloon pour chaque tuile de terres qui appartient au domaine (voir la boîte « Comment naissent les terres et les domaines » et Fig. 4). Les terres « particulièrement fertiles » apportent la valeur indiquée (2 ou 3 doubloons), puis on les enlève du plateau de jeu (voir Fig. 4) – **seulement ces tuiles-ci**. On ne peut vendre ces terres qu'une seule fois.

moins

- 3-toutes les dépréciations causées par les **fléaux** qui se sont abattus sur ce domaine (voir les pages 4 et 5 : « Les fléaux » ; exemples dans les Fig. 7 et 8).

Si, pendant un tour, on vend plusieurs bâtiments qui se trouvent dans des domaines sur lesquels se trouve la **même tuile de terres « particulièrement fertiles »**, on ne reçoit de l'argent qu'une seule fois et ensuite doit **enlever immédiatement la tuile**. Ainsi, les recettes de la vente peuvent changer substantiellement (voir Fig. 5a–d).



Fig. 5a

Fig. 5a: Pedro sells both of his monasteries (A and B). He has to decide the order of selling the two buildings since he may sell the "very fertile vineyard landscape" only once.

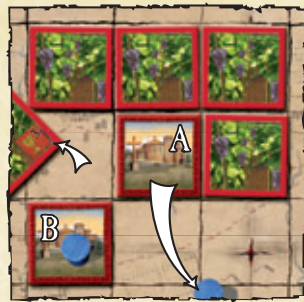


Fig. 5b

Fig. 5b: If he sold monastery A first, he would get 11 doubloons. After that he would remove the "very fertile vineyard landscape," and then he would sell monastery B for 4 doubloons. His overall revenue would be 15 doubloons.

Fig. 5c: However, if he sold monastery B first he would receive 11 doubloons for it.

Fig. 5d: Afterwards, he removes the "very fertile vineyard," before he gets 8 additional doubloons for monastery A. His overall revenue would then be 19 doubloons.

If a building that is occupied by a Conde token is sold, the owner of the Conde immediately receives the landscape value (the value of the landscape tiles WITHOUT the building value) from the bank. In this case, the Squire also gets doubloons for the **complete** value of the region (see Fig. 6).

Squire and Conde tokens from sold buildings are returned to the stock of their owners.

The earned money is placed behind the players' sight shields. You may change money with the bank at any time during the game.

A player may not sell buildings...

- which he has taken possession of in the current round.
- whose regions he has extended by one or more "especially fertile landscape tiles" during the current round.

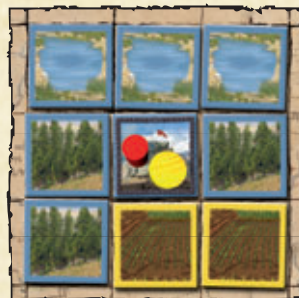


Fig. 6

Fig. 6: la dame Carmen vend un château fort et reçoit la valeur du domaine (9 doubloons). L'intendant Antonio reçoit la valeur des terres (6 doubloons).

Les seigneurs et intendants des bâtiments vendus retournent dans la « réserve » de leur propriétaire.

Chaque joueur cache l'argent qu'il encaisse aux autres joueurs derrière son paravent. Il est toujours permis de changer de l'argent.

Aucun joueur ne peut vendre des bâtiments

- dont il a pris possession au même tour ;
- dont il élargit lui-même le domaine au même tour d'une (ou plusieurs) terre(s) « particulièrement fertile(s) ».

The Plagues:

Four plagues exist: **Poison, Locust, Rat, and Ruin**. In order to place or move a plague token on the board you have to execute Action C (see "Perform the special Function of the played Card," page 6).

Plagues can only be placed on tiles that are already in the playing area on the board – you may not place a plague on a tile in the display.

The plagues correspond to the following tiles:

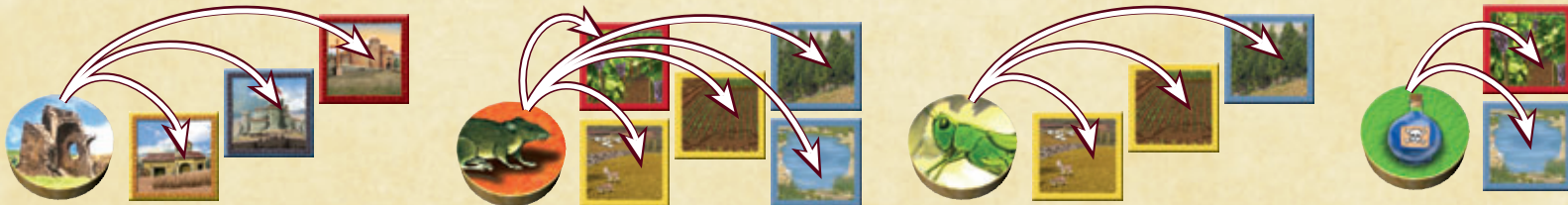


Fig. 7: The ruins can only be placed on buildings. All other plagues may not be placed on buildings. Rats can ravage all landscapes. The locust can only be placed on field (acre), forest and pasture tiles. The poison can only be used on lake and vineyard tiles.

Les fléaux :

Il y a quatre fléaux différents : les **poisons**, les **sauterelles**, les **rats**, les **ruines**. Pour les placer sur le plateau de jeu ou les déplacer, on doit exécuter l'action C (voir le chapitre : « Action C : exécuter la fonction spéciale de la carte jouée », page 6).

On ne peut placer les fléaux que sur des tuiles qui se trouvent déjà sur le plateau de jeu, donc pas dans l'étagère.

On peut placer ces fléaux sur ces tuiles :

Fig. 7 : les ruines ne peuvent être placées que sur des bâtiments. Tous les autres fléaux ne peuvent pas être placés sur des bâtiments. Les rats peuvent frapper toutes les terres. On ne peut placer des sauterelles que sur des tuiles de champ, de pré et de forêt. Le poison n'est utilisable que pour des tuiles de lac et de vignoble.

If there are plagues on buildings or landscapes the revenue of a sold building is reduced:

- Buildings that have a Ruin token on them lose their complete building value (but not the landscape value of their region; see Fig. 8a – 8d).
- The value of connected landscapes that hold the rat plague is halved (rounded down; see Fig. 8b, 8d). If the Rat sits on an “especially fertile landscape tile” that is removed from the game after selling the region, the rat is placed next to the gameboard – waiting for later use.
- Locust and Poison make the landscape tile they are on worthless. Landscape tiles that lie behind such plague infested tiles are also made worthless if they have no other connection to the corresponding building (see Fig. 8c).



Building:
0 points



Landscape:
half value



Landscape:
is cut off



Landscape:
is cut off



Bâtiments :
0 doubloons



terres :
moitié de la valeur



terres :
coupées



terres :
coupées



Fig. 8a



Fig. 8b



Fig. 8c



Fig. 8d

Fig. 8a: Amélie vend les deux fermes et reçoit 11 doubloons. Le “ruiné” farm A is worthless. For this region Amélie only gets the value of her acre landscapes (4 doubloons). Farm B brings 2 doubloons for the building, 4 doubloons for the adjacent acres, and 1 doubloon for the adjacent pasture.

Fig. 8b: Rat attack! If Amélie sold both of her farms she would receive only 7 doubloons. The value of the acre landscapes has been halved for both farms.

Fig. 8c: Locust alarm! Now Amélie gets 6 doubloons for selling both of her farms. The acre landscape of farm A is worth only 3 doubloons. Farm B brings only the value of the building and the pasture since the Locust has completely separated the acre landscapes from farm B.

Fig. 8d: Locust and Rat plague! The Locust plague separates one acre landscape from farm A and three acre landscapes from farm B. The Rat halves the remaining value of the complete landscape: in the case of farm A, it is reduced from 3 to – rounded down – 1 doubloon. In the case of farm B it is reduced from 1 to – rounded down – 0 doubloons.

S'il y a des fléaux sur des bâtiments ou des terres, les recettes diminuent au moment de la vente d'un bâtiment :

- Des bâtiments mal entretenus qui sont devenus des **ruines** perdent complètement leur valeur de bâtiment (mais pas la valeur de la terre de leur domaine ; voir les Fig. 8a–8d).
- Des terres continues que ravagent les **rats** ne valent que la moitié. (En cas de doute, on arrondit au doublon inférieur ; voir les Fig. 8b, 8d). Si le rat se trouve sur une tuile de terre « particulièrement fertile » qui est enlevée du plateau de jeu après la vente du bâtiment, on place le rat à côté du plateau de jeu pour pouvoir le réutiliser plus tard.
- Si une **sauterelle** ou un **poison** se trouvent sur une tuile de terre, celle-ci n'a plus de valeur. Les tuiles qui se trouvent derrière et qui n'ont aucun autre lien avec le bâtiment, perdent elles aussi leur valeur : les terres sont ainsi coupées du reste du domaine (voir les Fig. 8c, 8d).

Fig. 8a : Amélie vend les deux fermes et reçoit 11 doubloons. Le bâtiment de la ferme A est une ruine et pour cela sans valeur. Pour ce domaine, Amélie ne reçoit que la valeur des champs (4 doubloons). La ferme B rapporte 2 doubloons pour le bâtiment, 4 doubloons pour les champs d'à côté et 1 doubloon pour les prés avoisinés.

Fig. 8b : une plaie de rats ! Si Amélie vend maintenant les deux fermes, elle ne reçoit que 7 doubloons. La valeur des champs est divisée en deux, de manière à ce qu'ils ne rapportent que 2 doubloons.

Fig. 8c : une plaie de sauterelles ! Pour la vente des deux fermes, Amélie ne reçoit que 6 doubloons. Les champs de la ferme A n'ont plus qu'une valeur de 3 doubloons. La ferme B rapporte seulement la valeur du bâtiment et des prés, comme la sauterelle a complètement coupé les terres de champs de la ferme B.

Fig. 8d : une plaie de sauterelles et une plaie de rats ! Cette plaie de sauterelles coupe une case de champ de la ferme A et trois cases de champs de la ferme B. Le rat divise à chaque fois par deux la valeur restante de l'ensemble des terres: dans le cas de la ferme A, la valeur se réduit de 3 à 1 doubloon (arrondi au doublon inférieur), et dans le cas de la ferme B de 1 à 0 doubloons (arrondi au doublon inférieur).

Action B: Place a Conde Token on the Building of an Opponent

For the choice of actions, please refer to the box “Expansion of power” on page 2!

The player places a Conde token from his stock onto a building that is occupied by a Squire token of an opponent. If the Conde token of a player is sitting on a building tile already, he may move it onto another building (that holds a Squire).

A Conde may never be placed onto a building whose region value adds up to 7 or more doubloons. There may be only one Conde on a building at a time.

Important: The Conde is only a trustee – not the owner of the building. A player with a Conde on a certain building may NEVER sell that building. If a Squire sells a building, the Conde receives the doubloon value of the landscapes that correspond to that building.

Action B : mettre l'intendant dans le bâtiment d'un autre joueur

Pour choisir des actions, s'il vous plaît, lisez attentivement l'encadré « Consolider sa puissance » à la page 2.

Le joueur place l'intendant de sa « réserve » sur une tuile de bâtiment sur laquelle se trouve le seigneur d'un autre joueur. Si son intendant se trouve déjà sur un bâtiment, il peut le déplacer sur un autre bâtiment (avec un seigneur).

On ne peut pas placer d'intendant dans un bâtiment, si le domaine dans lequel ce bâtiment se trouve a à ce moment-là une valeur de 7 doubloons ou plus. Aucun autre intendant ne doit se trouver dans ce bâtiment.

Important : l'intendant n'est pas le propriétaire. Si on possède un intendant dans un bâtiment, on ne peut PAS le vendre. Si le seigneur le vend, l'intendant reçoit la valeur des terres.

Action C: Perform the Special Function of the Card Played

For the choice of actions, please refer to the box "Expansion of power" on page 2!

The player executes the special function that is permitted through his played card. Only the cards "1," "2," "3," "4," and "6" have special functions.

The following special functions exist:

Action "Poison" (card "1")

The player moves the Poison token onto any empty vineyard or lake landscape tile. This tile becomes worthless and separates neighboring tiles (see page 5, top).



Action "Rat" (card "2")

The player moves the Rat token onto any empty landscape tile. It halves the landscape value (round down!).



Action "Locust" (card "3")

The player moves the Locust token onto any empty acre, forest or pasture landscape tile (It then affects the landscapes like a Poison plague; see Fig. 8c).



Action "Ruin" (card "4")

The player moves the Ruin onto any building. The building becomes worthless.



Action "Draw a Card" (card "6")

The player determines an opponent who has to show him the cards in his hand. The player chooses and takes one card and gives his opponent one of his in return.



Action C : exécuter la fonction spéciale de la carte qu'on a jouée

Pour choisir des actions, s'il vous plaît, lisez attentivement l'encadré

« Consolidation sa puissance » à la page 2.

Un joueur exécute la fonction spéciale que sa carte jouée lui permet. Les cartes 1, 2, 3, 4 et 6 n'ont pas de fonction spéciale.

Il existe les fonctions spéciales suivantes :

Action « poison » (valeur de la carte : 1)

Le joueur (dé)place le fléau « poison » sur une tuile de vignoble ou de lac quelconque libre. Ainsi, cette tuile perd sa valeur et coupe d'autres tuiles (voir page 5 en haut).

Action « rat » (valeur de la carte : 2)

Le joueur (dé)place le « rat » sur une tuile de terre quelconque libre. Le rat divise en deux la valeur des terres (on arrondit au doublon inférieur).

Action « sauterelle » (valeur de la carte : 3)

Le joueur (dé)place la « sauterelle » sur une tuile de champ, de forêt ou de pré quelconque libre. La sauterelle a les mêmes effets que le poison (voir l'illustration 8c).

Action « ruine » (valeur de la carte : 4)

Le joueur (dé)place la « ruine » sur une tuile de bâtiment quelconque libre.

Action « piocher une carte » (valeur de la carte : 6)

Le joueur détermine un autre joueur dont il regarde maintenant les cartes que celui-ci garde en main. Il en choisit une et la prend en échange d'une carte qu'il lui donne de sa propre main.

There may only be one plague token per tile. There may be multiple plagues on different tiles of the same landscape. Plagues affect "especially fertile landscapes" as well as regular landscapes.

Sur chaque tuile, on ne peut placer qu'un seul fléau. Sur différentes tuiles du même domaine, ils peuvent se trouver plusieurs fléaux. Comme toutes les autres tuiles de terres, les tuiles de terres « particulièrement fertiles » peuvent aussi être touchées par des fléaux.

Section 4: Give the Card to the Left Neighbor

All players pass the card that they have just played on to their left neighbor. The neighbor takes it into his hand and may play it during any of the subsequent rounds (Section 2).

Phase 4 : donner la carte à son voisin de gauche

Tous les joueurs donnent la carte qu'ils ont jouée à leur voisin de gauche. Celui-ci la prend en main et peut la jouer pendant (la phase 2 d') une manche suivante.

Section 5: Weekly Market

In the weekly market, Squire and Conde receive money for big regions. For each region (building + landscapes) whose value adds up to 7 or more doubloons...

- the Squire receives 2 doubloons, and the Conde receives 1 doubloon.

Phase 5 : aller au marché hebdomadaire

Le seigneur et l'intendant vendent les produits de leurs grands domaines sur le marché hebdomadaire. Chaque domaine (bâtiment + terres) qui vaut 7 doubloons ou plus, rapporte

- au seigneur : 2 doubloons, à l'intendant : 1 doubloon.

Game End and Winner

The last round is the one in which the final landscape tile (the last of the ones marked with the blue stars on their back) is put onto the tile display. After that round all players count their doubloons. The richest player wins.

Fin de la partie et gagnant:

Quand un joueur place la dernière tuile avec un verso bleu dans l'étalage, on termine la manche en cours. Ensuite, chacun compte son argent. Le joueur le plus riche a gagné.

How Landscapes and Regions develop

A. Landscapes

- Each single landscape tile is already a landscape. Tiles of the same landscape kind extend this landscape if they are placed on orthogonally adjacent fields (fields touching horizontally or vertically) on the game board. This also applies for "especially fertile landscapes."
- Tiles that are only touching diagonally do not belong to the same landscape (see Fig. 9).
- Tiles of a certain landscape kind can never become part of another landscape kind – regardless of the color of their tile frames (see Fig. 10).

Fig. 9: Here you can see two different acre landscapes. If a new acre tile is put onto one of the fields marked with an "a" it becomes a new part of the landscape A. If the new acre tile is put onto one of the "b" fields it becomes part of landscape B. If a tile is placed onto any of the "a/b" fields the two acre (A and B) landscapes melt into one big acre landscape.



Fig. 10: Three different landscapes are visible here. The two pasture landscapes are separated by an acre landscape.



Comment naissent les terres et les domaines

A. Les terres

- 2 Chaque tuile de terre individuelle est déjà considérée comme une terre. Les tuiles de la même sorte de terre agrandissent cette terre quand elles l'avoisinent **horizontalement ou verticalement**.
- Cela vaut aussi pour les terres « particulièrement fertiles » de la même sorte de terre.
- 3 Des tuiles qui n'avoisinent que diagonalement n'appartiennent pas à la même terre (voir Fig. 9).

Fig. 9 : on voit deux champs différents. Si on place une nouvelle tuile de champs sur l'une des cases marquées de « a », elle devient un nouvel élément de l'ensemble de champs A. Si on la place sur l'une des cases marquées de « b », la nouvelle tuile devient un nouvel élément de l'ensemble de champs B. Et au cas où on la place sur l'une des cases marquées de « a/b », les deux terres se joignent pour donner un seul vaste ensemble de champs. 3 Les tuiles d'une sorte de terres spécifique ne peuvent jamais devenir un élément d'une autre sorte de terres, et ce indépendamment de la couleur du cadre de la tuile (voir Fig. 10).

Fig. 10 : ici, on voit trois différentes terres. Les deux terres de prés sont séparées par un champ.

B. Regions

- A region is composed of a landscape and a building of the same frame color – only if the tiles are on orthogonally adjacent fields. A diagonal connection is not sufficient.
- Multiple landscapes form a region with a building of the same color frame when each of the landscape tiles is either touching the building vertically or horizontally.

Fig. 11: Acre landscape A and pasture landscape B and the farm form a region. Pasture C does not belong to that region since it has no direct connection to the building. The vineyard and lake landscapes do not belong to the region because of their unsuitable frame color.

Each building forms a region with any orthogonally adjacent and appropriate landscape.

Fig. 12: Farm A forms a region with the acre landscape. Farm C and Farm D each form their own region with the same acre landscape. Farm B is only touching the acre diagonally, and therefore it has no access to a region in this configuration.

What is a Region worth?

Each landscape tile that belongs to a region is worth 1 doubloon. "Especially fertile landscapes" are worth 2 or 3 doubloons – according to the imprinted number on the tile. The value of a building is determined by the kind of the building: Farm: 2 doubloons; Castle: 3 doubloons; Monastery: 4 doubloons. (See Fig. 3). The plagues "Rat," "Locust," and "Poison" are able to reduce the value of a landscape down to zero doubloons. The "Ruin" plague can make a building worthless (see "The Plagues").

Fig. 13: The region of farm A consists of the building, an acre landscape (red crosses), and a pasture landscape (blue crosses). The region of farm B is formed by the building and two acre landscapes (red crosses and yellow cross). Farm C is part of a region that consists of the building, an acre landscape (red crosses) and a pasture landscape (green cross).

Fig. 14: If Antonio sold farm A he would receive 6 doubloons: Building and pastures (blue crosses) each bring 2 doubloons. The acre landscape is worth 2 additional doubloons since the Locust makes one tile worthless, and the Rat halves the value of the remaining landscape tiles (Including an "especially fertile landscape" worth 2) down to 2 doubloons. Now Antonio removes the "very fertile acre landscape." Afterwards, this acre landscape becomes worthless for Amelie (farm B): The Rat halves the remaining tiles down to 0,5 doubloons, thus: 0 doubloons (rounded down). If Amelie had sold her farm before Antonio she would have received 2 doubloons for the Rat infested acre (as it is described above in Antonio's case). Her building brings her 2 doubloons; her acre is worth 1 doubloon (yellow cross). Ramon receives 3 doubloons for selling his farm C since 3 is the value of the "very fertile pasture" tile (green cross). His building is made worthless by the Ruin token, and the two acre landscape tiles (red crosses) are separated from his farm by the Locust.

B. Les domaines

- Une terre et un bâtiment de la même couleur (du cadre) forment ensemble un domaine, s'ilsavoisinent horizontalement ou verticalement. Un lien diagonal ne suffit pas.
- Plusieurs terres et un bâtiment de la même couleur (du cadre) forment ensemble un domaine, si chacune de ces terres est directement liée horizontalement ou verticalement avec ce bâtiment.

Fig. 11 : les champs A, les prés B et la ferme forment ensemble un domaine. Les prés C n'appartiennent pas à ce domaine, comme ils ne sont pas directement liés au bâtiment. Le vignoble et les lacs n'appartiennent pas non plus au domaine, comme leur cadre n'est pas jaune.

6 Chaque bâtiment forme avec les terres avoisinantes à chaque fois un domaine individuel.

Fig. 12 : la ferme A et les terres de champs forment un domaine. Les fermes C et D forment avec le même ensemble de champs aussi à chaque fois un domaine propre. La ferme B est diagonalement avoisinée aux champs et ne forme donc pas de domaine avec eux.

Quelle est la valeur d'un domaine ?

Chaque tuile de terre qui appartient à un domaine vaut un doubloon. Les tuiles de terres « particulièrement fertiles » valent 2 ou 3 doubloons, selon le nombre imprimé. La valeur du bâtiment dépend de la sorte du bâtiment : ferme : 2 doubloons, château fort : 3 doubloons, monastère : 4 doubloons (voir Fig. 3). Les fléaux « rat », « sauterelle » et « poison » peuvent provoquer que des terres aient une valeur réduite ou même aucune valeur du tout pour un certain temps. Le fléau « ruine » peut réduire la valeur d'un bâtiment à zéro (voir le chapitre « Les fléaux ».

Fig. 13 : le domaine de la ferme A comprend le bâtiment, un champ (croix rouges) et un pré (croix bleues). À part le bâtiment, il y a deux champs (les croix rouges et la croix jaune) qui appartiennent au domaine de la ferme B. Le domaine de la ferme C comprend le bâtiment, un champ (croix rouges) et le pré (croix vertes).

Fig. 14 : si Antonio vend la ferme A, il reçoit 7 doubloons : les bâtiments et le pré (croix bleues) rapportent chacun 2 doubloons. Les champs (croix rouges) rapportent 2 autres doubloons, puisque la sauterelle annule une tuile et le rat partage en deux la valeur restante, si bien qu'il reste 2 doubloons. Maintenant, Antonio élimine la tuile de champs « particulièrement fertile ». Ensuite, cette terre n'a plus de valeur pour Amélie (ferme B) : le rat partage en deux la tuile restante, si bien qu'il reste 0,5 doubloons arrondi au doubloon inférieur, cela fait zéro. Si Amélie avait vendu sa ferme avant Antonio, elle aurait reçu 2 doubloons pour le champ envahi par le rat (comme décrit dans l'action d'Antonio). Pour son bâtiment, Amélie reçoit 2 doubloons, pour le champ (croix jaune) 1 doubloon. Pour la vente de sa ferme C, Rainier reçoit 3 doubloons, comme c'est la valeur de la tuile de pré (croix verte). À cause de la ruine, le bâtiment est sans valeur et les champs (croix rouges) sont séparés du bâtiment par les sauterelles.

Example of a Game Round



Fig. 15a

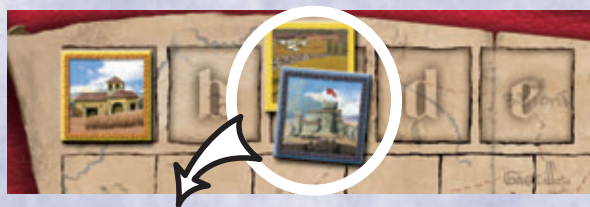


Fig. 15b

Fig. 15a: Antonio has played the lowest card in this game round – a “2.” Therefore, he may execute Action C (in this case: Move the “Rat” plague token) and perform either Action A or Action B. He chooses Action A and takes the tiles from one tile display field.

Fig. 15b: Antonio takes the pasture and the castle tile from display field “c.”

Fig. 15c: Now, Antonio places the pasture into the region of his farm (Action A). Afterwards, he removes the rat from that region and puts it onto the vineyard tile next to Carmen’s monastery. (Action C).

Fig. 15d: Then, Antonio sells his farms and receives 9 doubloons for it (pursuing Action A). Conde Ramon gets the value of the landscape (7 doubloons). Afterwards, Antonio removes the two “very fertile pastures.” He leaves the “very fertile acre” since the Locust plague blocks that tile (Note: Antonio has not received any money for it.)

Fig. 15e: Antonio uses the Squire token of the sold farm to take possession of the castle. He pays 3 doubloons (building value of the castle) to the bank since he had no Squire token left in his stock.

Exemple d’un tour :



Fig. 15c



Fig. 15d



Fig. 15e

Fig. 15a : Antonio a joué la carte de la valeur la plus petite, un 2. Pour cette raison, il peut exécuter l’action C (ici : placer un rat) et en outre choisir ou bien l’action A, ou bien l’action B. Il choisit l’action A et prend les tuiles d’une case d’étalage c.

Fig. 15b : Antonio prend le pré et le château fort de la case d’étalage c.

Fig. 15c : maintenant, Antonio place le pré dans le domaine de sa ferme (action A). Ensuite, il enlève du même domaine le rat et le place sur le vignoble devant le monastère de Carmen (action C).

Fig. 15d : puis, Antonio vend la ferme et reçoit 9 doubloons (suite de l’action A). L’intendant Rainier reçoit la valeur des terres (7 doubloons). Ensuite, Antonio enlève les deux prés « particulièrement fertiles ». Il laisse le champ « particulièrement fertile » là où il est, puisque, à cause de la plaie de sauterelles, Antonio n’a pas reçu d’argent pour celui-ci.

Fig. 15e : Antonio utilise le seigneur de la ferme vendue pour occuper le nouveau château fort. Pour cela, il paie 3 doubloons (valeur de bâtiment du château fort) à la banque.

SALAMANCA for 2 Players:

The game runs as in the 3 – 5 player version but with the following differences:

- You play with a single deck of cards having the values 1 through to 8. Thus, both players receive four cards.
- In Section 1, four tiles are put onto the tile display (as it is in the game with four players).
- Both players play (in Section 2) two cards face down on the table before all of them are revealed at the same time.
- In Section 3 (Expansion of Power) the order of the game turns is according to the highest value of the cards. If the “5” is the lowest card played, its player starts the game round.

Example A: Carmen has played “6” and “3”. Antonio has played “8” and “2”. Antonio begins (card 8) with action A or action B. Then, it is Carmen’s turn (card 6). Since the “6” has a special function (“Draw a card”), Carmen may freely choose an action (A, B or C). Now, it is Carmen’s turn again, since her “3” has a higher value than Antonio’s “2”. Carmen again chooses one of the three actions. Finally, it is Antonio’s turn with his lowest number. He executes action C by moving the rat. Besides, he chooses either action A or action B.

Example B: Carmen has played “8” and “6”. Antonio has played “7” and “5”. Since the “5” is the lowest card played, it determines the starting player, so that Antonio begins (with action A or B). Then it is Carmen’s turn with her “8” (action A or B), followed by Antonio with “7” (action A or B). Finally, Carmen can execute action C with her “6” and may additionally choose action A or B.

- If in one round in his first turn a player takes possession of a building, he may not sell it during his second turn.
- If in one round in his first turn a player places one or more “especially fertile landscapes” into a region, he may not sell buildings during his second turn that now have access to these newly placed “especially fertile landscapes.”

Published by Zoch Verlag
Copyright: 2006
Author: Stefan Dorra
Illustrations: Andreas Mack
Translation: Birgit Irgang, Marc Hardenack, Bruce Whitehill

SALAMANCA pour 2 joueurs :

Les règles de cette variante sont identiques à celles de la partie normale avec les modifications suivantes :

1. On joue avec un jeu de cartes simple en utilisant les cartes de 1 à 8. Les deux joueurs reçoivent donc quatre cartes chacun.
2. Dans la phase 1, on place toujours 4 tuiles dans l’étalage (comme dans la partie à quatre).
3. Les deux joueurs jouent (dans la phase 2) à **chaque fois deux cartes**, face cachée, et puis les retournent **simultanément**.
4. Dans la phase 3 (« Consolider sa puissance »), l’ordre de jeu dépend de la hauteur des cartes. Si le 5 est la carte jouée la plus petite, le joueur qui l’a jouée commence.

Exemple A : Carmen a joué le 6 et le 3. Antonio a joué le 8 et le 2. Antonio commence (carte 8) avec l’action A ou B (l’action C n’est pas possible, comme la carte 8 n’a pas de fonction spéciale). Ensuite, c’est le tour de Carmen (carte 6). Comme le 6 a une fonction spéciale (« Piocher une carte »), Carmen peut choisir librement l’une des trois actions (A, B ou C). Maintenant, c’est encore une fois le tour de Carmen, parce que sa carte 3 a une valeur plus haute que la carte 2 d’Antonio. De nouveau, Carmen choisit l’une des trois actions. À la fin, c’est le tour d’Antonio avec sa carte la plus petite. Il exécute l’action C et déplace le rat. En outre, il choisit ou bien l’action A ou bien l’action B.

Exemple B : Carmen a joué le 8 et le 6. Antonio a joué le 7 et le 5. Comme le 5 est la carte jouée la plus petite, elle détermine le premier joueur. Pour cette raison, Antonio commence (avec l’action A ou B). Ensuite, c’est le tour de Carmen avec son 8 (action A ou B), puis Antonio avec le 7 (action A ou B). À la fin, Carmen peut exécuter l’action C avec sa carte 6 et en outre choisir entre les actions A ou B.

5. Si on prend possession d’un bâtiment pendant son premier tour au cours d’une manche, on ne peut pas vendre ce bâtiment à son deuxième tour.
6. Si on fournit une ou plusieurs tuiles de terres « particulièrement fertiles » à un domaine à son premier tour, on ne peut pas à son deuxième tour vendre des bâtiments qui se trouvent dans le domaine dans lequel il les a placées.

Édité par le Zoch Verlag
Copyright : 2006
Auteur : Stefan Dorra
Illustrations : Andreas Mack
Traduction : Birgit Irgang