

Åse & Henrik Berg



# Pied Piper

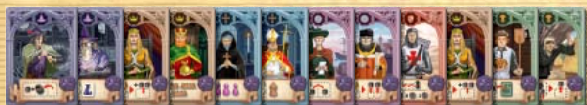
## L'extension de Mattus

**E**urope, 1348. La Peste Noire ravage le vieux continent. Jusqu'à maintenant les joueurs ont sollicité l'aide de plusieurs figures du Moyen Age pour combattre l'épidémie, mais il est désormais urgent d'appeler des renforts. 12 nouveaux personnages sont prêts à apporter leur soutien aux joueurs. Certains d'entre eux,



comme la Reine et l'Empereur, vont utiliser leur richesse et leur pouvoir pour les aider. De leur côté, la Nonne et l'Evêque puiseront dans leur sagesse et leur foi pour contrer l'épidémie. D'autres enfin invoqueront la magie et la sorcellerie, comme Pied Piper, qui, grâce à sa fameuse flûte enchantée, entraînera les rats à sa suite.

## Contenu du jeu



**12 cartes de personnage** (2 nouvelles cartes pour chacune des 6 classes : Paysannerie, Bourgeoisie, Clergé, Chevalerie, Magie et Noblesse)



**2 pions Evêque**



**3 pions Rempart**



**3 pions Nonne**



**10 jetons Potion**

## Mise en place et déroulement de la partie

**Cette extension contient 2 nouvelles cartes de personnage supplémentaires pour chacune des 6 classes du jeu. En incluant les 6 personnages du jeu de base, il y a donc désormais 3 cartes différentes pour chacune des classes, soit 18 cartes. Mais seules 6 cartes seront utilisées au cours d'une partie.** Après avoir choisi 6 cartes de personnage, la mise en place de la partie est identique à celle proposée dans le jeu de base. Certaines nouvelles cartes nécessitent l'utilisation de matériel additionnel (Evêque - 2 pions Evêque, Empereur - 3 pions Rempart, Nonne - 3 pions Nonne, Magicien - 10 jetons Potion). Si vous choisissez de jouer avec ces cartes, le matériel correspondant doit être placé près du plateau de jeu.

**Avant de commencer, il faut choisir les 6 cartes de personnage de la partie.** Cela peut être fait de plusieurs façons :

- Prendre au hasard 6 cartes parmi les 18 cartes de personnage.
- Utiliser l'une des listes de cartes proposées à la fin de ce livret de règles.
- Se mettre d'accord entre les joueurs quant aux 6 cartes à utiliser.
  - Mélanger séparément les cartes des 6 classes, puis piocher une carte de chaque classe.

**Remarque :** Dans une partie à moins de 4 joueurs, il est conseillé de choisir au moins une carte Chevalerie, pour être certain qu'aucun endroit de la carte ne sera à l'abri de l'épidémie.



La partie se déroule comme dans le jeu de base, en utilisant les 6 cartes de personnage choisies. Si plusieurs cartes d'une même classe sont en jeu, les joueurs retireront du jeu un cube de population pour chaque carte correspondante en leur possession (lorsque le symbole de cette classe apparaîtra sur un jeton rat).

**Exemple :** Si les cartes Croisé et Chevalier sont en jeu, et que deux joueurs différents possèdent ces cartes, ils perdront tous les deux 1 cube de population pour chaque symbole Chevalerie. Si un même joueur est en possession de ces deux cartes, il perdra 2 cubes pour chaque symbole Chevalerie.

## Les nouvelles cartes de personnage

**Remarque :** Seul le joueur actif (dont c'est le tour) peut utiliser les capacités des cartes de personnage en sa possession. Il ne peut utiliser la capacité d'une carte qu'une seule fois par tour, et toujours avant l'action n°3 (à l'exception des cartes Soldat, Croisé et Serf).



### Croisé (Chevalerie)

Un joueur possédant cette carte peut déplacer l'emblème de la Peste de 2 régions lors de l'action n°3, avant que les effets de la Peste ne soient évalués. De plus, il peut révéler simultanément tous les jetons rats de la région infectée, et décider de l'ordre dans lequel ils affecteront cette région.



### Soldat (Chevalerie)

Un joueur possédant cette carte peut déplacer l'emblème de la Peste de 2 régions lors de l'action n°3, avant que les effets de la Peste ne soient évalués. De plus, lorsqu'il place de nouveaux rats lors de l'action n°3 (propagation de l'épidémie), il peut placer un rat supplémentaire.

**Combinaisons de cartes :** Si un joueur possède plusieurs cartes Chevalerie, il ne peut cependant jamais déplacer l'emblème de la Peste de plus de 2 régions.



### Messager (Bourgeoisie)

Un joueur possédant cette carte peut, à tout moment de son tour de jeu, échanger les places de 2 cubes sur le plateau. Il peut échanger l'un de ses propres cubes avec le cube d'un adversaire, ou 2 cubes appartenant à deux autres joueurs.

**Remarque :** L'échange de cubes effectué par le messager n'est pas affecté par les pièces Rempart mises en jeu.



### Bourgmestre (Bourgeoisie)

Un joueur possédant cette carte peut, plutôt que d'ajouter de nouveaux cubes de manière classique (1 cube par rat) lors de l'action n°2, ajouter un cube de population dans chacune des régions où il possède plus de cubes que n'importe quel autre joueur.

**Combinaisons de cartes :** Si un joueur possède aussi la carte Paysan, le cube supplémentaire peut être placé dans une région où il possède plus de cubes que n'importe quel autre joueur. Si le joueur possède et peut utiliser la carte Reine, les deux cubes supplémentaires peuvent être placés dans une ou deux régions où il possède plus de cubes que les autres joueurs.

**Remarque :** Il peut choisir de ne pas utiliser la capacité du Bourgmestre, et placer les cubes de manière classique.





## Empereur (Noblesse)

Un joueur possédant cette carte peut, à tout moment de son tour de jeu, placer (ou déplacer) les 3 pions Rempart. Un Rempart doit être placé entre deux régions voisines (sur une frontière ou sur la flèche reliant les deux régions). Rien ne peut franchir un Rempart, ni les rats, ni les cubes de population, ni l'emblème de la Peste tant que le Rempart est en place.

**Remarque :** Les pions Nonne et Evêque (voir plus bas) ne sont pas bloqués par les Remparts puisqu'ils sont placés librement sur le plateau et non déplacés d'une région à l'autre.



## Reine (Noblesse)

Si les cubes de la couleur du joueur possédant cette carte connectent un plus grand nombre de régions que n'importe quel autre joueur, il peut placer 2 cubes supplémentaires lorsqu'il ajoute des cubes dans une région (action n°2 : placer de nouveaux cubes de population sur le plateau).

**Exemple :** Il y a des cubes rouges en Anglia, Gallia et Hispania, des cubes bleus en Russia et Tartaria, des cubes jaunes en Hispania, Italia et Polonia, et des cubes verts en Germania et Turcia. Le joueur rouge a donc connecté 3 régions, les joueurs bleu et jaune 2 régions, alors que le joueur vert n'a pas connecté de régions. Ainsi, si le joueur rouge possède la carte Reine, il peut ajouter 2 cubes supplémentaires lorsqu'il doit placer de nouveaux cubes sur le plateau. Aucun des autres joueurs ne pourrait utiliser la capacité de la carte Reine dans cette situation.



## Pied Piper (Magie)

Un joueur possédant la carte Pied Piper (le joueur de flûte) peut, à tout moment de son tour de jeu, déplacer l'un des cubes de sa couleur d'une région à une région voisine. En faisant cela, il doit déplacer avec ce cube autant de jetons rats que possible de la région d'origine à la nouvelle région. Les Remparts empêchent un

tel déplacement. Si la région de destination contient un pion Evêque, aucun rat ne peut y être amené.

**Remarque :** La règle stipule que le nombre de rats par région est limité à 3. Ainsi, si le joueur déplace l'un de ses cubes vers une région voisine contenant déjà 2 rats, il ne peut attirer dans cette région qu'un seul rat supplémentaire. Le joueur peut utiliser Pied Piper pour déplacer l'un de ses cubes dans une région voisine même si aucun rat ne peut le suivre (si la région d'origine ne contenait aucun rat ou si la région de destination contient déjà 3 rats ou un jeton Evêque.)



## Magicien (Magie)

Un joueur possédant cette carte peut, à tout moment de son tour de jeu, poser un jeton Potion près de l'un de ses cubes n'importe où sur le plateau. Plusieurs potions peuvent être placées près d'un même cube, mais un seul par tour de jeu. La Potion protège le cube : si ce dernier devait être retiré du jeu lors de

l'action n°3, le propriétaire du cube peut choisir à la place de retirer la Potion qui le protégeait.

**Remarque :** Pour la capacité spéciale du Serf, retirer du jeu une Potion n'est pas équivalent au fait de retirer du jeu un cube de population.



## Serf (Paysannerie)

Lors de l'action n°3, à son tour de jeu, un joueur possédant cette carte peut placer un cube de sa couleur dans la région infectée pour chaque jeton rat ayant retiré du jeu au moins 1 cube de population d'un autre joueur. Le nouveau cube est placé immédiatement dans cette région, et peut alors être affecté par la résolution des autres jetons rats.



## Boulangier (Paysannerie)

À chacun de ses tours de jeu, le joueur peut poser un cube de sa réserve sur cette carte Boulangier. Lorsque la carte sera prise par un autre joueur, celui-ci placera immédiatement tous les cubes posés sur cette carte dans une unique région de son choix.





## Nonne (Clergé)

Un joueur possédant cette carte peut, à tout moment de son tour de jeu, placer (ou déplacer) les 3 pions Nonne. Un pion Nonne peut être placé dans n'importe quelle région, et plusieurs pions Nonne peuvent être placés dans la même région. Chaque pion Nonne permet de réduire la population de la région d'1 unité lorsqu'il s'agira de

savoir si un jeton rat affecte ou non la région.

**Exemple :** Scandia contient 3 cubes et 2 pions Nonne. La Peste affectera la population uniquement dans le cas où un jeton rat révélé affiche une valeur limite de 1.



## Evêque (Clergé)

Un joueur possédant cette carte peut, à tout moment de son tour de jeu, placer (ou déplacer) l'un des deux pions Evêque. Un pion Evêque peut être placé dans n'importe quelle région, et les deux pions peuvent être placés dans la même région. Les pions Evêque protègent la région contre les rats : aucun rat ne peut se déplacer

ou être ajouté dans une région dans laquelle un ou deux pions Evêque sont présents.

# Fin de la Partie

Comme dans le jeu de base, lorsque la partie se termine un dernier tour de jeu est effectué dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Tous les joueurs, à l'exception de celui qui vient d'effectuer le dernier tour normal de jeu, peuvent utiliser une dernière fois les capacités de leurs cartes de personnage. À l'issue de ce dernier tour de jeu, et avant que la Peste ne ravage les 12 régions, si la carte du Boulanger est en jeu, le joueur placé à la gauche du joueur possédant le Boulanger place les cubes posés sur cette carte dans la région de son choix.

Lors de l'ultime tour de jeu, les capacités des cartes sont les mêmes, hormis pour :

**Reine :** Si la condition de la carte Reine est remplie, le joueur peut placer 2 de ses cubes dans la région de son choix.

**Croisé :** Le joueur peut déplacer l'emblème de la Peste d'une ou deux régions, révéler tous les jetons rats présents dans cette nouvelle région et appliquer leurs effets immédiatement dans l'ordre de son choix.

**Soldat :** Le joueur peut ajouter un jeton rat dans une région voisine de la région occupée par l'emblème de la Peste. Si la réserve de jetons rats est épuisée (comme souvent à la fin d'une

partie), piochez un jeton parmi les jetons rats déjà retirés du jeu.

**Bourgmestre :** Le joueur peut ajouter un cube dans une région où il possède plus de cubes que n'importe quel autre joueur.

**Serf :** Le joueur peut déplacer l'emblème de la Peste d'une région et utiliser les capacités du Serf dans cette nouvelle région (révéler les rats).

**Combinaisons de cartes :** Si un joueur possède plus d'une carte dont les effets dépendent de l'emblème de la Peste (Croisé, Chevalier, Serf), il doit appliquer les effets de ces cartes dans la même région.

# Suggestions de choix de cartes

**Age d'Or :** Paysan, Boulanger, Serf, Reine, Bourgmestre, Soldat. Ces cartes permettront aux joueurs d'ajouter régulièrement des cubes supplémentaires. Le plateau sera donc un peu plus peuplé que d'habitude.

**Contrôle des Rats :** Pied Piper, Magicien, Evêque, Nonne,

Moine, Empereur. Ces cartes agiront sur le mouvement, le placement et les effets des jetons rats.

**L'Europe en Guerre :** Chevalier, Croisé, Soldat, Messenger, Marchand, Pied Piper. Ces cartes permettront aux joueurs de s'attaquer de diverses manières.

**Errata règle de base Page 7, Remplacer :** «Et cela toujours avant l'action n°3 (Exception : le Roi)»  
par : «Et cela toujours avant l'action n°3 (Exception : le Chevalier)»

Illustration et graphisme : alexandre-roche.com  
Traduction Française : Jean-Baptiste Ramond  
Correction Française : IELLO  
Rédaction : Jonny de Vries

[www.whitegoblingames.nl](http://www.whitegoblingames.nl)