

# Province



## HISTOIRE:

Deux familles luttent dans une course au pouvoir lors de la fondation d'une nouvelle ville en province. Construisez des camps, banques, forges, ports et contrôlez la croissance au cours du développement de la cité!

## BUT DU JEU:

Le gagnant est celui ayant le plus de PV (Points de Victoire) à la fin de la partie. Les PV sont représentés par des gemmes rouges sur le plateau de Province et sur les Pions Objectifs. Marquez des PV en construisant des Bâtiments ou remplissant des objectifs. La partie s'achève lorsque l'un des trois événements suivant arrive:

- Un joueur a construit 7 Bâtiments.
- Chacun des Bâtiments a été construit en au moins un exemplaire.
- Tous les Pions Objectifs ont été attribués ou défaussés.

## MATERIEL DU JEU:

Avant de jouer, assurez-vous de bien posséder les composants suivants:

- 1 Plateau de Province
- 7 Pions Bâtiments Rouges
- 7 Pions Bâtiments Bleus
- 3 Pions Ouvriers Verts
- 1 Pion Ouvrier Jaune lié au Camp
- 1 Pion Ouvrier Orange lié au Village
- 3 Pions Ouvriers Marins Rouges et Bleus
- 2 Pions Bateaux
- 5 Pions Objectifs
- 8 Pièces d'Argent (valeur 1)
- 5 Pièces d'Or (valeur 5)
- 1 Pièce de Platine (valeur 10)
- 1 Pièce d'Emprunt (LIII)



## MISE EN PLACE:

Placez toutes les Pièces en dessous du Plateau de Province. Placez les 3 Ouvriers Verts sur le Cycle de Travail (1 par zone). Mélangez face cachée les Pions Objectifs et posez-les en pile au dessus du plateau, et placez à côté les autres Pions Ouvriers et les 2 Pions Bateaux. L'ensemble des pions non utilisés forme la réserve. Chaque joueur prend les Pions Bâtiments d'une couleur, puis déterminez qui joue en premier en tirant à pile ou face avec un Pion Bateau. Le premier joueur prend alors 2 Pièces et le second en prend 3. Avant de commencer, retournez le premier Pion Objectif face visible.



## COMMENT JOUER:

### Phase de Travail:

Lors de votre tour, vous pouvez déplacer chaque Ouvrier d'une zone dans le sens des flèches sur le Cycle de Travail. Quand vous choisissez de le faire, les Ouvriers génèrent des ressources en fonction de la zone où ils arrivent. Un Ouvrier arrivant dans une Zone d'Ouvrage (indiquée par un symbole de marteau) vous fournit un point d'Ouvrage pour ce tour. La Zone de Revenu (indiquée par un symbole de dollar) vous rapporte 1 Pièce (s'il ne reste aucune Pièce disponible, vous ne pouvez pas en gagner). Un Ouvrier qui ne se déplace pas ne génère pas de ressource. Vous devez déplacer au moins un Ouvrier durant votre tour.

Vous pourrez recruter des Ouvriers supplémentaires en cours de partie en construisant des Bâtiments spécifiques ou depuis le Port. Lorsque vous déplacez des Ouvriers, vous ne pouvez le faire que pour ceux auxquels vous avez accès.



Exemple: Si votre adversaire construit le Camp et que vous ne l'avez pas fait, vous ne pourrez pas déplacer l'Ouvrier Jaune lié au Camp - à moins d'utiliser l'Emprunt (expliquée dans la partie "Emprunter" ci-dessous). Si vous avez tous deux construit le Camp, vous pouvez déplacer l'Ouvrier Jaune tous les deux.

### Phase d'Achat:

Après avoir déplacé les Ouvriers, vous pouvez effectuer un certain nombre d'actions. Si vous disposez des Ressources nécessaires, vous pouvez construire un Bâtiment. Le coût d'un Bâtiment est indiqué au bord du plateau de Province en regard du nom du Bâtiment. Le marteau indique le nombre de points d'Ouvrage nécessaire et le dollar le coût en Pièces. Dans le cas du Prêteur, vous avez besoin de "2 points d'Ouvrage et 2 Pièces". Si vous décidez de construire ce Bâtiment, payez-en le coût, remettez autant de Pièces qu'indiqué dans la réserve, puis placez un de vos Pions Bâtiments à côté du plateau en regard du nom du Bâtiment construit.

Si vous êtes le premier à construire ce type de Bâtiment, il vous rapportera autant de PV qu'indiqué à côté de son coût. Si certains Bâtiments ne valent qu'1PV, d'autres plus avancés en rapportent 2. Par exemple, le Prêteur vaut 1PV tandis que la Banque en vaut 2.



Si votre adversaire a déjà construit le même Bâtiment, placez votre Pion Bâtiment à côté du sien, mais plus éloigné du plateau.

Certains Bâtiments sont reliés par des flèches, celui désigné ne peut alors être construit que lorsque vous possédez déjà l'autre. Par exemple, le Prêteur est nécessaire à la construction de la Banque, le Camp pour le Village, et la Forge pour le Moulin.

Si vous vous retrouvez avec des points d'Ouvrage en trop, ou avez besoin de Pièces, vous pouvez effectuer des Corvées (voir la partie "Corvées").

Vous pouvez également engager de Marins lors de la Phase d'Achat, ce qui vous fournit de nouveaux Ouvriers (voir les parties du "Port" et des "Marins").

### Effets des Bâtiments:

Lorsqu'un joueur construit un Bâtiment, il peut en utiliser les Effets associés. Ces Effets s'appliquent lors de toutes les phases du jeu.



Le Prêteur/Lender débloque l'Emprunt.



La Banque/Bank permet de gagner 2 Pièces par Ouvrier sur la Zone de Revenu au lieu d'1.



Le Camp ajoute un Ouvrier Jaune au Cycle de Travail, placez-le dans la Zone d'Ouvrage supérieure du Cycle de Travail.



Le Village ajoute un Ouvrier Orange au Cycle de Travail, placez-le dans la Zone d'Ouvrage supérieure du Cycle de Travail.



Le Moulin/Mill vous rapporte 1 point d'Ouvrage au début de chaque tour.



La Forge/Smithy vous rapporte 1 point d'Ouvrage supplémentaire au début de chaque tour.



La Guilde/Union vous permet de dépenser 2 Pièces pour gagner 1 point d'Ouvrage.



Le Port permet d'utiliser des Pions Bateaux.

### Emprunter:



Si un joueur a construit le Prêteur, il peut emprunter (utiliser l'effet) un Bâtiment que son adversaire a construit. S'il choisit de le faire, il prend la Pièce d'Emprunt (durant n'importe quelle phase). Le joueur qui possède l'Emprunt peut la remettre dans la réserve en payant 3 Pièces. Si un joueur est toujours en possession de l'Emprunt à la fin de la partie, il perd 2PV. Un joueur ne peut pas utiliser l'action du Prêteur s'il possède déjà cette Pièce. Si les deux joueurs ont construit le Prêteur, l'un peut prendre l'Emprunt à l'autre pour emprunter un Bâtiment, contractant la dette de 3 Pièces à sa place.

## Le Port et les Marins:



Lorsqu'un joueur construit le Port, lancez les deux Pions Bateaux à la fin de ce tour. A partir de ce moment, relancez-les au début de chaque tour du premier joueur à avoir construit le Port. Le Port fournit une ressource aléatoire à chaque tour en fonction du lancer des Pions Bateaux. Ces différentes ressources sont indiquées en haut du plateau:

-Deux faces blanches: Gagnez 1 point d'Ouvrage.

-Faces blanche et noire: Un Ouvrier Marin peut être recruté pour 3 Pièces.

-Deux faces noires: Gagnez 1 Pièce.

Le second joueur qui construit le Port bénéficie également des effets tirés lors du tour du premier. Pour engager un Marin comme Ouvrier, durant la Phase d'Achat, payez 3 Pièces, prenez un Ouvrier Marin dans la réserve, et placez-le sur la Zone d'Ouvrage supérieure du Cycle de Travail de façon à ce que la face visible soit de votre couleur. Un Marin ne peut être engagé que s'il reste des Marins disponibles dans la réserve, au rythme d'un seul par tour. Un Marin ne peut être déplacé que par le joueur qui l'a engagé, et ne peut être emprunté grâce à l'Emprunt.

## Corvées:



Vous avez toujours l'option d'échanger 2 points d'Ouvrage contre 1 Pièce. Cette action est en permanence disponible au cours de votre Phase d'Achat, et vous pouvez la réaliser autant de fois que vous le voulez tant que vous disposez de suffisamment de points d'Ouvrage. Un panneau en bas du plateau de Province est là pour vous le rappeler.

## Pions Objectifs:

Il existe 5 Pions Objectifs, que l'on mélange pour les révéler dans un ordre différent à chaque partie. Si un joueur complète l'Objectif visible, il prend le Pion Objectif, qui lui rapporte 1PV. Lorsque les conditions d'un Objectif sont remplies, le joueur qui les remplit prend immédiatement le Pion Objectif, et retourne le suivant face visible. Lorsque vous révélez un Objectif, si les deux joueurs en remplissent déjà les conditions, défaussez-le et révélez le suivant.



*Objectif d'Ouvriers: Employez 2 Ouvriers en plus des Ouvriers Verts en engageant des Marins ou en construisant le Camp ou le Village.*



*Objectif d'Ouvrage: Gagnez 5 points d'Ouvrage en un seul tour.*



*Objectif de Bâtiments: Soyez le premier à posséder 4 Bâtiments.*



*Objectif de Pièces: Possédez au moins 5 Pièces.*



*Objectif de Bâtiments valant 2PV: Soyez le premier à posséder 2 Bâtiments valant chacun 2PV.*

## FIN DE LA PARTIE:

Lorsque l'une des 3 conditions de fin de partie est remplie (un joueur a construit 7 Bâtiments, chacun des Bâtiments a été construit en au moins un exemplaire ou tous les Pions Objectifs ont été attribués ou défaussés) la partie se termine. Chaque joueur compte les PV que lui rapportent ses Bâtiments et Pions Objectifs. Chacun gagne également 1PV par tranche complète de 5 Pièces possédées. Si l'un des joueurs est encore en possession de l'Emprunt, il perd 2PV. Celui qui a le plus de PV au total remporte la partie. Si les joueurs ont le même nombre de PV, celui ayant construit le plus de Bâtiments gagne. S'ils en ont construit le même nombre, il y a alors égalité.



## Crédits:

Sam Strick: Game Designer, Artist et Designer graphique

Clayton Grey: Assistant Designer, Commercial.

Floob: Traducteur