

Scripts & Scribes (Ecrivains & Scribes) – Règles

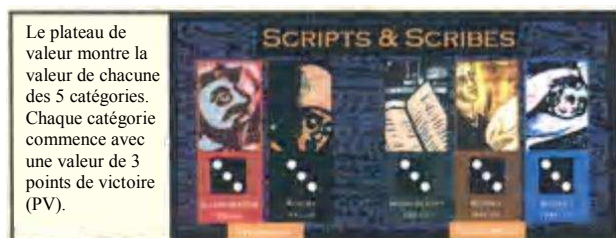
SCRIPTS & SCRIBES : Un jeu pour 2 à 4 joueurs

Concept du jeu

Vous êtes un abbé d'un monastère médiéval en concurrence avec d'autres abbés pour réunir la plus grande bibliothèque de livres sacrés. Pour ce faire, vous avez besoin d'avoir les ouvriers et les ressources pour faire fonctionner un scriptorium fiable. Pour acquérir des ouvriers et des ressources, vous utilisez de l'or donné en quantité limitée. De plus, vous devez être en bons termes avec le puissant évêque qui peut vous aider dans votre recherche.

Composants

- 1 plateau de valeur
- 5 dés
- 87 cartes
- 1 carte référence



Mise en place de la partie

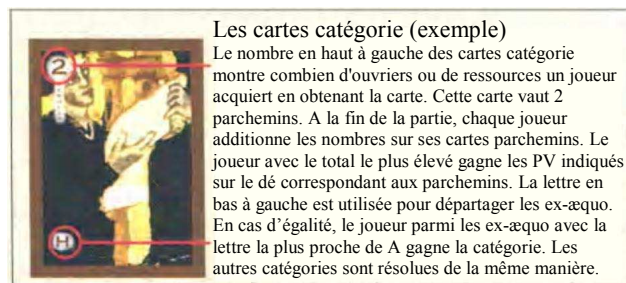
- Placez le plateau de valeur à côté de la surface de jeu.
- Placez 1 dé sur chacun des emplacements du plateau de valeur.
- Positionnez chaque dé sur "3" (voir le schéma).
- Préparez les cartes en fonction du tableau ci-dessous.
- Placez les cartes retirées au hasard *face cachée*, ainsi personne ne sait quelles cartes ont été retirées au hasard de la partie.
- Mélangez le paquet de cartes restantes.
- Placez le paquet *face cachée* au centre de la table.

A 2 joueurs	A 3 joueurs	A 4 joueurs
Retirez 6 cartes or (2 de chaque valeur) et 21 cartes au hasard	Retirez 3 cartes or (1 de chaque valeur) et 12 cartes au hasard	Retirez 7 cartes au hasard

VUE D'ENSEMBLE DU JEU

Le but du jeu est de marquer le plus de PV. Vous gagnez des PV en remportant une des 5 catégories : Illuminators [Enlumineurs], Scribes [Scribes], Manuscripts [Manuscrits], Scrolls [Parchemins] et Supplies [Fournitures]. Vous gagnez une catégorie en ayant le nombre le plus élevé d'ouvriers (Scribes, Enlumineurs) ou de ressources (Manuscrits, Parchemins, Fournitures) dans cette catégorie. Ceci est déterminé par le nombre en haut à gauche sur les cartes (voir l'exemple ci-dessous). Au début de la partie, chaque catégorie vaut 3 PV. Au fur et à mesure de la progression de la partie, les valeurs sur le plateau de valeur changeront et quelques catégories

vaudront plus ou moins de PV que d'autres. La partie est divisée en 2 étapes : une étape "Donation" et une étape "Enchères". Pendant l'étape Donation, chaque joueur acquiert des cartes gratuitement en fonction d'un plan préétabli. Dans l'étape Enchères, les joueurs achètent des cartes aux enchères. Après ces deux étapes, on attribue des PV au gagnant de chaque catégorie. Le joueur avec le plus de PV gagne.



DEROULEMENT DE LA PARTIE

La partie a 2 étapes : (1) Donation et (2) Enchères.

Étape #1 : Donation

Décidez qui joue le premier tour. Le joueur qui joue un tour est le joueur "actif". Pendant un tour, le joueur actif "assigne" des cartes. "Assigner" une carte signifie la placer dans 1 des 3 emplacements : sa propre main, la réserve commune ou le paquet à enchérir. L'assignation des cartes doit suivre ces règles :

- Le joueur actif doit assigner 5 cartes dans une partie à 4 joueurs, 4 cartes dans une partie à 3 joueurs et 3 cartes dans une partie à 2 joueurs.
- Pour assigner une carte, piochez la carte du dessus du paquet, regardez-la secrètement et placez-la dans 1 des 3 emplacements : le paquet à enchérir, votre propre main ou la réserve commune.
- 1 seule carte peut être piochée et assignée à la fois.
- Une fois qu'une carte est assignée, son assignation ne peut pas être changée.
- 1 seule carte peut être assignée au paquet à enchérir par tour. Pour ce faire, placez-la *face cachée* à côté de la surface de jeu (c'est-à-dire le "paquet à enchérir"). Ces cartes seront vendues aux enchères plus tard pendant la partie.
- 1 seule carte peut être assignée à votre propre main par tour. Pour ce faire, placez-la *face cachée* devant vous.
- Pour assigner une carte à la réserve commune, placez-la *face visible* au milieu de la table. *Note : Il sera assigné à la réserve commune 1 carte de moins que le nombre de joueurs.*

Après que le joueur actif a assigné le nombre approprié de cartes, chaque autre joueur choisit une carte de la réserve commune.

- En commençant par le joueur à gauche du joueur actif et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur (pas le joueur actif) prend 1 carte de la réserve commune et l'ajoute à sa main.

Scripts & Scribes (Ecrivains & Scribes) – Règles

- La main de chaque joueur est conservée *face cachée*. Chaque joueur peut regarder sa propre main mais pas celles des autres.

Après que la réserve commune est épuisée, le joueur actif a terminé son tour. Le joueur à sa gauche devient le prochain joueur actif. Le processus est répété jusqu'à ce que le paquet des cartes soit épuisé. Cette étape est alors terminée.

Exemple : C'est une partie à 3 joueurs. Steve est le joueur actif. Il regarde la 1^{ère} carte (il voit une carte "1 Scribe"). Il l'assigne en la plaçant face cachée dans le paquet à enchérir. Il regarde la 2^{ème} carte (une carte "1 or"). Il l'assigne à la réserve commune en la plaçant face visible au centre de la table. La 3^{ème} carte est une carte "2 Scribes" qu'il assigne en la plaçant face cachée devant lui. La 4^{ème} carte (une carte "2 or") doit être placée dans la réserve commune parce qu'il a déjà assigné des cartes aux autres emplacements. Bill, assis à gauche de Steve, choisit la carte "2 or", laissant la carte "1 or" pour Wolfe. Chacun des 3 joueurs ajoute sa carte à sa main face cachée. C'est la fin du tour de Steve et c'est maintenant au tour de Bill d'assigner des cartes.

Note : L'étape Donation peut être brièvement interrompue en raison de la règle spéciale de l'évêque (voir "Règle spéciale de l'évêque" ci-dessous).

Étape #2 : Enchères

Après l'étape Donation, le paquet à enchérir est mélangé et les cartes qui le composent sont vendues aux enchères, 1 à la fois. Le premier joueur actif de l'étape Donation commence également cette étape. A son tour, le joueur actif retourne la carte supérieure du paquet à enchérir et la place *face visible* au milieu de la table. Les joueurs enchérissent alors pour la carte en suivant les règles d'enchères ci-dessous. Chaque joueur joue un tour comme joueur actif dans le sens des aiguilles d'une montre.

Note : Pour faciliter la partie, le joueur actif prend le paquet et le place devant lui. Il est facile d'oublier qui est le joueur actif pendant cette étape.

Règles générales d'enchères

Ces règles générales doivent être suivies pendant chaque enchère :

- Le joueur à gauche du joueur actif enchérit en premier.
- Dans certains cas, les joueurs enchérissent de l'or. Dans d'autres cas, ils enchérissent des cartes (voir "Règles spécifiques d'enchères" ci-dessous).
- On enchérit dans le sens des aiguilles d'une montre et chaque joueur peut enchérir plus d'une fois.
- On doit enchérir plus que l'enchère précédente ou passer.
- Si un joueur passe, il doit attendre la prochaine enchère.
- Le plus haut enchérisseur paye l'enchère, gagne la carte et la place *face cachée* dans sa main.
- Si un joueur ne peut pas payer l'enchère indiquée, il est pénalisé. *La pénalité :* Chaque autre joueur pioche une carte au hasard dans la main du joueur pénalisé et l'ajoute à la sienne. L'enchère pour la carte est

recommencée. Le joueur pénalisé ne peut pas enchérir pour cette carte.

- Si chaque joueur passe, la carte est retirée de la partie et le tour du joueur actif est terminé.
- L'étape Enchères continue jusqu'à ce que chaque carte soit vendue aux enchères.

Règles spécifiques d'enchères pour les cartes non or

Si la carte vendue aux enchères est une carte *autre qu'une carte or*, les règles spécifiques suivantes s'appliquent :

- Chaque joueur enchérit en annonçant combien d'or il est prêt à payer la carte.
- Toute combinaison de cartes or peut être utilisée pour payer une enchère.
- Aucun joueur ne peut apporter de modification mais doit payer l'enchère avec les cartes or qu'il a en main.
- Un joueur peut payer plus d'or que ce qu'il a enchéri.
- Le plus haut enchérisseur montre ses cartes or, les défausse et prend la carte vendue aux enchères dans sa main, la retournant *face cachée*.

Exemple : C'est une partie à 3 joueurs, Steve est le joueur actif. Il révèle une carte "2 Scribes". Bill, assis à la gauche de Steve, enchérit 2 or. Wolfe passe. Steve enchérit 4 or. Bill répond par une enchère de 5 or. Steve passe. Bill paye son enchère avec une carte "2 or" et une carte "3 or" et prend la carte "2 Scribes" dans sa main.

Règles spécifiques d'enchères pour les cartes or

Si une *carte or* est vendue aux enchères, les règles suivantes s'appliquent :

- Chaque joueur enchérit en annonçant combien de cartes il paiera.
- Chaque joueur peut utiliser n'importe quelle combinaison de cartes.
- Le plus haut enchérisseur paye l'enchère en défaussant les cartes *face cachée*. Il montre seulement le nombre de cartes payées, pas leur type.

Règle spéciale de l'évêque

N'importe quand pendant la partie, à chaque fois qu'un joueur *acquiert* une carte évêque, la partie est immédiatement interrompue et la carte évêque est jouée. L'évêque est *acquis* quand un joueur le prend dans sa main. Cependant, un joueur ne peut pas conserver une carte évêque dans sa main, il doit la jouer immédiatement, elle est ensuite défaussée.



Jeu de la carte évêque

- Une carte évêque donne à celui qui la joue le pouvoir d'ajuster des valeurs sur le plateau de valeur.
- Quand il ajuste des valeurs, le joueur tourne 1 (ou plusieurs) des dés sur le plateau de valeur.
- Un évêque "+ 1" permet à un joueur d'ajuster 1 valeur de 1 point vers le haut. Une carte "- 1" permet à un joueur d'ajuster 1 valeur de 1 point vers le bas.

Scripts & Scribes (Ecrivains & Scribes) – Règles

- Une carte avec les deux signes (+) et (-) permet à un joueur d'ajuster une valeur de 1 *vers le haut* ou *vers le bas*.
- Une carte "+2" permet au joueur d'ajuster 2 valeurs différentes de 1 point vers le haut. Une carte "-2" permet au joueur d'ajuster 2 valeurs différentes de 1 point vers le bas.
- Une carte évêque "2" doit être divisée entre les catégories si elle est utilisée. Elle doit être utilisée complètement ou pas du tout.
- La carte évêque est défaussée après utilisation.
- Un joueur peut décider de défausser une carte évêque et de ne pas l'utiliser.

Exemple : Pendant l'étape Donation, Steve s'assigne la première carte (un "évêque -2"). Son assignation des cartes s'arrête temporairement, il peut ainsi jouer la carte évêque. Il décide d'ajuster la valeur des Manuscrits de 2 à 1 et la valeur des Scribes de 3 à 2. Il change les dés puis continue son tour.

sur les cartes ne sont pas des PV mais sont utilisés pour déterminer le gagnant de la catégorie.

- Le gagnant de la catégorie prend le dé correspondant du plateau de valeur pour montrer les PV gagnés.
- S'il y a une égalité dans une catégorie, le joueur parmi les ex-æquo ayant la carte avec la lettre la plus proche de "A" gagne la catégorie.
- Chaque joueur additionne ses dés et celui qui a le plus de PV gagne la partie.
- S'il y a une égalité, le joueur parmi les ex-æquo avec le plus d'or gagne. S'il y a une égalité pour l'or, le joueur parmi ceux encore en course et qui a gagné la catégorie Enlumineurs gagne la partie.

Exemple : Les joueurs commencent le décompte par la catégorie Enlumineurs. Steve a 3 cartes Enlumineurs (2, 3, 4) soit un total de 9 Enlumineurs. Wolfe a également un total de cartes Enlumineurs de 9. Cependant, Wolfe a la carte "B" alors que Steve a la carte "C". Wolfe gagne donc la catégorie. Il prend le dé de l'emplacement Enlumineurs sur le plateau de valeur. Il indique 5 PV. Les joueurs décomptent les autres catégories de la même manière. A la fin, Steve gagne 3 catégories. Ses dés indiquent 2, 2, 4 pour un total de 8 PV. Les dés de Wolfe indiquent 5, 3 pour un total de 8 PV. Bien qu'ils soient à égalité de PV, Wolfe gagne la partie car il a plus d'or que Steve.

DECOMPTE

Après que chaque carte a été vendue aux enchères, chaque catégorie est décomptée.

- Un joueur gagne une catégorie en ayant le nombre le plus élevé d'ouvriers/ressources dans la catégorie comme indiqué par les nombres en haut à gauche des cartes (voir l'exemple plus haut). *Note* : Les nombres