

# Madeira

## SOMMAIRE

<b>Plateau central</b>	<b>2</b>
<b>Aide de jeu</b>	<b>3</b>
<b>Mise en place initiale</b>	<b>3</b>
<b>Colonies et marchés</b>	<b>3</b>
<b>Tour de jeu</b>	<b>3</b>
A) Mise en place	3
B) Actions des lieux	3
C) Actions des bâtiments	4
D) Maintenance	4
E) Fin de tour	4
<b>Le bois</b>	<b>4</b>
<b>Le placement des bateaux et des ouvriers</b>	<b>4</b>
<b>Résumé d'un tour et décompte final</b>	<b>5</b>
<b>Descriptif des tuiles</b>	<b>6</b>
<b>Requêtes</b>	<b>6</b>
<b>Récompenses royales</b>	<b>6</b>
<b>Faveurs Gilde</b>	<b>7</b>

# Madeira

Plateau central : désignation des zones de jeu et mise en place initiale



# Madeira

## Aide de jeu

### Mise en place initiale

- Assembler le plateau Guilde en fonction du nombre de joueurs.
- Conserver tous les dés Pirate (noirs) et 3 dés Guilde (turquoises) par joueur.
- Chaque joueur choisit une couleur, prend tous les pions associés ainsi que 1 blé, 1 sucre, 1 vin, 1 bois, 4 pain, 5 Reals.
- Chaque joueur reçoit 1 requête de départ (celles avec un diamant). Celui qui reçoit celle ayant le plus de couronnes est le premier joueur. Placer alors un disque sur le plateau Guilde à sa place dans l'ordre de la table. Les deux autres disques sont placés sur les cases indiqués en page 1.
- Le 1<sup>er</sup>/2<sup>e</sup>/3<sup>e</sup>/4<sup>e</sup> joueur reçoit, en plus de son revenu de départ, 2/3/4/5 Reals.
- Mélanger les requêtes, et les positionner sur le plateau des requêtes, **face visible**.
- Mélanger les faveurs Guilde, et les placer **face visible** dans les villes (cf. page 1).
- Placer 1 ouvrier neutre dans chaque ville, dans la colonne vide la plus à droite des villes (cf. page 1).
- Dans l'ordre inverse du tour, chaque joueur place un de ses ouvriers dans une case ouvrier vide d'une ville, le plus à droite possible.
- Placer 2 ouvriers de chaque joueur dans le château (cf. page 1).
- Mélanger les récompenses royales A et B, et les positionner **face visible** dans les colonies (1 de chaque ne sera pas placée).
- Sur les champs avec un triangle, placer autant de bois qu'indiqué par le chiffre (de haut en bas, à 4/3/2 j.).
- Dans l'ordre inverse du tour, chaque joueur place 2 ouvriers dans 2 champs différents **vides** (la forêt est un champ, qui n'appartient à aucune région<sup>1</sup>) et 2 régions différentes.

### Colonies et marchés

Les emplacements disponibles selon le nombre de joueurs sont indiqués dans chaque zone. IMPORTANT : pour les marchés, à 2 joueurs, il n'y a qu'un emplacement disponibles pour les colonnes demandant 3 ou 4 ressources identiques ; à 3 et 4 joueurs, il y a un emplacement disponible par colonne (cf. illustration ci-contre).



### Tour de jeu

Il y a 5 manches, chacune étant décomposée en 5 phases.

Les actions du moulin sont activables autant de fois qu'on le souhaite, à n'importe quel moment, pendant les phases indiquées sur le plateau.

#### A. Mise en place

- Mélanger les tuiles personnages et en placer un sur chaque lieu, hormis celui dont le nombre romain correspond au n° de la manche.
- Lancer les dés Pirate et les placer sur le château.
- Lancer les dés Guilde par groupe de 3 et les placer sur les lignes du plateau Guilde, de haut en bas.
- Dans l'ordre du tour chaque joueur place son disque d'ordre du tour sur une ligne, prend les dés associés, ainsi qu'une requête, et remet face visible les faveurs en sa possession associées à la guilde.

#### B. Actions des lieux

A tour de rôle, chaque joueur place un dé sur un lieu, applique l'effet du personnage (s'il y en a un) ou récolte. Un joueur peut aussi décider de passer. Un joueur peut venir plusieurs fois dans un même lieu, à condition qu'il reste de la place !

- Si le dé placé est un dé Guilde, le joueur place aussi un de ses marqueurs Actions (carrés) sur l'emplacement adéquat.
- Si c'est un dé Pirate (pris dans le château), le joueur récupère un de ses ouvriers du château. On ne peut pas prendre de dé Pirate si on n'a pas d'ouvrier au château.
- **Max. N dés par lieu (N = nb de joueurs), Guilde+Pirate ; max. 1 dé Pirate par lieu.**
- **Si la valeur du dé placé est strictement inférieure au n° de la région, le joueur doit payer autant de pain que la différence.**

Plutôt que de faire l'action du personnage, le joueur peut récolter 1 ressource (d'abord le bois, s'il y en a, puis la ressource indiquée sur le champ) pour chaque champ de la région où il a un ouvrier. Si le lieu n'a pas de personnage, la récolte est automatique, et un champ est récolté 2 fois.

- Passer : placer son disque sur l'emplacement d'ordre du tour de son choix :
  1. +2 Reals
  2. +3 Reals OU +1 PV et placement d'un ouvrier dans une case ouvrier vide d'une ville
  3. +4 Reals OU placement d'un ouvrier au château ; **chaque ouvrier placé au château permet de retirer 3 pirates de son stock.**
  4. +5 Reals OU déplacement d'un bateau
- Quand un joueur passe, ses dés Guilde restants sont perdus.

<sup>1</sup> La récolte n'est pas possible dans la forêt, mais l'achat de bois y est permis.

# Madeira

## Aide de jeu



**Steward** : Placer 1 ou 2 ouvriers dans des champs où le joueur n'est pas présent.



**Guild Master** : Prendre une faveur Guilde en payant le coût en bois indiqué.



**Commander** : Déplacer 1 ou 2 bateaux dans les colonies (payer le coût en vin) et/ou dans le marché (payer le coût indiqué), à un emplacement **vide**. Prendre la récompense associée au lieu.



**Mayor** : Remplacement dans les villes de 1 ou 2 ouvriers (ouvriers du joueur et/ou ouvriers neutres), puis le joueur reçoit le revenu indiqué dans les villes (pain, argent, bois), **à condition qu'il ait au moins un ouvrier dans la ville**.

### C. Actions des bâtiments

On résoud ces actions dans l'ordre indiqué par les n° de lieu (*chiffre en haut à gauche*), à condition qu'il y ait des marqueurs Action. On relance alors tous les dés du lieu et on résoud les effets dans l'ordre du tour, pour les joueurs ayant au moins un marqueur Action. Les actions possibles sont :

- Payer le coût (**8/9/10 reals (2/3/4 j.)** –  $\Sigma$  **dés Guilde**) et appliquer l'effet, selon son nombre d'ouvriers dans la région. Si le joueur n'a pas d'ouvrier, il ne peut pas faire ce choix.
- Prendre des pirates (**1 + valeur du dé Pirate**). En payant le coût de l'action, le joueur ne reçoit pas les pirates.

Les effets des lieux (pour 1/3 ouvriers dans la région) :

- **1. Moinho** : +2/5 pains.
- **2. Capitania** : +1/3 PV et +1/2 ouvriers placés dans les villes.
- **3. Alfândega** : +1/2 ouvriers placés dans les colonies (+1 PV/bateau du joueur présent).
- **4. Casa da Coroa** : Remettre face visible 1/2 faveurs Guilde.
- **5. Fortaleza** : +1/2 ouvriers dans le château.

### D. Maintenance

1. Le joueur majoritaire au château récupère 1 ouvrier et marque 4 PV (pas de gain si égalité, ou si le joueur ne veut pas récupérer d'ouvrier).
2. Pour chaque colonie, chaque joueur reçoit la ressource indiquée pour chacun de ses ouvriers présent.
3. Chaque joueur paye 1 bois/bateau (+1 pirate par bois non payé).
4. Chaque joueur paye 1 pain/ouvrier sur le plateau (+1 pirate par pain non payé). **Le niveau atteint au moulin indique le nombre d'ouvriers déjà nourris.**

### E. Fin de tour

Les joueurs appliquent les effets du tour :

- **Tour I** : Scorer 1 des 2 requêtes en sa possession, et la défausser.
- **Tour II** : Si les champs 1 (*cf. page 1*) n'ont plus de bois, placer 1 sucre dessus : ces champs produiront dorénavant du sucre, et non du blé.
- **Tour III** : Scorer 2 des 3 requêtes en sa possession, et les défausser.
- **Tour IV** : Si les champs 2 (*cf. page 1*) n'ont plus de bois, placer 1 vin dessus : ces champs produiront dorénavant du vin, et non du sucre.
- **Tour V** : Scorer ses 3 dernières requêtes.

### Le bois

Pour obtenir du bois (récolte, Mayor, achat), il faut avoir des ouvriers dans la forêt (bois pris dans la réserve générale) ou dans des champs sur lesquels il reste du bois (bois pris dans le champ). Pour dépenser du bois, on utilise d'abord ceux dans notre stock puis on achète ce qu'il nous manque selon le tableau (s'il me manque par exemple 2 bois, je ne peux en acheter 3). Le coût est acquitté à la fin de son action.

### Le placement des bateaux et des ouvriers

Quand vous déplacez un bateau, celui-ci peut provenir de n'importe quelle zone (stock du joueur, colonie, marché). **Payez 1 bois si le bateau vient de son stock.**

Quand vous déplacez un ouvrier, celui-ci ne peut provenir du château.

**Un bateau ou un ouvrier sur le plateau (hors ceux au château) ne peuvent jamais revenir dans le stock d'un joueur.**

# Madeira

## Résumé d'un tour et décompte final

### Phase A. Mise en place

Mélanger les Personnages et les placer sur les lieux, sauf celui correspondant au n° du tour (*chiffre romain*). Lancer les dés Guilde et Pirate, les placer sur leurs plateaux respectifs.

Chaque joueur choisit une ligne pour prendre les dés Guilde associés + 1 requête, retourne ses faveurs Guilde associées et place son marqueur d'ordre du tour



### Phase B. Actions des personnages

Dans l'ordre du tour, chaque joueur choisit :

- Placer un dé (Guilde ou Pirate) sur un lieu, faire l'action du personnage (s'il y en a un) ou récolter
- Passer (placer son pion d'ordre du tour sur la case qui l'intéresse et prendre le bonus associé)



### Phase C. Actions des bâtiments

Résoudre chaque lieu, selon leur n° (*chiffre arabe*). Lancer tous les dés du lieu puis, pour chaque joueur ayant au moins un marqueur Action, au choix :

- Payer le coût de construction et faire l'action du lieu,
- Recevoir des pirates (payer permet de ne pas en recevoir)



### Phase D. Maintenance

- +4 PV pour le joueur majoritaire au château, et reprise d'un ouvrier
- Revenu des Colonies
- -1 bois/bateau (sinon +1 pirate)
- -1 pain/ouvrier (sinon +1 pirate) (*Moulin*)



### Phase E. Requêtes

- Tour I : Scorer 1 Requête
- Tour II : Placer 1 sucre sur certains champs de blé
- Tour III : Scorer 2 requêtes
- Tour IV : Placer 1 vin sur certains champs de sucre
- Tour V : Scorer 3 requêtes



### Fin de partie

- Convertir toutes ses ressources restantes en Reals (1 pour 1), et marquer 1 PV/5 Reals.
- Par ordre décroissant du nombre de pirates, chaque joueur perd 16/8/4/2 PV (départage dans l'ordre inverse du tour).
- Chaque joueur perd 1 PV/pirate à partir du 21<sup>e</sup>.



# Madeira

## Descriptif des tuiles

### Requêtes

Aux tours III et V, si un joueur score sur des requêtes identiques, elles doivent impacter des « objets » différents (selon les cas : bateaux, faveurs, ville).



Scorer jusqu'à 3 bateaux du marché



Scorer jusqu'à 3 bateaux des colonies



Marquer 5 PV par faveur **face visible**  
(max 1 faveur scorée par Guilde)



Convertir des Reals en PV (de 0 à 15)



Pour une ville de son choix, marquer la plus grande valeur si on est majoritaire en ouvriers (départage par l'ouvrier le plus à droite), sinon la plus petite valeur.



### Récompenses royales



+1 ouvrier dans un champ



+1 ouvrier dans une ville, +1 PP



+1 ouvrier au château



+1 niveau au moulin



Mettre face visible 1 faveur Guilde



-3 pirates OU +2 pain



+3 PV



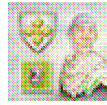
+5 Reals

# Madeira

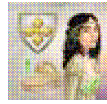
## Descriptif des tuiles

### Faveurs Gilde

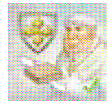
Les faveurs peuvent être activées en phase B ou C. Une fois cela fait, retourner la tuile face cachée.



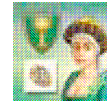
+2 bois



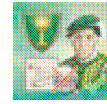
+1 niveau au moulin



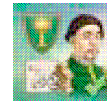
Déplacement d'un marqueur Construction  
Le joueur ne peut pas se placer sur le lieu en cours de résolution s'il n'y avait pas de marqueur de sa couleur



+3 pain



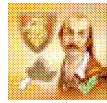
Le coût de construction d'un lieu est 0



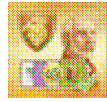
Si le joueur paye pour faire l'action Construction, il considère qu'il a 2 ouvriers supplémentaires dans la région



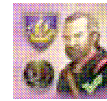
+5 Reals



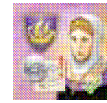
Déplacement d'1 bateau



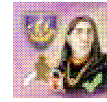
Si le joueur fait l'action récolte, il récolte 2 ressources supplémentaires



Le joueur retire la moitié de ses pirates, arrondi à l'inférieur (par exemple, défausser 2 pirates si on en a 5)



Le joueur paye 4 Reals pour faire une action Construction de son choix



Le joueur déplace un ouvrier (qui peut provenir de n'importe quelle zone, château inclus)