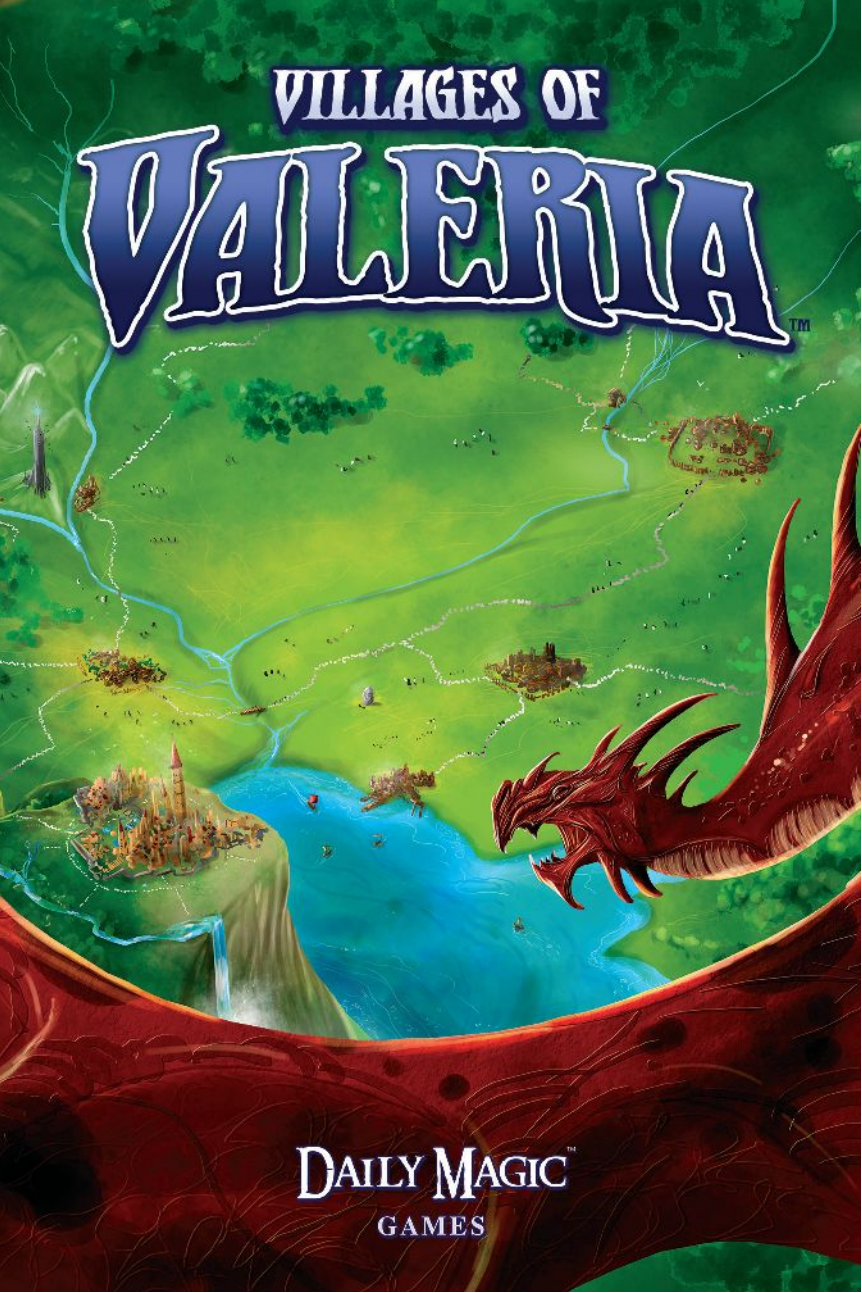


VILLAGES OF VALERIA™



DAILY MAGIC™
GAMES

L histoire de Villages of Valeria

Après plusieurs années de combat contre des hordes de monstres, le Roi de Valeria et ses vaillants combattants a finalement repoussé les forces obscures entourant son royaume. Les batailles ont laissées des marques douloureuses sur cette terre – et plus particulièrement avec la destruction de Shilina, la glorieuse capitale.

C'est maintenant le temps de la paix et de la prospérité, et les citoyens de Valeria ont commencé à reconstruire leur royaume déchiré par la guerre. Le Roi a expédié ses hérauts aux quatre coins de son royaume pour annoncer son désir de créer une nouvelle capitale.

En régnant sur un des Duchés, vous devez rassembler vos gens, développer des ressources sur vos terres et mener la construction d'un village prospère autour de votre Château. Montrez-vous plus malin que les autres Ducs et Duchesses en attirant des Aventuriers célèbres pour apporter un plus grand prestige à votre Village. C'est à votre tour d'être celui dont on se souviendra pour toujours en devenant l'architecte de la future capitale de Valeria !

Aperçu

Dans Villages of Valeria, vous jouez le rôle d'un Duc ou d'une Duchesse, vous devez construire un Village autour de votre Château en jouant des cartes de votre main. Vous allez développer des Ressources pour construire des Bâtiments qui vous donneront des Points de Victoire et des Pouvoirs Spéciaux. En choisissant les bons Bâtiments, vous pourrez recruter des Aventuriers qui fourniront encore plus de Points de Victoire et de Pouvoirs Spéciaux.

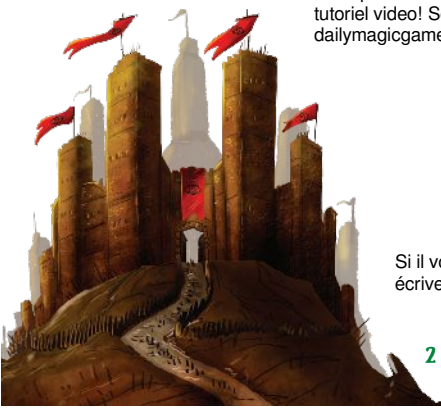
Le joueur avec le plus de Points de Victoire à la fin gagne la partie, et son Village deviendra la capitale de Valeria !

Dictionnaire en ligne

Vous pouvez lire ces règles ou apprendre le jeu avec notre tutoriel vidéo! Scannez le QR code ou visitez notre site Web : dailymagicgames.com/villages-of-valeria



Si il vous manque un des composants énumérés, écrivez-nous à contact@dailymagicgames.com.



Composition

84 Cartes Bâtiment



avant

arriere

16 Cartes Aventuriers



avant

arriere

5 Cartes Château



avant

arriere

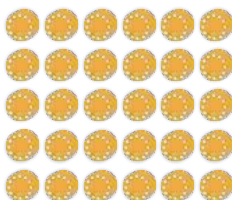
1 Fiche de Sélection d'Action et 1 Jeton Joueur Actif



5 Cartes Aide de jeu et 1 Carte de Jeu Solo



30 Pièces d'Or



Mise en place

- 1 Donnez à chaque joueur une carte Château et Aide de jeu. Remettez les cartes Château et Aide de jeu inutilisées dans la boîte ; elles ne seront pas utilisées. Chaque joueur place son Château face visible devant eux, voici le premier Bâtiment de votre Village.
- 2 Déterminez qui est le premier Joueur Actif de la façon que vous le souhaitez. Ce joueur prend le Jeton Joueur Actif et la Fiche de Sélection d'Action.
- 3 Le nombre de pièces d'Or utilisé dans le jeu dépend du nombre de joueurs. Créez la Banque en prenant le nombre de pièces d'Or indiqué dans le tableau ci-dessous. Placez les pièces restantes dans la boîte ; elles ne seront pas utilisées. Ensuite, donnez à chaque joueur 3 pièces d'Or de la Banque.

Nombre de joueurs	2	3	4	5
Or en jeu	14	20	25	30

- 4 Séparez les cartes restantes en deux paquets : Aventuriers et Bâtiments. Mélangez chaque paquet séparément.
- 5 Distribuez 6 cartes à partir du paquet des Bâtiments à chaque joueur. Ces cartes forment la main de départ des joueurs, qu'ils gardent secret.

- 6 Placez une rangée de 5 cartes de Bâtiment face visible au centre de la table ; c'est votre ligne d'achat des Bâtiments. Placez le reste des cartes de Bâtiments face cachée à côté de cette ligne. Ce sera la pioche des Bâtiments.
- 7 Placez une rangée de 5 cartes d'Aventuriers face visible au centre de la table (au-dessus de la ligne de Bâtiments) ; ceci est votre ligne d'achat des Aventuriers. Placez le reste des cartes Aventuriers face cachée à côté. Ce sera la pioche des Aventuriers.
- 8 Dans l'ordre du tour (en commençant par le Joueur Actif et en allant dans le sens horaire), chaque joueur sélectionne 1 carte de Bâtiment de leur main **et la pose gratuitement**. Ceci ne se produit qu'une seule fois, au début du jeu. (Remarque : faites glisser la carte sélectionnée face vers le haut et la tête en bas sous votre carte de Château, comme expliqué dans Ressources à la page 5 et comme indiqué dans la Mise en place d'un Village à la page 6.) Ainsi, chaque joueur aura une Ressource Native (fournie par leur Château) et une Ressource Ordinaire de leur choix disponible à leur premier tour normal.

Maintenant voyons comment se déroule des tours normaux en commençant par le Joueur Actif et en allant dans le sens horaire. (Voir Comment Jouer à la page 8.)



Notions

Les Cartes

Il existe deux types de cartes: les cartes de Bâtiment et les cartes d'Aventurier. Chaque carte de Bâtiment comporte deux sections : la section des Ressources (en bas de la carte) et la section de Bâtiment (le reste de la carte). Chaque carte de Bâtiment a un rôle, représenté par un type d'icône de Bâtiment (Artisan, Soldat, Ombre, ou Saint) dans le coin supérieur gauche. Les cartes d'Aventurier sont similaires aux Bâtiments, mais ne disposent pas d'une section de Ressources. Chaque carte d'Aventurier montre l'icône Aventurier dans le coin supérieur gauche.



Artisan



Soldat



Ombre



Saint



Aventurier

Ressources

Il existe quatre types de Ressources: Nourriture, Bois, Pierre, et Magie.



Nourriture



Bois



Pierre



Magie



Native

La Ressource Native fournit au joueur n'importe lequel des quatre types de Ressources.

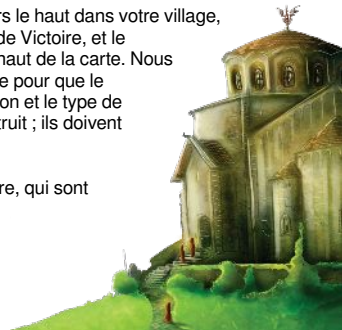
Quand vous construisez un Bâtiment en tant que Ressource, placez cette carte dans votre Village tournée face visible, mais à l'envers, de sorte que la section de Ressource soit en haut et glissez-la sous votre carte de Château. Pour chaque Ressource que vous construisez, placez ces cartes sous votre Château, avec seulement la section des Ressources visible. (Note : Le reste de la carte n'a plus d'importance une fois qu'une carte a été développée en tant que Ressource.)

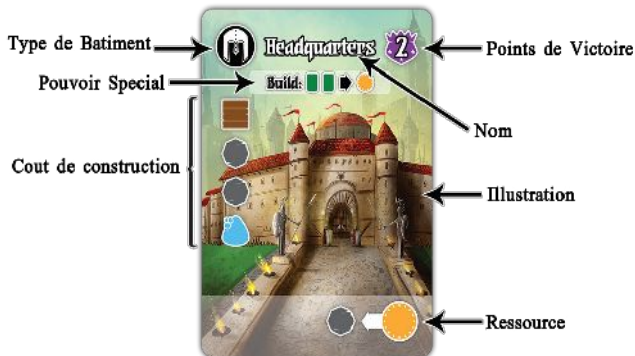
Pour développer une Ressource, effectuer l'action de Développement à votre tour ou lors du tour d'un autre joueur. (Voir Développement à la page 8 pour plus de détails.)

Bâtiments

Lorsque vous construisez un Bâtiment, placez-le face vers le haut dans votre village, droite de votre Château. Le nom du Bâtiment, les Points de Victoire, et le Pouvoir Spécial (le cas échéant) doivent être visibles en haut de la carte. Nous vous recommandons de regrouper vos Bâtiments par type pour que le comptage final soit facilité. Note : Le coût de la construction et le type de Ressources ne sont plus applicables à un Bâtiment construit ; ils doivent être ignorés, et il faut les couvrir.

Les Bâtiments construits fournissent des Points de Victoire, qui sont comptabilisés à la fin de la partie.





La plupart des Bâtiments vous fournissent des Pouvoirs Spéciaux à utiliser immédiatement (si il y a ) , ou dans les tours suivants. (Voir Pouvoirs Spéciaux à la page 10.) Pour construire un Bâtiment, utilisez l'Action de Construction à votre tour ou lors du tour d'un autre joueur. (Voir Construction à la page 9.)

Important : Vous ne pouvez pas avoir plus d'un Bâtiment avec le même nom dans votre Village.

Mise en place d'un Village



Aventuriers

Les cartes Aventuriers ne peuvent pas être jouer en tant que Ressources (les Aventuriers ne produisent pas de Ressources). Les Aventuriers peuvent vous donner des Pouvoirs Spéciaux précieux, et ils peuvent vous rapporter plus de Points de Victoire qu'un Bâtiment.



Pour recruter un Aventurier, utilisez l'action Recrutement à votre tour, ou lors du tour d'un autre joueur. (Voir Recrutement à la page 9.) Nous vous recommandons de regrouper vos Aventuriers ensemble pour que le comptage final soit facilité.

Défausser et piocher des cartes

Lorsque vous vous defaussez d'une carte, placez-la face visible sur l'un des paquets de Bâtiment. Si vous vous defaussez de plus d'une carte, vous pouvez choisir lesquelles. Chaque fois que vous piochez une carte, vous pouvez choisir de piocher la carte du dessus de n'importe quel paquet de Bâtiment, ou de piocher la carte du dessus de la pioche des Bâtiments. (Vous ne pouvez pas piocher des cartes Aventurier, vous devez les recruter.) Si vous piocher plus d'une carte, piocher-les une à la fois. Vous pouvez choisir de piocher chaque carte au même endroit ou dans différents paquets.

Si vous piochez la dernière carte de l'un des paquets de Bâtiment, remettez une nouvelle carte immédiatement en la prenant de la pioche, et en la plaçant face visible dans ce tas. Chaque paquet de Bâtiment doit toujours comporter au moins une carte.

Nombre de cartes en main

Vous pouvez avoir au maximum 8 cartes en main après avoir effectué une Action ou à la suite d'une Action. Vous pouvez piocher des cartes sans se soucier de votre limite en main. Après avoir terminé votre Action, defaussez, si nécessaire, jusqu'à ce que vous ayez 8 cartes dans votre main. Vous pouvez choisir quelles cartes defaussez.

Exemple : Helen a 7 cartes dans sa main, et la *Guard Tower* dans son village. Elle profite de l'Action de Récolte de Rick pour piocher 1 carte, puis pioche une carte supplémentaire grâce au Pouvoir Spécial de la *Guard Tower*, qui lui donne la possibilité d'avoir 9 cartes. Elle defausse ensuite 1 carte à la fin de son Action.

Si un Pouvoir Spécial vous permet de voler les cartes d'un adversaire, l'effet est le même que la Pioche : prendre autant de cartes que vous êtes autorisé à voler, puis defaussez jusqu'à la limite de votre main à la fin de votre Action.

Comment jouer

A chaque tour, le Joueur Actif effectue les étapes suivantes, dans l'ordre indiqué :

1. Réapprovisionnement
2. Effectuer une Action



Réapprovisionnement

Au cours des tours précédents, les pièces d'Or peuvent avoir été placées sur vos cartes de Ressources, soit par vous ou par d'autres joueurs. Au début de votre tour, retirez toutes les pièces d'Or de vos cartes Château et des Ressources. Gardez les pièces d'Or.

Effectuer une Action

Choisissez une seule Action en plaçant le Jeton Joueur Actif sur la Carte de Sélection d'Action. Ceci est appelé effectuer une Action.

Après avoir effectué votre Action, chaque autre joueur peut éventuellement suivre votre Action, dans le sens horaire en commençant par le joueur à votre gauche. Lorsque tous les autres joueurs ont soit suivi votre Action ou refusé de le faire, votre tour est terminé. Passez le Jeton Joueur Actif et la Fiche de Sélection d'Action au joueur à votre gauche.

Actions

Il y a cinq Actions : Récolte, Développement, Construction, Recrutement, et l'Impôt.

Important : Si l'Action a un coût (par exemple, l'Action Développement vous oblige à Défausser 1 ou 2 cartes) alors le coût doit être payé au début de l'Action. Si vous ne pouvez pas payer le coût, vous ne pouvez pas effectuer ou suivre l'Action.

Récolte

Effectuer : Piochez 3 cartes Bâtiment, une à la fois.

Suivre : Piochez une carte de Bâtiment.

Voir la section Défausser et Piocher une carte à la page 7 pour plus de détails.

Développement

Effectuer : Défaussez 1 carte de votre main pour ajouter une carte à votre Village provenant de votre main en tant que Ressource.

Suivre : Défaussez 2 cartes de votre main pour ajouter une carte à votre Village provenant de votre main en tant que Ressource.

Voir la section Ressources à la page 5 pour plus de détails.

Construction

Effectuer : Payer le coût de la carte d'un Bâtiment de votre main pour l'ajouter à votre Village comme un Bâtiment. Ensuite, piochez une carte.

Suivre : Payer le coût de la carte d'un Bâtiment de votre main pour l'ajouter à votre Village comme un Bâtiment. Ne piochez pas de carte.

Important : Vous ne pouvez pas ajouter des Bâtiments en double à votre village.

Coût d'un Bâtiment : Pour ajouter un Bâtiment à votre Village, vous devez être en mesure de payer son coût de construction. Chaque Bâtiment coûte une ou plusieurs Ressources. Pour chaque Ressource nécessaire vous devez placer une de vos pièces d'Or sur une carte de Ressources correspondante, et/ou en utilisant les Pouvoirs de cette Ressource. (Note : Nous vous recommandons de placer votre pièce d'Or sur l'icône de l'Or plutôt que sur l'icône de la Ressource. En voyant les Ressources que vous avez développées, vous pourrez planifier vos Actions futures.)

Vous pouvez placer des pièces d'Or sur vos propres Ressources et sur celles des autres joueurs. (Remarque : l'Or placé sur les Ressources des autres joueurs appartiendra à ces joueurs quand il est à son tour d'effectuer une Action.)

Exemple: Helen veut construire l'*Armory*, qui coûte    à construire. Elle place 3 pièces d'Or : 1 sur son Château qui lui donne une Ressource Native de son choix (elle va choisir une Ressource Pierre) et 1 sur sa Ressource Bois. Elle a besoin encore d'une autre Ressource Pierre, mais n'en a pas développé. Elle place 1 pièce d'Or sur la Ressource Pierre de Rick pour fournir la dernière Pierre dont elle a besoin.

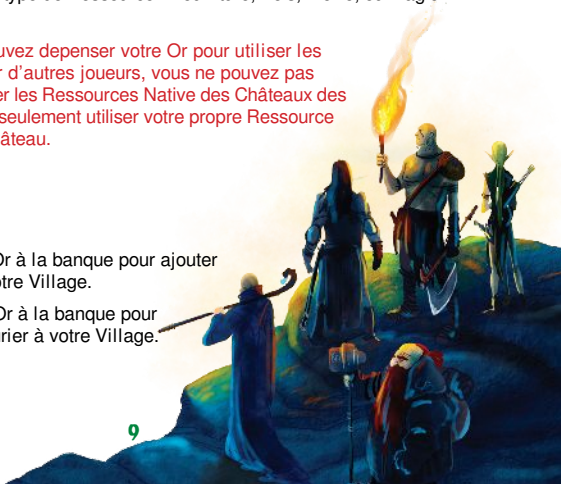
Vous ne pouvez pas poser une pièce d'Or déjà présente sur une carte de Ressources sur une autre carte de Ressources. Vous ne pouvez pas placer une pièce d'Or sur une autre Ressource qui a déjà une pièce d'Or sur elle. Châteaux et Ressources Native : Votre château vous offre une Ressource Native. Vous pouvez passer une Ressource Native comme si elle était d'un autre type de Ressource : Nourriture, Bois, Pierre, ou Magie.

Important: Bien que vous pouvez dépenser votre Or pour utiliser les Ressources développées par d'autres joueurs, vous ne pouvez pas dépenser votre Or pour utiliser les Ressources Native des Châteaux des autres joueurs. Vous pouvez seulement utiliser votre propre Ressource Native provenant de votre Château.

Recrutement

Effectuer : Payez 1 pièce d'Or à la banque pour ajouter un Aventurier à votre Village.

Suivre : Payez 1 pièce d'Or à la banque pour ajouter un Aventurier à votre Village.



Exigences en matière de recrutement : Les Aventuriers ne viendront dans votre Village que si ils se sentent à l'aise. Chaque Aventurier a une exigence concernant un ou plusieurs types de Bâtiment. Votre Village doit avoir un Bâtiments correspondant à ces exigences, ou vous ne pourrez pas recruter l'Aventurier.

Pour ajouter un Aventurier, choisissez une carte Aventurier face visible de la ligne d'achat des Aventuriers et placez-le face visible dans votre Village. Ensuite, piochez la carte du dessus de la pioche des Aventuriers, retournez-la face visible, et ajouter-là à la ligne d'achat pour remplacer celle prise. (Si il n'y a plus de cartes dans la pioche, sauter l'étape de remplacement).

Exemple : Tom veut recruter le *Paladin* , ce qui lui impose d'avoir un Bâtiment  et  construit dans son Village. Il en a un de chaque, répondant aux exigences. Il effectue l'Action Recrutement et paie une pièce d'Or à la banque, prend le *Paladin* et l'ajoute à son Village.

Impôt

Effectuer : Prendre 1 pièce d'Or de la banque et piocher 1 carte de Bâtiment.

Suivre : Piocher 1 carte de Bâtiment.

Le nombre de pièces d'Or dans le jeu est limité. S'il n'y a pas plus de pièces d'Or à la banque, ne prenez pas de pièce d'Or. Vous pouvez quand même effectuer ou suivre l'Action de l'Impôt, même s'il n'y a pas d'Or disponible à la banque ; seule sera piocher 1 carte Bâtiment.

Pouvoirs Spéciaux

La plupart des Bâtiments et des Aventuriers possèdent des Pouvoirs Spéciaux après qu'ils aient été construits ou recrutés.

A propos des Pouvoirs Spéciaux

Certains Pouvoirs sont marqués comme instantané avec l'icône . Ces Pouvoirs sont utilisés une seule fois (et seulement une seule fois) au moment de l'action de construction d'un Bâtiment ou du recrutement d'un Aventurier.

Certains Pouvoirs ne sont pas instantanés et commencent par le nom d'une Action. Les Pouvoirs qui s'appliquent aux Actions spécifiques, telles que la Récolte, la Construction, etc., lorsque vous êtes soit en train d'effectuer ou soit de suivre cette Action spécifique tout au long du jeu. Ces Pouvoirs ne sont pas applicables lorsque lors de la construction d'un Bâtiment ou le recrutement d'un Aventurier accorde un Pouvoir instantané, mais ils peuvent être utilisés dans toutes les actions ultérieures. Ces Pouvoirs peuvent être utilisés une fois par action.



Exemple : Rick effectue l'action de construction et construit la *Wizard's Tower* , qui a le Pouvoir **Build:** +  . Il ne récupère pas l'Or de cette action, mais peut utiliser ce Pouvoir lors d'une action de construction plus tard, qu'il effectuera ou suivra.

Les Pouvoirs sont facultatifs. Vous pouvez toujours choisir de ne pas utiliser un Pouvoir. Les Pouvoirs sont cumulatifs.

Exemple: Tom a la *Cathedral*, qui a le Pouvoir **Tax: +**  et l' *Oracle*, qui a le Pouvoir **Tax: +**   Tom effectue l'Action d'Impôt à son tour, ce qui lui permet d'utiliser ses Pouvoirs pour piocher un total de 3 cartes de Bâtiment et de prendre 2 pièces d'Or de la banque. Helen a les 2 mêmes Bâtiments dans son Village. Elle suit l'Action d'Impôt de Tom, pioche 3 cartes de Bâtiment, et prend 1 Or.

Coût des Pouvoirs Spéciaux

La plupart des Pouvoirs Spéciaux sont gratuits. Si, ils ont un coût (par exemple Défausser une ou plusieurs cartes) vous devez payer le coût au moment où vous utilisez le Pouvoir. Si vous ne pouvez pas payer le coût, vous ne pouvez pas utiliser le Pouvoir.

Quand utiliser les Pouvoirs Spéciaux

Tout Pouvoir qui accorde + , + , + , +  ou + , avec ou sans coût, est appelé un Pouvoir de Ressources. Ces Ressources peuvent être appliquées en effectuant ou en suivant une Action de construction, elles permettent de payer une partie ou la totalité du coût de la construction. Vous n'êtes pas obligé de placer une pièce d'Or sur la carte pour utiliser le Pouvoir. Vous pouvez seulement utiliser chaque Pouvoir de Ressource une fois pendant une Action.

Exemple: Helen a la carte *Farm*, qui a le Pouvoir de Ressources **Build: +**  dans son Village. Elle veut construire la *Tannery*, qui coûte . Suite à une Action de construction, Helen utilise sa *Farm* pour fournir la ressource alimentaire dont elle a besoin pour construire la *Tannery* qu'elle ajoute à son Village.

Tous les autres Pouvoirs Spéciaux, y compris les Pouvoirs instantanés , ne peuvent être utilisés qu'après avoir terminé l'Action de base.

Exemple: Rick a les *Barracks*, qui ont le Pouvoir **Develop: +** . Malheureusement, Rick n'a pas assez de cartes dans sa main pour payer l'Action de Développement ; il ne peut pas utiliser les *Barracks* pour obtenir une carte tant qu'il n'a pas payé et complété l'Action de Développement en utilisant des cartes déjà dans sa main.

Si vous avez plusieurs Pouvoirs applicables à votre acAion, vous pouvez les résoudre dans un ordre quelconque.

Exemple: Helen a construit la *Witch's Hut*, qui a le Pouvoir     (défausser immédiatement une carte pour obtenir une pièce d'Or). C'était la seule carte mais son Village a déjà l'*Armory* dont le Pouvoir est **Build: +** . Après avoir payé le coût de la construction et l'ajout de la *Witch's Hut* à son Village, elle utilise d'abord l'*Armory* pour ajouter une carte à sa main, puis utilise la *Witch's Hut* pour payer cette même carte et ensuite pour obtenir une pièce d'Or.

Fin de la partie

Le jeu se termine après un tour de jeu dans lequel un joueur possède un certain nombre de Bâtiments et / ou d'Aventuriers, comme indiqué dans le tableau ci-dessous.

Cela peut se produire parce que le Joueur Actif a construit un Bâtiment ou recruté un Aventurier, ou parce qu'un autre joueur en suivant une Action possède lui-même le bon nombre.

Le tour entier est joué, même si le Joueur Actif déclenche la fin du jeu, tous les autres joueurs obtiennent encore une chance de suivre l'Action et d'ajouter des Bâtiments et/ ou des Aventuriers à leurs propres Villages.

Nombre de joueurs	2	3	4	5
Nombre de Bâtiments et d'Aventuriers	12	12	10	10

Remarque: les Ressources développées et le Château ne comptent pas dans le total final.

Decompte des points

Additionnez les Points de Victoire  qui apparaissent dans le coin supérieur droit de chaque Bâtiment et Aventurier dans votre Village. Les Ressources et cartes en main ne comptent pas. Puis ajouter les Points de Victoire accordés par les Pouvoirs Spéciaux que vos Bâtiments et / ou Aventuriers pourraient avoir. (Par exemple, le Knight accorde un Point de Victoire supplémentaire pour chaque Bâtiment  dans votre Village.)

Enfin, ajoutez un Point de Victoire pour chaque pièce d'Or en votre possession (y compris celles sur vos cartes de Ressources et de Château).

Le joueur avec le plus de Points de Victoire gagne ! En cas d'égalité, le joueur qui possède le plus de Bâtiments et d'Aventuriers gagne. S'il y a toujours égalité, le joueur avec le plus de pièces d'Or gagne. S'il y a toujours égalité, le joueur avec le plus de Ressources développées gagne. Encore une égalité ? D'accord, tous les joueurs à égalité gagnent.



Règles solo

Utilisez les règles normales (multijoueur) du jeu, avec les exceptions suivantes:

Mise en place

Utilisez seulement 7 pièces d'Or. Mettez le reste dans la boîte ; elles ne seront pas utilisées. Mélangez les cartes de Bâtiments et constituez un paquet de 35 cartes. Utilisez uniquement ces cartes lors de la mise en place et pour le jeu. Placez les cartes restantes de Bâtiment dans la boîte sans les regarder ; ces cartes ne seront pas utilisées.

Mettre en place le jeu comme d'habitude, en utilisant le petit paquet de cartes de Bâtiment.

Nombre de cartes en main

La limite de la main est toujours de 8 cartes. **Important: Dans le jeu en solo, vous ne pouvez jamais piocher au-delà votre limite de main.** Arrêtez de piocher des cartes dès que vous avez huit cartes dans votre main.

Suivre

Il n'y a pas possibilité de suivre une action. Le joueur effectue seulement ses propres actions. (Note : certaines actions sont différentes dans le jeu solo, voir ci-dessous).

Défausser

Défausser est un moyen de choisir une carte de votre main, et de la retirer du jeu (remettez-la dans la boîte) au lieu de la placer sur l'un des cinq paquets de Bâtiment face visible. Cela fait partie de certaines actions (voir ci-dessous). Défausser n'est pas facultatif ; vous devez défausser lorsque les règles précisent que vous devez le faire, et vous ne pouvez pas défausser d'une autre manière que celle-là.



Réapprovisionnement

Les pièces d'Or et les Ressources sont indisponibles pour un tour après leur utilisation. Lorsque vous posez une pièce d'Or sur une Ressource, elle va sur l'icône de la pièce sur la gauche de la carte, comme d'habitude. Au début de votre prochain tour, faites glisser toutes les pièces d'Or de l'icône de la pièce sur la gauche vers l'icône de Ressources sur la droite - ces Ressources et ces pièces d'Or ne sont pas disponibles ce tour. A chaque tour suivant, retirez d'abord des pièces d'Or à partir des icônes de Ressources sur la droite (ces pièces et Ressources sont à nouveau disponibles), puis faites glisser les pièces d'Or de l'icône sur la gauche vers l'icône de Ressources sur la droite.

Important: Les cartes de Ressources ne peuvent avoir qu'une seule pièce d'Or sur elles à la fois, peu importe où se situe la pièce d'Or sur la carte.

Action de Récolte

Piochez 3 cartes comme d'habitude, à moins que cela ne vous donne plus de 8 cartes en main. Si c'est le cas, piochez seulement jusqu'à avoir 8 cartes.

Action de Développement

Au lieu de ne pas piocher une carte, défaussez une carte de votre main au début de cette Action. Si vous ne pouvez pas défausser une carte (par exemple vous n'avez qu'une seule carte en main), dans ce cas vous ne pouvez pas effectuer l'Action de Développement. (Rappel : les Pouvoirs Spéciaux qui vous permettent de piocher des cartes ne prennent effet que lorsque l'Action est terminée.)

Action de Construction

Cette Action est identique aux règles de base, mais il faut noter que la pioche d'une carte après la Construction n'est pas une option. Cependant, l'utilisation des Pouvoirs Spéciaux est toujours facultatif, de sorte que vous pouvez (par exemple) choisir de ne pas utiliser le Pouvoir de l'*Armory's* - **Build**: +  .

Action de Recrutement

Payez 2 pièces d'Or pour recruter, au lieu de 1.

Impôt

Défausser 1 carte de Bâtiment de votre main pour gagner 1 pièce d'Or. Si vous ne pouvez pas défausser une carte (si votre main est vide), alors vous ne payez pas l'Impôt.

Pouvoirs Spéciaux

Si un Pouvoir Spécial vous permet normalement de prendre une carte à un adversaire, vous pouvez piocher une carte à la place. Si un Pouvoir Spécial vous permet normalement de prendre une pièce d'Or à un adversaire, vous pouvez la prendre à la banque à la place.

Fin de la partie

Le jeu se termine quand la pioche des Bâtiments est vide à la fin d'un tour. Si vous prenez les cartes des paquets de Bâtiment lorsque la pioche est vide, ne pas remplir ces espaces ou remplir la pioche.

Décompte des points

Comptabilisation suivant les règles de base, puis comparer vos résultats aux attentes du Roi :

60 et + Points : Imperator ! Félicitations, vous avez construit la capitale de Valeria !

50-59 Points: Architecte. Tout citoyen de Valeria serait fier de s'appeler comme ça. Et bien non, ce titre est réservé au Roi et à la Reine. Vous feriez bien d'y réfléchir à deux fois, en fait.

40-49 Points : le Maire fait le « coq ». Bon travail, mais continuer à vous entraîner. Un jour, peut-être, vous réussirez à attirer, dans ville, une équipe de gladiateurs de ligue majeure !

30-39 Points : Coin perdu. Peut-être qu'un peu de publicité vous aiderais. Pensez-vous pouvoir rebaptiser la Capitale de Valeria de cette manière ?

29 ou moins Points : Énorme nid de poule sur la route... Les voyageurs ne ralentissent même pas aux abords de cette endroit ...



Explications des cartes

Le Pouvoir du **Knight**  per  vous donne 1 Point de Victoire par casernes construites dans votre Village à la fin de la partie.

Le Pouvoir du **Rogue**      vous permet de prendre 2 cartes au hasard de la main de n'importe quel adversaire. Vous choisissez l'adversaire. L'adversaire n'a pas besoin de vous révéler sa main.

Le Pouvoir du **Necromancer** ⚡  **per**  vous permet de piocher 1 carte par Bâtiment d'Ombre dans votre Village à ce moment.

Le Pouvoir du **Warlord Build**: +  **for**  vous fournit une Ressource Native à chaque construction de caserne.

Le Pouvoir du **Thief** ⚡    vous permet de prendre 1 pièce d'Or à n'importe quel adversaire. Vous ne pouvez pas prendre une pièce d'Or qui est placée sur une Ressource développée.

Le Pouvoir du **Keep** ⚡    vous permet de prendre 1 carte au hasard de la main de n'importe quel adversaire. Vous choisissez l'adversaire. L'adversaire n'a pas besoin de vous révéler sa main.

Le Pouvoir de Ressource de la **Fountain Build**:    +  fournit une Ressource Native en construisant n'importe quel Bâtiment si vous défaussez 2 cartes d'abord. Si vous effectuer l'Action de Construction, vous ne pouvez pas utiliser la carte de bonus que vous piochez pour effectuer cette Action ; parce que vous piocher seulement cette carte après l'achèvement de votre Construction.

Le Pouvoir de Ressource du **Monastery Build**: +  **for**  fournit une Ressource Native en construisant des Bâtiments Saints seulement.

Le Pouvoir de la **Tavern**  **per**  vous donne 1 Point de Victoire pour chaque Aventurier que vous avez dans votre Village à la fin du jeu.

Le Pouvoir du **Harbor**  **per**  vous donne 1 Point de Victoire pour chaque Bâtiment Ombre que vous avez construit dans votre Village à la fin du jeu.

Pour une liste détaillée de toutes les cartes et des Pouvoirs Spéciaux, rendez-vous sur www.dailymagicgames.com.



Credits

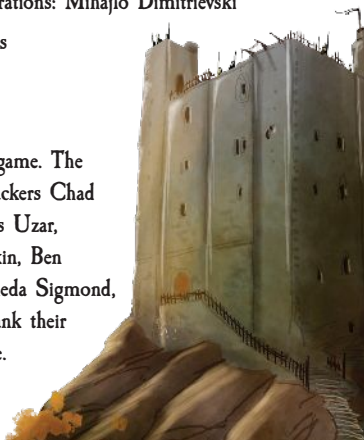
Design: Rick Holzgrafe and Isaias Vallejo | Illustrations: Mihajlo Dimitrievski

Publisher and Game Developer: Daily Magic Games

Copy Editing: Sarah Bolland and Joan Foster

Lead Testers: Tom Hillman and Helen Holzgrafe

Special Thanks to: Richard Ham for reviewing the game. The Kickstarter community, especially, our Adventurer backers Chad Behanna, Jason Preder, Phillip Baird, Don Freel, Les Uzar, Matthew Strickler, Robin Lindgren, Matthew Dworkin, Ben Rubinstein, Ken Abrams, Kris Drummond, Andromeda Sigmond, and Zach Murdock. The designers would like to thank their wives, without whom none of this would be possible.



Quick Play Reference

Setup Give each player a Castle and Player Aid card. Pick a start player at random and give them the Active Player Token and the Action Selection Card. Create the bank of Gold coins depending on the number of players:

Number of Players	2	3	4	5
Gold in Game	14	20	25	30

Give each player 3 Gold. Separate the Building and Adventurer decks and shuffle them. Give each player 6 Building cards and then create the 5 Building piles. Set out 5 Adventurer cards above the Buildings. Starting with the active player, players take turns developing a Resource at no cost.

Game Flow Starting with the active player and going clockwise, each player takes a turn by first Replenishing their Gold and then leading 1 Action. In turn order, all other players may follow the led action. Actions:

- **HARVEST:** Lead - Draw 3 cards. Follow - Draw 1 card.
- **DEVELOP:** Lead - Discard 1 card to Develop a card as a Resource. Follow - Discard 2 cards to Develop a card as a Resource.
- **BUILD:** Lead - Provide Resources to add a Building to your Village and draw 1 card. Follow - Provide Resources to add a Building to your Village but do not draw 1 card.
- **RECRUIT:** Lead - Pay 1 Gold to recruit an Adventurer to your Village. Follow - Pay 2 Gold to recruit an Adventurer to your Village.
- **TAX:** Lead - Collect 1 Gold and draw 1 card. Follow - Draw 1 card.

Ending the Game The game ends when any player has built the target number of Building and Adventurer cards in their Village. Complete all follow actions if necessary. The target number is based on number of players:

Number of Players	2	3	4	5
Total Buildings and Adventurers	12	12	10	10

Scoring Add up Victory Points on Buildings, Adventurers, and special powers. Add one Victory Point for each Gold coin in your possession. The player with the most Victory Points wins the game and has built the new Capital City of Valeria!

Look for the Expansion Packs with new cards and added game play!

© 2016 Daily Magic Games. Villages of Valeria, Valeria, Daily Magic Games, and all related marks are TM and © Daily Magic Games, LLC. All rights reserved.