

Fiche de démarrage rapide pour DESCENDANCE

Dans ce jeu, vous allez gérer la renommée de plusieurs générations de votre famille en obtenant des pts de prestige. Le gagnant sera celui qui aura le plus de Pts de prestige en fin de jeu.

Préparation :

Chacun prend un plateau (ferme individuelle), les marqueurs (rondelles) et les personnages à sa couleur ainsi qu'1 pièce d'or. Un marqueur est placé sur la piste de scores, l'autre dans sa ferme, sur le 1er sablier à droite du pont (en haut). Les tuiles bleues (Clients) sont mélangées puis placées sur les cases du marché du plateau de jeu en haut à gauche, face visible (à 2 ou 3 joueurs, celles avec un numéro 3 ou 4 restent vides). Le reste des tuiles est placé face cachée près du plateau.

Aux archives (grand livre), selon le nbre de joueurs, certaines cases (n°3 ou 4) seront comblées par un pion de couleur non utilisée. La bague « Prochain 1er joueur » est placée à la chambre du conseil. Mettre les 4 moines noirs dans le sac noir. Prendre la tuile de placement correspondant au nbre de joueurs.

Le + âgé prend la tuile « 1^{er} joueur » rectangulaire et commence.

Le plateau de jeu :

Il comporte différentes zones, chacune ayant une couleur représentée dans un ovale. En haut, le marché (bleu) à gauche et la zone de voyage (vert) à droite. Juste en-dessous, la zone d'artisanat (jaune) la récolte de grain (rose), et la chambre du conseil (rouge). Enfin, le cimetière (pour les morts sans prestige), l'église (marron), la zone de famille (rose), les puits (toutes les couleurs) et les archives (où les hommes viendront reposer, selon la couleur de leur métier au moment de leur mort, s'il y reste une place)

Déroulement du jeu :

Au début de chaque manche, on met dans le sac vert, autant de cubes de chaque couleur qu'indiqué sur la tuile placement + tous les cubes noirs. On en pioche ensuite au hasard et on les place sur le plateau, selon ce qui est

indiqué sur la tuile (le nbre de cube dépend de l'emplacement, ex : 3 cubes sur l'ovale marron de l'église).

A son tour, le joueur pioche un cube au choix, du lieu dont il désire faire l'action. Il pose ce cube dans sa ferme (sauf les noirs –peste-, qui sont remis dans la réserve) et fait l'action, s'il le désire. On peut décider de seulement prendre un cube, sans faire d'action. Ex : il prend un cube marron sur l'ovale jaune et fait une des actions possible sur l'un des bâtiments de cette zone d'artisanat. Si un lieu n'a plus de cube, l'action ne peut plus être réalisée (sauf par le **Puits**, voir plus loin).

Certaines actions demanderont de payer en « temps ». Dans ce cas, avancer son marqueur temps sur la piste de sa ferme d'autant de sabliers demandés, dans le sens horaire. Lorsque le marqueur dépasse le pont, un personnage doit mourir, voir

« **Gestion des Décès** ».

Lorsqu'il n'y a plus aucun cube sur le plateau, la manche prend fin et on procède à une messe.

Remarques :

Les **pièces** sont comme des jokers et peuvent remplacer des cubes.

La peste : Les cubes noirs représentent la peste. Lorsque le joueur en prend un, il avance son marqueur temps de 2 sabliers puis joue son action.

La messe de fin de manche se fait en 4 étapes :

1 Chaque joueur ayant placé 1 ou plusieurs persos dans le sac décide, à son tour, s'il veut payer 1 pièce/perso pour le ou les sortir immédiatement, sachant que seuls 4 hommes **en tout** vont être sortis du sac. Si par ex, le 1^{er} joueur paie 4 pièces pour sortir ses 4 hommes, plus personne ne peut en sortir ensuite...

2 S'il n'y a pas déjà eu 4 hommes sortis en payant, on tire les persos suivant au hasard et gratis. Les autres restent dans le sac.

Rappel : il y a toujours 4 moines noirs dans le sac, donc il est possible qu'aucun des hommes des joueurs ne sorte, d'où l'intérêt de payer avant.

3 A tour de rôle, chaque joueur présent à l'église peut décider de faire progresser son/ses persos aux niveaux suivants, en payant le Tps nécessaire (autant de persos et de niveau à la fois qu'il le souhaite).

4 Finalement, celui qui a le + de persos à l'église gagne **2 pts** de prestige. Si égalité, celui le + à gauche. Si encore égal, ts les égaux ont 2 pts.

Gestion de fin de manche : S'il en reste, on fait glisser les tuiles « client » vers la gauche du marché, puis on ajoute celles de la file d'attente sur les cases vides. On remplit la file d'attente avec de nouvelles tuiles de la réserve, s'il en reste. Les moines sortis du sac de messe sont remis dedans. **Le 1er joueur** va à celui qui a pris la bague de la chambre du conseil durant ce tour **ou** reste inchangé.

Les actions possibles :

- **Récolter du grain (rose)** : Cette action se passe dans sa ferme si l'on y a au moins 1 personne, on peut prendre des sacs, à placer sur sa ferme (limitée à 5 sacs). Si on a des : charrue, cheval ou bœuf, on peut prendre + de

sacs, **sans** avoir à **défausser** quoi que ce soit. *1 seule des 3 possibilités au choix/action.*

- **Famille (rose)** : On peut **SOIT** faire naître 1 personnage (le + **petit** chiffre des persos de sa réserve) que l'on place

dans sa ferme **SOIT** rapatrier dans sa ferme 1 perso sur le plateau.

- **Artisanat (jaune)**: Permet de prendre 1 marchandise au choix (sur un des 4 bâtiments) ou 2 pièces (sur 1bât). **2 façons** : **Soit** en payant les cubes ou sacs + Temps demandés : on remet les cubes ou sacs à la réserve et on prend la tuile marchandise correspondante. **Soit** en plaçant 1 homme pour le former au métier. Dans ce cas, il faut payer en Temps (2 ou 3) pour poser son perso sur le bâtiment (la formation). Ensuite, il faut encore du Temps (2 ou 3) pour fabriquer le produit. Si on a déjà un perso sur un bâtiment, placé lors d'un tour précédent, on paie uniquement le temps de fabrication. Les phases de formation et de fabrication peuvent se faire en 1 seul tour, dans ce cas, payer les 4 à 6 temps nécessaires en une seule fois. 1 seul homme/bâtiment/joueur, mais il y a de la place pour tous les joueurs.

- **Marché (bleu)**: Le joueur qui déclenche l'action choisit la tuile « client » qu'il peut servir (il se défasse alors des marchandises

nécessaires) et la place près de sa ferme. Les pts seront comptés en fin de jeu. Les autres joueurs, en sens horaire, pourront également faire cette action, s'ils le peuvent et s'ils paient 1 cube vert et 1 tps. On refait ensuite le tour des joueurs pour voir s'ils veulent encore prendre des tuiles jusqu'à ce qu'il n'en reste plus ou que chacun passe. Mais cette fois, même le 1er joueur du marché doit payer le cube et tps pour avoir une 2eme tuile ou +. **Attention** : on ne peut acheter que les tuiles sur les emplacements entourés de bleu. Les autres sont en fait des « clients en attente », disponibles au prochain tour, ce qui permet de se préparer.

- **Voyage (vert)**: 1 action au choix : Placer 1 nouveau perso sur l'une des 2 destinations (cités) de l'entrée **OU** déplacer 1 de ses hommes déjà à dans la zone. Cela coûte ce qui est indiqué sur les chemins, mais tjrs 2 tps et 1 chariot minimum. Selon sa destination, on récupère des récompenses. Si 1 voyageur meurt ou rentre à la ferme, on place 1 marqueur de sa couleur à sa place.

Note : 1 seul marqueur à sa couleur / cité. **Et** Pour chaque cité, on ne peut recevoir qu'une seule fois la récompense. On peut traverser une cité déjà visitée, en payant le coût, mais sans prendre de récompense.

- **Chambre du conseil (rouge)** : 1 action au choix. **Soit** on fait entrer 1 perso sur le 1er niveau en payant 1 tps + 2 cubes verts ou 1 parchemin pour devenir le prochain 1er joueur. **Soit** on déplace 1 perso sur le niveau suivant, en payant en tps + cube ou parchemin pour prendre le privilège correspondant. **Soit** on choisit de ne pas se déplacer et profiter *gratuitement* du privilège de son niveau ou d'un niveau précédent.

- **Eglise (marron)**: Pour 1 cube marron ou 3 tps, on place 1 perso dans le sac noir, pour **la messe de fin de manche**.

- **Puits** : Payer 3 cubes de même couleur pour effectuer 1 action du plateau au choix, **sans prendre de cube** (pratique s'il n'en reste plus pour l'action concernée), à condition qu'il reste au moins 1 cube sur le plateau, n'importe où.

Gestion des décès : A chaque fois que son marqueur temps dépasse le pont, le joueur fait d'abord l'action en cours (sauf au marché, où la mort est immédiate), puis il fait mourir 1 de ses hommes **au choix**. Le plus vieux (+ petit chiffre, donc les **1** avant les **2** par ex) ou un des plus vieux au choix s'il en a plusieurs du même chiffre. Les persos dans le sac messe ou pas encore nés (à la réserve, donc) ne peuvent pas mourir. Selon l'endroit où travaillait le mort, on le place aux archives ou au cimetière. Les **archives** sont classées par couleur. Si le mort vient de sa ferme, par ex, il sera placé sur la zone avec un blason rose. S'il vient de l'église, en zone marron etc. S'il n'y a plus de place dans la zone correspondante, alors on place le mort au **cimetière**.

Cas particuliers : - Si c'est arrivé durant le marché et que celui qui meurt est celui même qui a déclenché l'action marché, alors le marché est sa dernière action. Les autres peuvent faire le marché puis 1 action de leur choix. Si c'est quelqu'un d'autre, une fois l'action marché terminée, chacun fait 1 dernière action.

- Si parmi les joueurs effectuant leur dernière action, l'un prend le dernier cube du plateau, les suivants pourront effectuer leur action sans prendre de cube.

Fin du jeu :

Lorsqu'il ne reste plus de place aux archives **OU** au cimetière. Celui qui a provoqué cela en décédant n'a plus d'action. Les autres peuvent faire 1 dernière action chacun. Une **messe finale** est ensuite réalisée, comme d'habitude. Chacun pourra y participer s'il y a des persos.

Si égalité, celui qui a le plus de tuile client gagne la partie. Si double égalité, celui qui a le + de perso encore en vie.

Décompte final, chacun additionne :

- Ses pts de **voyage** selon le nbre de marqueurs sur place.
- Ses pts à la **chambre du conseil** ou à **l'église**, selon le niveau
- Ses pts aux **archives**, selon le nbre d'hommes placés là.
- Ses pts de tuiles « **marché** ».
- Ses **pièces** (1 pt/pièce)