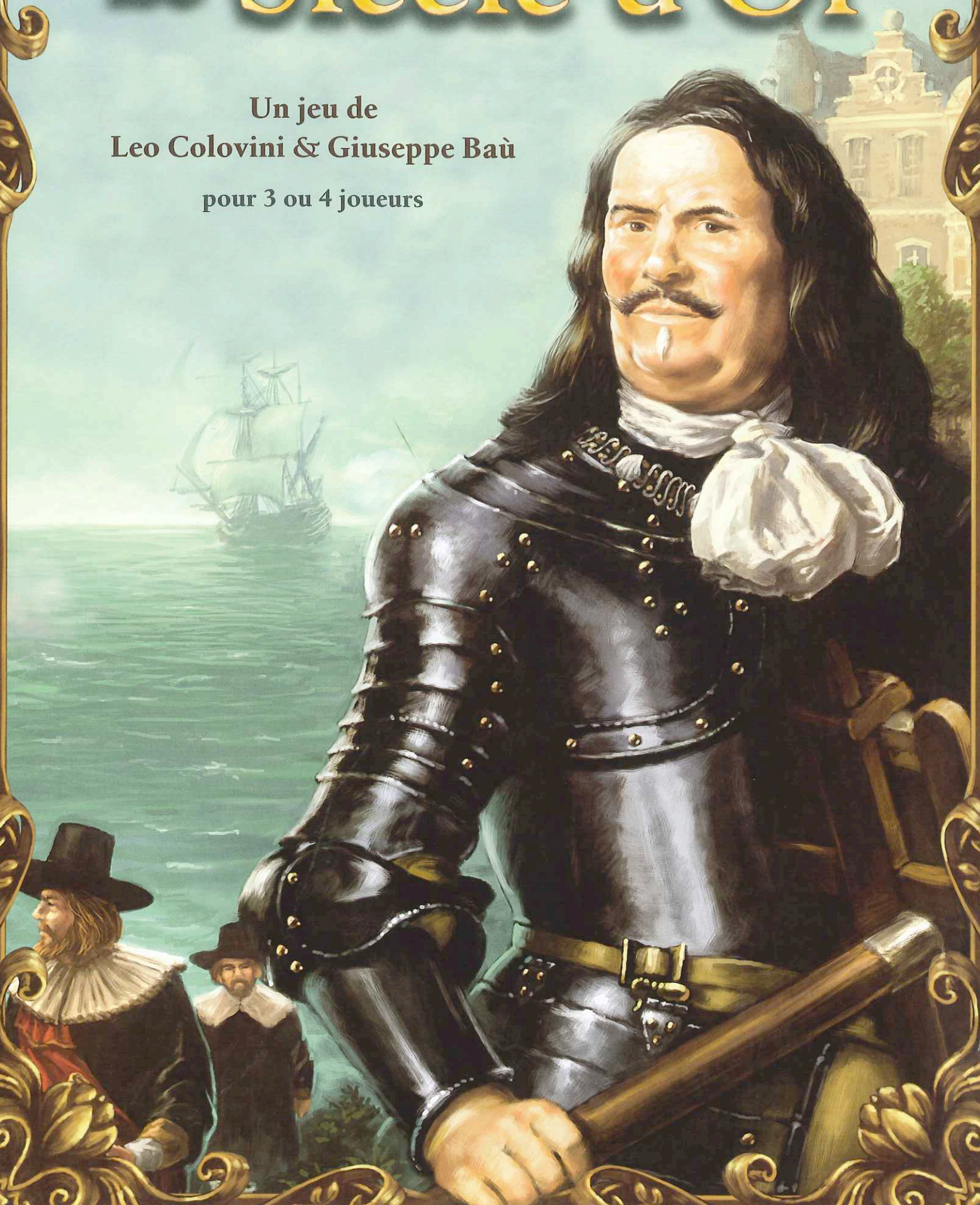


# Le Siècle d'Or

Un jeu de  
Leo Colovini & Giuseppe Baù

pour 3 ou 4 joueurs



## Sommaire

- 1.0 Introduction
- 2.0 Matériel
- 3.0 Préparation
- 4.0 Déroulement du Jeu
- 5.0 Déplacer le Stathouder
- 6.0 Actions Libres
- 7.0 Actions Spéciales
- 8.0 Enchères
- 9.0 Victoire

### 1.0 INTRODUCTION

Au début du XVII<sup>e</sup> siècle débuta un Siècle d'Or pour les Provinces-Unies (qui devinrent plus tard les Pays-Bas). Malgré la guerre en cours contre l'Espagne, ils établirent un gigantesque réseau commercial. En 1602, fut fondée la Compagnie des Indes, la toute première société avec des actions. On établit un commerce maritime et un réseau de transport vers les Indes, avec des comptoirs commerciaux fortifiés. Les Portugais furent dépassés. Rapidement des fortunes colossales se sont créées, particulièrement dans le commerce des épices. Il fallait parfois avoir recours à la force et les bateaux étaient lourdement armés.

Les Provinces-Unies connurent un développement régulier. Le protestantisme devint la religion dominante. Les Sept Provinces étaient dirigées par Johan de Witt, un homme politique astucieux qui bâtit une flotte moderne et efficace avec de bons commandants. Le contrôle des mers était vital et les Anglais subirent plusieurs défaites grâce aux grands marins que furent De Ruyter et Tromp.

L'influence de ces riches entrepreneurs s'étendait des ports européens aux Indes et aux Antilles. Avec la chute des cités assiégées, les catholiques espagnols furent lentement mais fermement repoussés. Guillaume d'Orange, assassiné en 1584, restait dans le cœur de son peuple comme le père de la patrie. Mais les Provinces-Unies connurent des succès dans d'autres domaines. En science, le philologue Lipsius, le naturaliste Leeuwenhoek, le philosophe Spinoza et enfin le père des "lois de la nation", Hugo Grotius ont fait progresser considérablement leur matière respective. Dans le domaine des arts, l'école flamande avec Rubens et Van Dyck et l'école hollandaise avec Frans Hals, Jan Steen, Vermeer, et Rembrandt devinrent célèbres.

Dans ce jeu, les joueurs essaient de récupérer des points de victoire dans différents domaines (culture, commerce, art, etc.). Le premier joueur atteignant 33 points sera déclaré vainqueur.

### 2.0 MATÉRIEL

Une boîte de *Le Siècle d'Or* contient :

- ✿ 1 plateau
- ✿ 27 cartes culture

- ✿ 22 cartes art
- ✿ 21 cartes investissement
- ✿ 21 cartes épices
- ✿ 19 cartes colonie
- ✿ 20 pions mouvement de quatre couleurs (bleu, rouge, vert, jaune), cinq par joueur
- ✿ 24 marqueurs influence de quatre couleurs (bleu, rouge, vert, jaune), six par joueur
- ✿ 1 pion Stathouder
- ✿ 60 pièces florins de trois valeurs (1/2, 1, 5)
- ✿ 2 dés
- ✿ 1 livret de règles

Si des pièces sont endommagées ou manquantes, nous sommes désolés pour ce problème et nous vous prions de nous contacter à cette adresse pour recevoir les pièces de remplacement :

Ubik

6 rue du Cassé

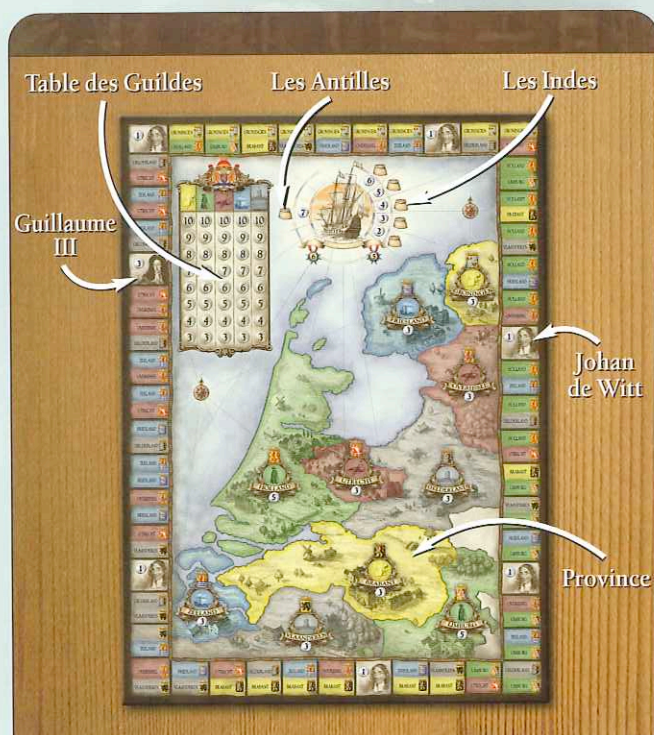
31240 Saint Jean

France

E-Mail: [contact@editions-ubik.com](mailto:contact@editions-ubik.com)

### 2.1 Le Plateau

Le plateau représente les Provinces-Unies du XVII<sup>e</sup> siècle divisés en 10 provinces (noms et couleurs différents). Il y a une piste des provinces sur le pourtour du plateau sur laquelle est déplacé le Stathouder. La plupart des cases représentent deux provinces. Six autres sont des cases marchand montrant un gouverneur. La dernière case montre le Stathouder Guillaume II d'Orange Nassau. Dans le coin supérieur gauche se trouve la table des Guildes avec cinq colonnes colorées correspondant aux cinq couleurs de provinces. Les Antilles (une case) et les Indes (cinq cases) sont dans la partie supérieure du plateau.



### 2.2 Les Cartes

Il y a 110 cartes dans le jeu, de cinq types différents (chacun associé à une couleur).



**2.2.1 Cartes Culture**  
Ces 27 cartes grises représentent les avancées culturelles.

**2.2.2 Cartes Art**  
Ces 22 cartes marron montrent le célèbre peintre Rembrandt.



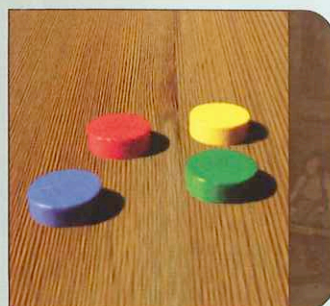
**2.2.3 Cartes Investissement**  
Ces 21 cartes jaunes montrent la participation des joueurs dans les investissements (culture des tulipes, contrat à la bourse).

**2.2.4 Cartes Épices**  
Ces 21 cartes orange montrent les différents types d'épices du nouveau monde.

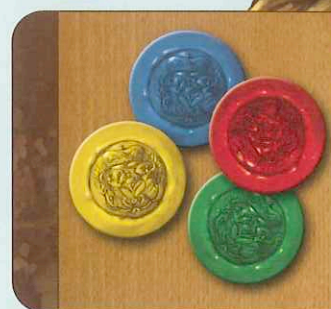


**2.2.5 Cartes Colonie**  
Ces 19 cartes bleues permettent aux joueurs d'équiper un bateau pour qu'il navigue vers les colonies.

**2.3 Les Pions Mouvement**  
Chaque joueur a cinq pions de mouvement en bois qui sont placés et déplacés sur le plateau.

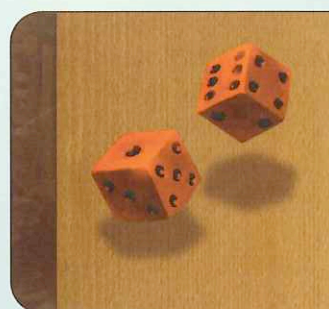
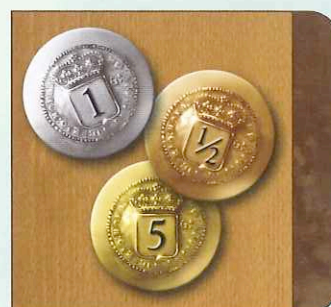


**2.4 Les Marqueurs Influence**  
Chaque joueur reçoit six marqueurs influence en carton.



**2.5 Le Pion Stathouder**  
Le Stathouder est déplacé de case en case sur la piste des provinces du plateau.

**2.6 L'Argent**  
Il y a trois types de pièces : 0,5, 1 et 5 florins.



**2.7 Les Dés**  
Les deux dés servent à déplacer le Stathouder sur la piste des provinces.

### 3.0 PRÉPARATION

- ✦ On place le plateau sur la table.
- ✦ On trie les cartes par couleur pour former 5 paquets que l'on mélange individuellement et que l'on place à côté du plateau.
- ✦ On trie les florins par valeur qui forment la "banque". Chaque joueur reçoit 10 florins.
- ✦ Chaque joueur choisit une couleur et prend les pions mouvement et les marqueurs influence correspondants.
- ✦ Le joueur le plus vieux est le premier joueur.
- ✦ **Placement du marqueur influence :** en commençant par le premier joueur puis dans le sens horaire, chaque joueur place un marqueur influence dans une province. Chaque province ne peut avoir *qu'un* marqueur influence. Les autres marqueurs influence forment la réserve du joueur.
- ✦ **Placement de deux pions mouvement :** en commençant par le premier joueur puis dans le sens horaire, chaque joueur place deux pions mouvement dans des provinces. On ne peut pas les placer dans des provinces ayant un marqueur

influence et il ne peut pas y avoir plus de deux pions mouvement dans une province donnée à cet instant (mais ils peuvent appartenir à deux joueurs différents). Les autres pions mouvement forment la réserve du joueur.

♣ Le dernier joueur à avoir agi décide où démarre le Stathouder, sur l'une des six cases marchand de la piste.

## 4.0 DÉROULEMENT DU JEU

**Le Siècle d'Or** se joue en tours. Le premier joueur effectue son tour, puis c'est au joueur à sa gauche, et ainsi de suite jusqu'à la fin du jeu. Durant son tour, le joueur doit faire les choses suivantes :

1. Il lance les dés et déplace le Stathouder.  
2.1 Il effectue autant d'actions *libres* qu'il le souhaite. Les actions libres sont :

- Déplacer un pion mouvement,
- Prendre le contrôle d'une guilde sur la table des guildes,
- Placer un nouveau marqueur influence.

**Note :** un joueur peut toujours faire des actions libres (tant qu'il en a envie et qu'il peut le faire), dans n'importe quel ordre et autant de fois qu'il le veut.

2.2 Il effectue des actions *spéciales* avec ses propres marqueurs influence. Chaque marqueur influence permet au joueur d'acheter une carte spécifique ou un pion mouvement par tour, selon la position du marqueur influence. Après chaque action, le marqueur influence correspondant est retourné sur sa face inactive.

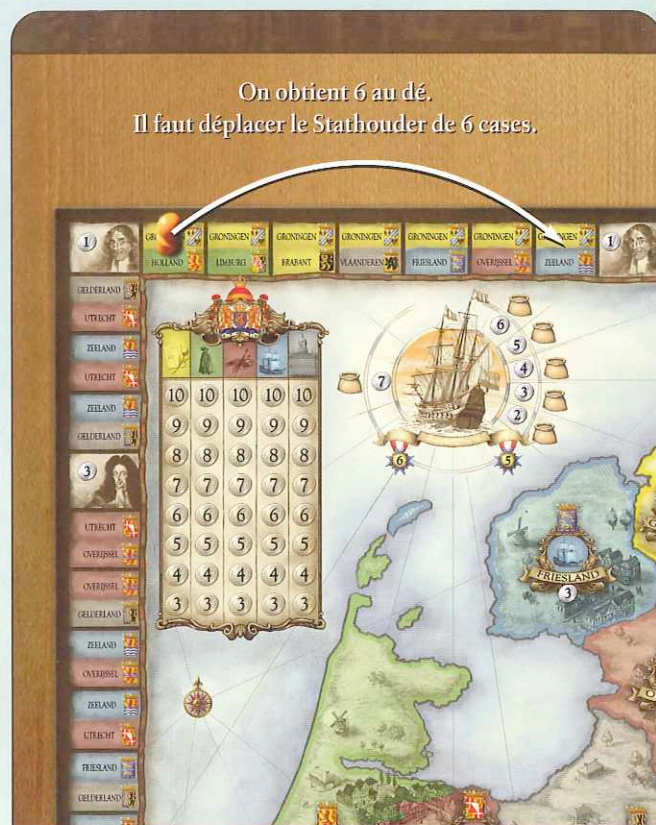
2.3 Il peut conduire des enchères.

- À la fin de son tour, le joueur additionne ses points de victoire et annonce son score.
- Quand un joueur a fini son tour, il retourne ses marqueurs influence sur leur face active.

**Note :** les actions libres peuvent être combinées avec des actions spéciales et des enchères. Un joueur peut donc commencer par une action libre, puis faire des enchères, puis effectuer une action spéciale et enfin terminer par deux actions libres.

## 5.0 DÉPLACEMENT DU STATHOUDER

Le joueur actif lance les deux dés et déplace le Stathouder dans le sens horaire d'autant de cases que la somme des deux dés.



Selon la case où finit le mouvement du Stathouder, les joueurs reçoivent le paiement suivant :

- ♣ **La case montre deux provinces différentes :**
  - ♦ Chaque propriétaire de pions ou marqueurs dans ces provinces reçoit :
    - ♦ 1 florin par pion mouvement
    - ♦ 2 florins par marqueur influence
- ♣ **La case montre un marchand :**
  - ♦ Chaque joueur reçoit 1 florin.
- ♣ **La case montrant le Stathouder Guillaume II :**
  - ♦ Chaque joueur reçoit 3 florins.

**Note :** il existe des cartes culture qui influencent le déplacement du Stathouder et les paiements (cf. 7.5).

## 6.0 ACTIONS LIBRES

On peut effectuer des actions libres autant de fois qu'on le désire et dans n'importe quel ordre.

**Note :** on peut alterner les actions libres avec les actions spéciales et les enchères.

**IMPORTANT :** les actions libres ne sont pas **gratuites** (voir plus loin) !

### 6.1 Mouvement

Le joueur déplace un pion mouvement d'une province à une province adjacente, en payant  $\frac{1}{2}$  florin par province. On peut déplacer plusieurs fois un pion mouvement et on peut déplacer plusieurs pions mouvement. Chaque mouvement d'une province à une autre coûte  $\frac{1}{2}$  florin. L'argent est versé à la banque. Il n'y a pas de limite au nombre de pions mouvement pouvant se trouver dans une province du plateau (cf. 3.0).

Le joueur a 2 pions mouvement à Gelderland et Utrecht qu'il veut amener en Hollande. Cela lui coûte 1,5 florins (1/2 florin pour le mouvement de Utrecht en Hollande et 1 florin pour le mouvement de Gelderland en Hollande en passant par Utrecht) qu'il paye à la banque.



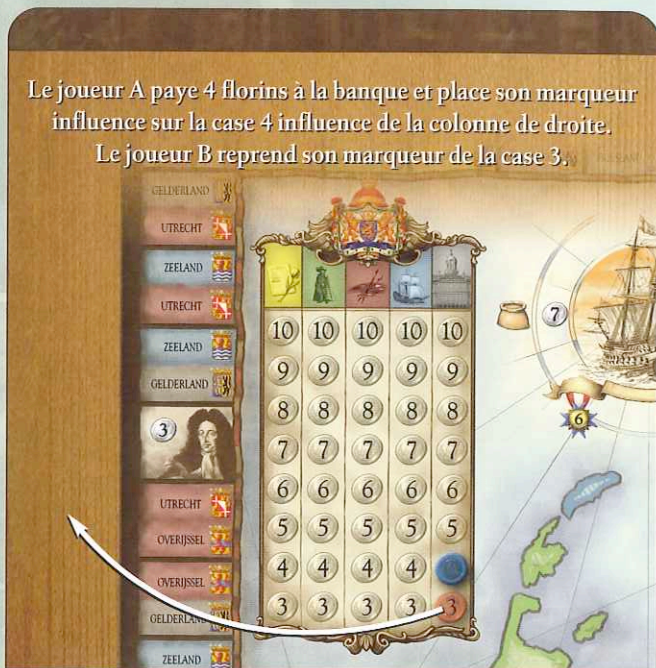
## 6.2 Contrôle de la Guilde

Le joueur peut prendre le contrôle d'une (ou plusieurs) guilde colorée de la *Table des Guildes*. Le joueur paye autant de florins à la banque que le prix indiqué sur la case *vide la plus basse au-dessus du pion la contrôlant* (ou la case la plus basse si la Guilde n'est pas contrôlée) de la colonne correspondante de la Table des Guildes.

**Exemple :** s'il n'y a pas de marqueur influence dans une colonne, le joueur paye trois florins (chiffre dans la case la plus en bas de la colonne) et place un de ses marqueurs influence dans cette case. Si un autre joueur veut prendre le contrôle de cette guilde, il devra payer quatre florins (le chiffre dans la case supérieure vide suivante) pour placer un marqueur influence dans cette case. L'autre joueur récupère son marqueur influence qu'il met dans sa réserve. Le prochain joueur voulant prendre le contrôle devra payer cinq florins et ainsi de suite (cf. 6.3).

Le joueur A paye 4 florins à la banque et place son marqueur influence sur la case 4 influence de la colonne de droite.

Le joueur B reprend son marqueur de la case 3.



## 6.3 Créer un nouveau marqueur influence

Quand un joueur a *trois* pions mouvement dans une province, il peut, s'il le désire, remplacer ces trois pions par un de ses marqueurs influence inutilisés. Cette action est gratuite.

Il ne peut y avoir qu'un marqueur influence (et non un par joueur !) par province.

**Note :** si un joueur n'a pas de marqueur influence dans sa

Le joueur retire ses trois pions mouvement de Groningen pour les remplacer par un marqueur influence.



réserve, il peut en prendre un d'une autre case du plateau pour le placer au nouvel endroit. S'il retire un marqueur influence de la Table des Guildes, cette guilde devient incontrôlée et le prochain joueur plaçant un marqueur dans cette colonne n'aura à payer que 3 florins.

## 7.0 ACTIONS SPÉCIALES

Chaque marqueur influence du plateau (dans une province, sur la Table des Guildes, ou aux Indes ou Antilles), donne droit à son propriétaire de faire *une* action spéciale. L'effet de cette action dépend de la couleur de la province ou de la guilde.

Le joueur peut soit dépenser 3 florins pour acheter une carte de la couleur correspondante, soit créer un nouveau pion mouvement pour 5 florins. Il n'est toutefois jamais obligatoire de réaliser une action spéciale. Si un joueur ne veut ou ne peut pas acheter, il peut vendre son action spéciale aux enchères (*si le marqueur correspondant est dans une province, mais pas sur la Table des Guildes ou dans les cases colonies*), cf. 8.0.

Dès qu'un joueur a effectué son action spéciale, il retourne son marqueur influence (sur la face ou l'action est barrée) pour s'en souvenir.



## 7.1 Actions Vertes

Le vert est la couleur de la population et des renforts, et n'est pas lié à la couleur des cartes. Un joueur peut utiliser les provinces vertes (Hollande et Limbourg) ainsi que la guilde verte pour créer des pions de mouvement supplémentaires.

Chaque marqueur influence approprié permet au joueur de dépenser 5 florins pour placer un nouveau pion mouvement de

sa réserve n'importe où sur le plateau – même sur une province qui contient déjà des pions mouvements et/ou des marqueurs influence. **Note** : Si un joueur n'a plus de pion mouvement dans sa réserve, il ne peut pas réaliser cette action.

Si le joueur place un pion mouvement dans une province qui contient déjà 2 de ses pions mouvement **et** aucun marqueur influence, il peut immédiatement remplacer ses 3 pions mouvement par un marqueur influence de sa réserve.

## 7.2 Actions Jaunes

Le jaune est la couleur des investissements. Un joueur peut utiliser les provinces jaunes (Brabant et Groningue) ainsi que la guilde jaune pour acheter des cartes investissement.

Chaque marqueur influence approprié permet au joueur de dépenser 3 florins pour prendre la carte du dessus de la pioche jaune. Il y a trois types de cartes jaunes :

- ✿ Une femme et des tulipes : on peut l'échanger à tout moment contre 5 florins de la banque.
- ✿ Deux femmes et des tulipes : on peut échanger deux de ces cartes à tout moment contre 12 florins de la banque. Une carte de ce type seule n'a aucune valeur.
- ✿ Expédition commerciale : on peut échanger trois de ces cartes à tout moment contre 20 florins de la banque. Une ou deux cartes de ce type n'ont aucune valeur.



Après que ces cartes aient été échangées contre de l'argent, elles sont défaussées.

Les florins reçus de ces échanges peuvent être utilisés immédiatement, par exemple pour continuer à faire des actions libres ou spéciales.

## 7.3 Actions Marron

Le marron est la couleur des Arts. Un joueur peut utiliser les provinces marron (Utrecht et Overijssel) pour acheter des cartes art et pour payer les peintres.

Chaque marqueur influence approprié permet au joueur de dépenser 3 florins pour prendre la première carte de la pioche marron *ou* pour payer 1 florin à un peintre.

À chaque fois qu'un joueur achète une carte art, il commande une toile à un artiste. Chaque toile a une valeur en points de victoire (entre 3 et 8). Le joueur doit placer la carte face visible devant lui. Toutefois, les points de victoire ne sont marqués que lorsque la toile est "terminée". Plus une toile vaut de points de victoire, plus il faudra de temps à l'artiste pour la finir et plus le joueur devra le payer.

Les pièces grises sur la carte indiquent le nombre de fois que le joueur devra payer 1 florin au peintre avant que l'œuvre soit achevée (et que le joueur reçoive ses points de victoire).



**Exemple** : pour recevoir les points de victoire d'une peinture de valeur 6, un joueur doit effectuer 4 paiements. Chaque fois qu'il en fait un, il place le florin sur la carte. Après le dernier versement, il reçoit immédiatement ses points de victoire et l'argent investi est défaussé.

**Important** : à chaque fois qu'un joueur effectue une action spéciale marron, il doit choisir entre acheter une nouvelle carte marron ou payer 1 florin à un artiste. Il ne peut pas faire les deux actions.

## 7.4 Actions Bleues

Le Bleu est la couleur des colonies. Un joueur peut utiliser les provinces bleues (Zélande et Frise) ainsi que la guilde bleue pour acheter des cartes colonie.

Chaque marqueur influence approprié permet au joueur de dépenser 3 florins pour prendre la carte du dessus de la pioche bleue. Les cartes bleues représentent un des éléments suivants :

- ✿ un Navire,
- ✿ un Capitaine,
- ✿ un Canon,
- ✿ le logo de la Compagnie des Indes (Ces cartes sont des jokers).



Dès qu'un joueur possède trois cartes bleues différentes (un navire, un capitaine et un canon, avec un ou plusieurs jokers pouvant chacun remplacer un élément manquant), il part pour les colonies.

Il défausse ses trois cartes et place un marqueur influence dans une case colonie de son choix (numérotées de 2 à 7).

**Note** : Les cases 2 à 6 ne peuvent contenir qu'un seul marqueur (et pas un par joueur). La case 7 (Antilles) n'a pas de limite de nombre de marqueurs influence.



**Note :** Chaque joker peut remplacer un des éléments. Un joueur peut donc utiliser plusieurs jokers pour remplacer plusieurs éléments du voyage.

Les marqueurs d'influence des colonies sont spéciaux et permettent aux joueurs d'investir dans les épices (cf. 7.6).

### 7.5 Actions Grises

Le gris est la couleur des avancées culturelles. Un joueur peut utiliser les provinces grises (Flandres et Gueldre) ainsi que la guilde grise pour acheter des cartes culture.

Chaque marqueur influence approprié permet au joueur de dépenser 3 florins pour prendre la première carte de la pioche grise. Les cartes grises représentent différentes avancées culturelles :



✦ **Moulin :** chacune de ces cartes doit être jouée immédiatement pour marquer 2 points de victoire.

✦ **Gouverneur :** chacune de ces cartes représente le gouverneur d'une province et vaut 1 point de victoire. De plus, à chaque fois que le Stathouder s'arrête dans une case représentant cette province, le propriétaire de cette carte reçoit 1 florin supplémentaire (en plus de l'argent qu'il reçoit pour les marqueurs influence et pions mouvement dans cette province).



✦ **Dé :** cette carte permet au joueur de décider du résultat du dé. Défaussez-la après utilisation.

✦ **Investissement :** identique aux cartes jaunes.

✦ **Art :** identique aux cartes marron.

✦ **Colonie :** identique aux cartes bleues.

✦ **Épices :** identiques aux cartes orange.

### 7.6 Actions Orange

L'orange est la couleur du commerce des épices. Un joueur peut utiliser les cases des colonies pour acheter des cartes épices.

Chaque marqueur d'influence approprié permet au joueur de dépenser entre 2 et 7 florins (selon la valeur de la case où il se trouve) pour prendre la première carte de la pioche orange. Les cartes épices fonctionnent exactement comme les cartes investissement mais assurent une bien meilleure rentabilité.



**Important :** il n'y a que 5 cases aux Indes. Chacune de ces cases ne peut accueillir qu'un seul marqueur influence.

Les Antilles sont différentes. Il n'y a pas de limite au nombre de marqueurs qu'elles peuvent contenir. Les colonies des Antilles sont plus chères mais rapportent également plus de points de victoire (cf. 9.0).

### 8.0 ENCHÈRES

Si un joueur décide de ne pas utiliser l'action spéciale d'un marqueur d'influence sur le plateau (mais pas une guilde ou dans les colonies), il peut vendre son action spéciale aux enchères. Le joueur à la gauche du joueur actif commence l'enchère, qui se poursuit ensuite dans le sens horaire. La mise minimale est de 0,5 florin, et l'augmentation minimale de l'enchère par chaque joueur est également de 0,5 florin.

Un joueur qui décide de passer ne peut plus revenir dans l'enchère de cette action spéciale.

Quand tous les joueurs sauf un ont passé, l'enchère est remportée par le joueur qui a fait la dernière proposition. Il donne l'argent au joueur qui a proposé l'enchère puis effectue l'action spéciale immédiatement. La réalisation de l'action ne coûte pas d'argent supplémentaire. **Exemple :** David remporte l'enchère et paye 2 florins à Jonathan pour son action bleue. Il pioche alors la

première carte de la pile bleue. David n'a pas besoin de payer les 3 florins à la banque pour prendre cette carte.

**Important :** il n'y a jamais de mise aux enchères pour les marqueurs influence sur les guildes ou dans les colonies, seulement pour les marqueurs qui sont dans des provinces.

**Note :** les enchères sont très importantes car elles permettent à un joueur de gagner de l'argent qui pourra être dépensé durant ce même tour.

## 9.0 VICTOIRE

Un joueur reçoit les points de victoire (PV) suivants :

<b>Pion Mouvement</b>	1 PV par pion dans les provinces
<b>Marqueur Influence</b>	4 PV par marqueur influence sur le plateau 5 PV par marqueur influence aux Indes 6 PV par marqueur influence aux Antilles
<b>Art</b>	3 à 8 PV par peinture terminée
<b>Moulin</b>	2 PV
<b>Gouverneur</b>	1 PV par gouverneur
<b>Argent</b>	1 PV par tranche de 10 florins (on ne compte pas l'argent placé sur les cartes art)

Un joueur ne reçoit pas de points de victoire pour ses marqueurs influence sur la Table des Guildes.

À la fin de chaque tour, chaque joueur additionne ses points et annonce son score.

Le premier joueur à atteindre 33 points est déclaré vainqueur.

**Auteur :** Leo Colovini,  
Guisepe Baù

**Développement :** Uli Blennemann,  
Henning Kröpke

**Graphismes :** Michael Menzel

**Maquette :** Lin  
Lütke-Glanemann,  
Harald Lieske

**Traduction :** Nicolas Doguet

