

Kutná Hora – Règle rapide (d'après le blog Le Repaire des Joueurs)

Objectif du jeu

Devenir la famille la plus influente en construisant des bâtiments, exploitant la mine d'argent, gérant la production et la réputation, pour accumuler un maximum de points de victoire.

Mise en place

- Chaque joueur reçoit un plateau personnel avec des mineurs (1 actif), des emplacements pour bâtiments, des compteurs de production, réputation, et des parcelles à poser sur le plateau central.
- Le plateau central présente la mine, les bâtiments publics, les cartes bâtiments disponibles, et les 2 présentoir de prix des ressources (6 ressources : bière, bois, planches, charbon, parchemin, jambon). Le présentoir inclus 1 carte de prix pour les ressources. La carte des prix lié à la taille de la population, la carte des prix lié à la production du minerai.
- On prépare les cartes mines, bâtiments, jetons pélican, étoiles, et marqueurs.

Déroulement d'un tour

- Chaque joueur a 6 cartes en main.
- La partie dure 5 manches dans lequel on joue 3 tours.
- À chaque tour, chaque joueur joue 2 cartes (sauf au dernier tour où il n'en joue qu'une).
- Chaque carte propose 2 actions possibles, mais on n'en choisit qu'une.

Actions principales

1) Mine

- Payer le coût indiqué (argent ou documents) pour poser une carte mine adjacente aux autres cartes déjà posées dans la mine.
- Placer un mineur sur la carte posée.
- Recevoir les bonus indiqués sur la carte (ressources, étoiles, etc.).
- Le creusement de la mine permet de viser la majorité sur chaque ligne horizontale pour gagner des points selon les étoiles visibles.

2) Revenus

- Collecter de l'argent selon la production indiquée sur son plateau personnel.
- La valeur des ressources varie selon les curseurs de prix sur le plateau central, qui évoluent avec la population et la production.

3) Sainte Barbe

- Utiliser un jeton pélican pour activer la première tuile visible de la cathédrale (bonus sans payer l'impôt indiqué).
- Retourner la tuile et le jeton pélican.

4) Joker

- Effectuer n'importe quelle action en perdant 1 point de réputation.

5) Parcelle

- Prendre une parcelle (petit cube) et la placer sur le plateau central, adjacente orthogonalement à un bâtiment déjà posé.
- Le coût dépend du bâtiment adjacent, sinon 5 pièces si placement libre.

6) Permis

- Acheter une carte bâtiment parmi celles disponibles en payant son coût (argent et/ou documents).
- Placer la carte bâtiment dans une des 3 encoches de son plateau personnel.

7) Bâtiment

- Construire un bâtiment sur une parcelle que vous possédez en payant le coût en ressources indiqué sur la carte bâtiment.
- Poser votre maison sur le bâtiment pour le décompte final.

Fin de partie et scoring

- **Bâtiments** : chaque bâtiment rapporte des points selon le nombre d'icônes sur les bâtiments adjacents (orthogonalement) et sur le plateau.
- **Mine** : majorité sur chaque ligne horizontale de la mine, points de victoire en fonction du total des étoiles visibles sur la ligne (tous les joueurs confondus). Barème des points sur l'emplacement de la mine.
- **Revenus** : un dernier revenu est réalisé (sans compter les pièces restantes).
- **Réputation** : points selon la position sur la piste de réputation du plateau joueur.
- **Bâtiments non construits** : 1 point par bâtiment récupéré mais non construit.
- **Jetons pélican non utilisés** : 1 point chacun.

Conseils rapides

- Construisez des bâtiments adjacents pour maximiser les points.
- Exploitez la mine pour obtenir des étoiles et viser la majorité.
- Gérez bien vos ressources et surveillez les prix variables.
- Utilisez les jetons pélican judicieusement pour activer des bonus.
- Améliorez votre réputation pour des points supplémentaires.

Résumé des actions stratégiques clés

Action	Impact stratégique principal
Miner	Points de majorité, influence sur la valeur du minerai
Réserver une parcelle	Contrôle du placement futur, blocage d'adversaires
Acheter un permis	Accès à des bâtiments spécifiques, anticipation du marché
Construire un bâtiment	Augmentation de revenus, influence sur le marché, scoring d'adjacence
Construire la cathédrale	Bonus immédiat, points finaux, timing crucial
Prendre des revenus	Gestion de trésorerie, placement de Patriarches pour scoring
Action Joker	Flexibilité stratégique en échange d'une perte de réputation