

Tour de jeu

- ♦ Jouer 1 carte dans son quartier (facultatif)
- ♦ Réaliser une action avec des habitants (obligatoire):
 - 1 - Piocher une carte.
 - 2 - Activer un bâtiment de son quartier.
 - 3 - Lutter contre une carte Événement.
(1 habitant + 1 denier + nombre de pièces sur la carte OU 2 habitants).
 - 4 - Gagner des deniers (2 par habitant de même couleur).
 - 5 - Rassembler ses habitants sur sa Place.
 - 6 - Recruter un habitant - Règles avancées).

Note: un habitant adverse coûte 2 deniers.

Les symboles des cartes de base

- Bâtiment jaune
- Personnage blanc
- Bâtiment de prestige rouge
- La couleur grise désigne une couleur quelconque choisie par le joueur
- Bâtiment ou personnage jaune

Gagnez des deniers de la banque.

Recrutement: prenez un habitant jaune de la réserve générale et mettez-le debout sur votre carte Place. Cela vous coûte 3 deniers.

Activez un bâtiment jaune libre chez un autre joueur (cette carte reste libre). La carte de niveau II vous permet d'activer une carte occupée par un habitant. Une carte endommagée ne peut pas être utilisée. Vous ne profitez pas des personnages de votre adversaire.

Prenez une carte dans la pile désignée selon la règle de pioche classique.

Ajoutez les 2 premières cartes de la pile désignée à votre main (qu'elles soient visibles ou pas). Si vous piochez une carte Crieur public, piochez une nouvelle carte avant de résoudre l'effet des événements.

Luttezz contre une carte Événement de la file sur laquelle se trouve au moins une pièce et ajoutez-la à votre main (avec les cartes de niveau II, prenez les pièces placées dessus). Remplacez cette carte Événement par la première carte Événement de la pioche.

Luttezz contre une carte Événement de la file sur laquelle ne se trouve aucune pièce et ajoutez-la à votre main. Remplacez cette carte Événement par la première carte Événement de la pioche.

Les autres joueurs subissent l'effet de 1 à 3 cartes Événement de votre choix (placez-y une pièce s'il reste un cercle vide) autant de fois qu'il y a de pièces posées sur la carte. Les joueurs peuvent construire un rempart pour se protéger. Vous pouvez activer un événement positif (tous les joueurs concernés en profitent).

Rassemblez vos habitants couchés près de votre carte Place (pas ceux présents sur vos bâtiments).

Gagnez 1 denier par case vide/occupée dans votre quartier.

Chaque carte de la couleur désignée se trouvant dans la même ligne ou colonne peut être activée 2 fois au lieu d'une seule. Ces activations se font en 2 actions distinctes.

Activer une carte de la couleur désignée dans la même ligne ou colonne déclenche l'effet du personnage. Il faut d'abord gérer l'effet de la carte activée avant de profiter de l'effet de ce personnage.

Placer la carte désignée dans la même ligne ou colonne déclenche l'effet du personnage. Il faut d'abord payer le coût de placement de la carte avant de profiter de l'effet du personnage.

Les cartes Événement

Chaque joueur doit coucher à côté de sa carte Place un habitant disponible de la couleur désignée. Le joueur devra jouer l'action «Rassembler ses habitants sur sa Place» pour que l'habitant soit à nouveau disponible. Si un joueur n'a pas d'habitant disponible de la couleur désignée sur sa carte Place, il ne perd rien. L'événement Croisade permet à chaque joueur de choisir la couleur de l'habitant attaqué mais il doit choisir en priorité une couleur présente sur sa carte Place.

Cet événement est positif mais pas pour tout le monde! Le joueur qui, dans la couleur désignée, a le plus grand total d'habitants et de cartes visibles dans son quartier gagne 2 deniers. On considère tous les habitants que le joueur possède dans cette couleur. En cas d'égalité, tous les joueurs concernés gagnent cette somme.

Chaque joueur perd 1 denier. Si un joueur n'a plus d'argent, il ne perd rien.

Chaque joueur place un jeton de dommage sur 1 carte libre de niveau I ou II (bâtiment ou personnage) de la couleur désignée dans son quartier. Les marqueurs de dommage rendent la carte inutilisable jusqu'à la prochaine action "Rassembler ses habitants sur sa Place" du joueur. Si un joueur ne possède pas de carte libre de cette couleur, il ne se passe rien. L'événement Attaque des Normands permet au joueur de choisir la couleur de la carte attaquée mais il doit choisir en priorité une couleur dont il possède une carte libre dans son quartier.

Les bâtiments de prestige

Coûts de placement:

= 5 deniers

= 2 deniers ET une carte de niveau I, II ou III qui peut venir de la main du joueur ou de son quartier (il est alors possible de créer un trou dans son quartier). La carte retourne sous sa pioche.

= 1 habitant jaune du joueur venant de n'importe où (quartier, carte Place ou à côté). L'habitant est placé dans la réserve.

Belfroi : 4PPs/2PPs par lot de cartes jaune + blanche + rouge de niveau I ou II visible (bâtiment comme personnage)
Halle aux Draps : 2PPs/1PP par carte jaune de niveau I ou II visible (bâtiment comme personnage)
Hôtel des Monnaies : 2PPs/1PP par tranche de 4 deniers
Hôtel de Ville : 2PPs/1PP par habitant jaune possédé
Tour des Six : 2PPs/1PP par personnage visible
Cathédrale : 8PPs pour le joueur qui l'a construite
Saint-Quentin : 2PPs/1PP par habitant blanc possédé
La Madeleine : 2PPs/1PP par bâtiment de prestige visible (y compris celui-ci)
Saint-Brice : 4PPs/2PPs par lot de cartes jaune + blanche + rouge de niveau I ou II visible (bâtiment comme personnage)
Saint-Nicolas : 3PPs/1PP par lot d'habitants jaune + blanc + rouge possédé
Saint-Jacques : 2PPs/1PP par carte blanche de niveau I ou II visible (bâtiment comme personnage)
Pont des Trouis : 3PPs/1PP par lot d'habitants jaune + blanc + rouge possédé
Porte de la Vigne : 2PPs/1PP par habitant rouge possédé
Tour d'Arras : 2PPs/1PP par bâtiment blanc et 2PPs/1PP par bâtiment jaune de niveau I ou II visible
Tour Henry VIII : 2PPs/1PP carte Rempart construite
Tour Saint-Georges : 2PPs/1PP par carte rouge de niveau I ou 2 visible (bâtiment comme personnage)