

# Les activités



**L'Artisan** convertit 1 point d'influence en 6 deniers.



**Le Marchand** permet de gagner 2 deniers.



**Le Meunier** permet au joueur qui active la carte de choisir entre gagner 2 deniers par habitant de sa couleur posé au Palais ou 2 deniers par habitant posé à l'Évêché. Les habitants expulsés ne rapportent rien. Le choix peut être différent lors de chaque activation.



**L'Aubergiste** permet d'acheter un point d'influence pour un denier.



**Le Forgeron** ajoute 5 à la valeur d'un lot de dés rouges quel que soit le nombre de dés qui le constituent. Il ne permet pas de modifier la valeur d'un dé afin de se placer au Palais.



**Le Milicien** permet d'utiliser de 1 à 3 dés jaunes comme des dés rouges. Le joueur qui active cette carte ne peut utiliser que des dés jaunes pour cette action. Les dés gardent leur valeur.



**Le Compagnon** permet de convertir 3 deniers en 2 PVs.



**L'Orfèvre** permet de gagner 1 PV et 2 deniers.



**Le Sculpteur** permet de gagner 1PV.



**La Dime** permet de prendre gratuitement 1 dé jaune à chaque joueur au moment de la constitution d'un lot. Par exemple, il est possible à un joueur de constituer gratuitement un lot de 3 dés jaunes s'il en prend un à 2 joueurs différents et un sur son quartier. Il est interdit d'utiliser un autre cube pour modifier ces dés jaunes car un seul cube peut être utilisé par action. Il est permis de prendre un dé sur le quartier du joueur neutre.



**Le Moine** transforme 1 seul dé blanc en 3 dés jaunes de même valeur. Lorsqu'un joueur utilise un cube venant de cette carte pour améliorer son action, il doit n'utiliser qu'un seul dé blanc lui coûtant 2 deniers s'il vient d'un autre quartier.



**Le Prêtre** ajoute 3 à la valeur de chaque dé jaune de votre lot. La valeur d'un dé n'est pas limitée à 6. Il ne permet pas de modifier la valeur d'un dé afin de se placer sur l'Hôtel de ville.



**L'Apprentissage** transforme chaque dé d'un lot en dé de valeur 5. Cette carte agit sur des lots des 3 couleurs. Il ne permet pas de modifier la valeur d'un dé afin de se placer sur le Palais, l'Évêché, l'Hôtel de ville ou la Cathédrale.



**La Confession** ajoute 2 à la valeur de chaque dé de votre lot. La valeur d'un dé n'est pas limitée à 6. Elle ne permet pas de modifier la valeur d'un dé afin de se placer sur le Palais, l'Évêché, l'Hôtel de ville ou la Cathédrale.



**Le Templier** permet d'utiliser 1 seul dé blanc comme s'il s'agissait de 2 dés rouges de même valeur. Lorsqu'un joueur utilise un cube venant de cette carte pour améliorer son action, il doit n'utiliser qu'un seul dé blanc lui coûtant 2 deniers s'il vient d'un autre quartier.



**Le Pèlerinage** permet de gagner 2 PVs. Pour utiliser cette carte, des dés des 3 couleurs peuvent être utilisés et mélangés: c'est la seule carte qui permet de mélanger des dés de couleurs différentes. Seules les cartes Apprentissage et Confession peuvent être utilisées pour améliorer les lots de dés de couleurs différentes qui servent à activer la carte Pèlerinage. Il est possible d'activer la carte avec des dés de la même couleur. Dans ce cas, le lot peut être amélioré par d'autres cartes Activité.



**La Procession** offre 2 PVs au joueur qui a le plus de dés sur son quartier de la Place (exceptés les dés utilisés pour activer cette carte). Les dés du joueur neutre sont également pris en compte. En cas d'égalité, les joueurs concernés gagnent tous 2 PVs. Il faut au moins 1 dé sur son quartier pour gagner les 2 PVs.



**Le Verrier** offre 1 PV par paire de cubes du joueur présents à la Cathédrale. Seul le joueur activant la carte gagne des PVs.



**L'Archer** permet de tenter de placer un cube sur 1 carte Événement. Le joueur lance un dé et, s'il obtient 3, 4, 5 ou 6, il place un cube sur une carte Événement de son choix (il gagne 1 point d'influence). Il est impossible de modifier le résultat de ce dé. Si le joueur active cette carte plusieurs fois, le joueur assis à sa gauche compte ses lancés de dés et l'arrête quand nécessaire. Il est possible de placer des cubes sur des cartes Événement différentes.



**La Chevalerie** permet de placer des cubes sur les cartes Événement: le joueur peut placer un cube par dé rouge qu'il possède sur son quartier de la ville (exceptés les dés utilisés pour activer cette carte). Il gagne 1 point d'influence par cube placé. Il est possible de placer des cubes sur des cartes Événement différentes.



**Le Diplomate** permet de payer 1 point d'influence pour placer 1 cube sur une carte Événement (il gagne 1 point d'influence par cube placé). Si le joueur active le Diplomate plusieurs fois, il peut placer ses cubes sur des cartes Événement différentes. Le joueur doit dépenser tous les points d'influence qu'il souhaite utiliser avant de commencer à placer ses cubes.



**La Chasse** permet de gagner 3 points d'influence.



**Le Mercenaire** permet de gagner 3 deniers.



**Le Percepteur** lève l'impôt: chaque joueur paie 1 denier par habitant qu'il possède à l'Hôtel de ville. Cet argent est gagné par celui qui active la carte. La banque paie pour chaque habitant gris posé à l'Hôtel de ville. Il ne faut pas payer pour les habitants expulsés. Si un joueur ne peut pas payer la somme, il donne ce qu'il peut sans être sanctionné.



**Le Capitaine** permet de gagner 1 PV par carte Événement sur laquelle le joueur a placé au moins un cube. Le Maraudage est également pris en compte.



**Les Joutes** permettent de gagner 2 PVs si la valeur totale des dés rouges de votre quartier (exceptés les dés utilisés pour activer cette carte) est plus élevée que celle des autres joueurs. Les dés du joueur neutre sont également pris en compte. En cas d'égalité, tous les joueurs concernés gagnent 2 PVs.



**Le Troubadour** convertit 3 points d'influence en 2 PVs.

**Note:** N'oubliez pas d'utiliser votre carte Activité autant de fois que permis par les dés constituant votre lot (ex.: si vous utilisez et gagnez 2 fois une joute, prenez 4 PVs).



# Les événements



## Sécheresse

Chaque joueur paie 1 denier par habitant de sa couleur se trouvant à l'Hôtel de ville. Il ne faut pas payer pour les habitants expulsés, couchés sur l'illustration de l'Hôtel de ville.



## Soutien

Placer un cube gris sur chacun des 2 événements placés à gauche de celui-ci. S'il n'y a qu'un événement à gauche du soutien, il ne faut pas placer qu'un cube sur cet événement.



## Guerre civile

Chaque joueur perd 3 deniers.



## Voyageurs

Lancer un dé noir et placer un habitant neutre au début de la ligne de l'Hôtel de ville ainsi désignée. Faites glisser les habitants déjà présents vers la droite en expulsant le plus à droite, si nécessaire. L'habitant expulsé est couché sur l'illustration de l'Hôtel de ville.



## Conflit théologique

Lancer un dé noir et placer un habitant neutre au début de la ligne de l'Évêché ainsi désignée. Faites glisser les habitants déjà présents vers la droite en expulsant le plus à droite, si nécessaire. L'habitant expulsé est couché sur l'illustration de l'Évêché.



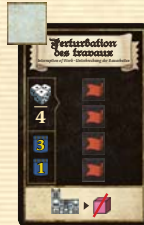
## Hérésie

Chaque joueur perd 2 points d'influence.



## Maîtres d'oeuvre itinérants

Placer un cube gris sur la première case libre de la Cathédrale: il s'agit de la case disponible de plus bas niveau et de plus petite valeur. Si aucune case n'est libre, on ne place pas de cube gris.



## Perturbation des travaux

Retirer le cube de plus grande valeur présent à la Cathédrale, même s'il s'agit d'un cube gris (le cube qui est sur le plus haut niveau et de plus grande valeur).



## Brigandage (x3)

+ 1 dé noir.



## Conflit de succession

Lancer un dé et placer un habitant neutre sur la case du Palais ainsi désignée en expulsant l'habitant présent, si nécessaire. L'habitant expulsé est couché sur l'illustration du Palais.



## Escarmouches (x2)

+ 1 dé noir.



## Guerre et Attaque des Normands

+ 2 dés noirs

**Note:** si les 8 habitants neutres sont déjà en jeu, ignorez les cartes Événement qui en amènent de nouveaux.

# Les personnages



## Chrétien de Troyes

Il créa la légende du Graal et avec elle, le roman littéraire et initiatique. Il a besoin de lecteurs et récompense le nombre d'habitants sur les bâtiments principaux.

- + 1 PV si le joueur a placé un total de 3 ou 4 habitants sur les 3 bâtiments principaux (4 ou 5 à 2 joueurs)
- + 3 PVs s'il en a placé 5 ou 6 (6 ou 7 à 2 joueurs)
- + 6 PVs s'il en a placé 7 ou plus (8 ou plus à 2 joueurs)



## Urbain IV

Fils d'un savetier de Troyes, il devint pape en 1261 après avoir été clerc de la cathédrale. Il récompense les constructeurs de cathédrale.

- + 1 PV si le joueur possède un total de 3 ou 4 cubes à la Cathédrale en fin de partie (4 ou 5 à 2 joueurs)
- + 3 PVs s'il en possède 5 ou 6 (6 ou 7 à 2 joueurs)
- + 6 PVs s'il en possède 7 ou plus (8 ou plus à 2 joueurs)



## Thibaut II

Ce comte fut l'instigateur principal des grandes foires de Champagne. Il récompense les deniers accumulés.

- + 1 PV si le joueur possède entre 6 et 11 deniers en fin de partie
- + 3 PVs s'il en possède entre 12 et 17
- + 6 PVs s'il en possède 18 ou plus



## Hugues de Payns

Ce comte fonda l'Ordre des Templiers en 1118. Il récompense l'influence des joueurs.

- + 1 PV si le joueur possède entre 5 et 9 points d'influence en fin de partie
- + 3 PVs s'il en possède entre 10 et 14
- + 6 PVs s'il en possède 15 ou plus



## Le Florentin

Dominique Del Barbier, dit Le Florentin, a participé à la reconstruction de la ville après l'incendie de 1524. Il récompense le nombre d'hommes de métier des joueurs.

- + 1 PV si un joueur possède un total de 2 ou 3 hommes de métier sur les cartes Activité
- + 3 PVs s'il en possède 4 ou 5
- + 6 PVs s'il en possède 6 ou plus



## Henry Ier

Il fut armé Chevalier par l'empereur et participa aux côtés de Louis VII à la Deuxième Croisade. Il récompense les événements contrôlés par les joueurs.

- + 1 PV si le joueur a gagné 1 ou 2 cartes Événement
- + 3 PVs s'il en a gagné 3 ou 4
- + 6 PVs s'il en a gagné 5 ou plus