

Annexe 1: Les cartes Événement



- ♦ Bataille de Bouvines
- ♦ Excommunication
- ♦ Grande Peste

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.



- ♦ Croisade

Chaque joueur doit coucher à côté de sa carte Place un habitant disponible de la couleur de son choix. Un joueur doit choisir en priorité une couleur présente sur sa carte Place.



- ♦ Grande Ducasse
- ♦ Procession
- ♦ Visite du Roi

Ces événements sont positifs 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.



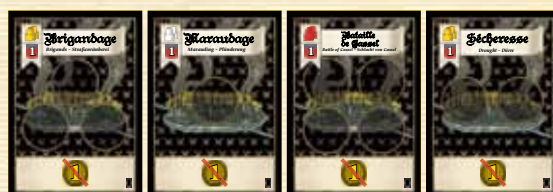
- ♦ Bataille de Courtrai
- ♦ Guillaume le Conquérant
- ♦ Hérésie

Chaque joueur place un jeton Marqueur de dommage sur une 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.



- ♦ Attaque des Normands

Chaque joueur place un jeton Marqueur de dommage sur une carte libre de niveau I ou II (bâtiment ou personnage) dans son quartier. Le joueur choisit la couleur de la carte attaquée mais il doit choisir en priorité une couleur dont il possède une carte libre dans son quartier.



- ♦ Bataille de Cassel
- ♦ Brigandage
- ♦ Maraudage
- ♦ Sécheresse

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

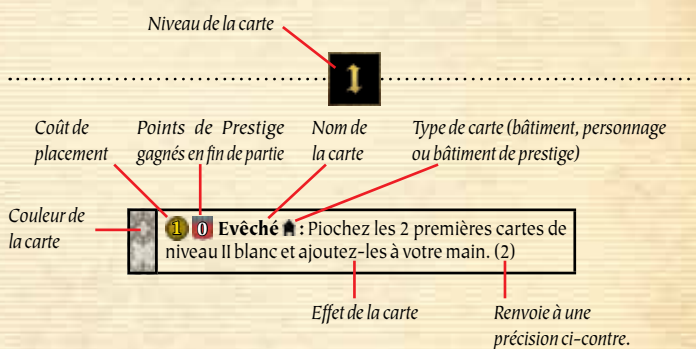
Annexe 2: Les cartes du jeu de base

Chaque joueur possède une aide de jeu qui décrit brièvement les symboles utilisés sur les cartes de base.

En complément, l'ensemble des cartes du jeu de base sont décrites en détail dans le tableau de la dernière page de ces règles. Les cartes y sont regroupées par niveau et par couleur puis classées par ordre alphabétique. Vous trouverez ci-dessous des précisions sur certaines cartes.

Précision sur les cartes du jeu de base :

- (1) Vous devez toujours terminer l'action du bâtiment que vous activez avant de profiter des effets des éventuels personnages
- (2) Lorsque l'effet d'un bâtiment vous permet de piocher et d'ajouter à votre main les 2 premières cartes d'une pile, vous devez prendre la carte visible s'il y en a une. Vous ne pouvez pas choisir de replacer la carte visible sous la pioche comme la pioche classique vous permet de le faire.
- (3) Vous pouvez choisir d'activer un bâtiment sans bénéficier de son effet pour profiter des personnages placés dans la même ligne/colonne.
- (4) Lorsque l'effet d'un bâtiment vous permet de recruter un habitant de la réserve, vous devez placer l'habitant debout sur votre carte Place, il est ainsi disponible. Si aucun habitant n'est disponible dans la réserve, vous ne pouvez plus en recruter.
- (5) Lorsqu'un bâtiment vous permet de copier l'effet du bâtiment d'un autre joueur, il est impossible de copier l'effet d'un bâtiment endommagé. De plus, vous ne profitez pas des personnages de votre adversaire situés dans la même ligne/colonne que le bâtiment que vous copiez. Par contre, vous profitez des effets de vos personnages.



- (6) Lorsque vous activez une baliste, vos adversaires peuvent construire un rempart pour se protéger. Une baliste vous permet d'activer un événement positif mais dans ce cas, tous les joueurs visés par la carte Événement en profitent (y compris vous). Il est possible de choisir un événement sur lequel aucun cercle n'est libre; dans ce cas, ne posez pas de denier dessus et activez-le au maximum.
- (7) Lorsque l'effet d'un bâtiment ou d'un personnage vous permet de lutter contre un événement, vous ne devez pas tenir compte de la condition imprimée sur la carte Événement (vous ne devez pas dépenser d'habitant supplémentaire ou de deniers). Remplacez la carte Événement contre laquelle vous venez de lutter par la première carte Événement de la pioche.

1 1 Architecte : Placer un bâtiment ou un bâtiment de prestige (couleur au choix) dans la même ligne/colonne rapporte 1 denier.

1 1 Carrière : Gagnez 4 deniers.

1 1 Compagnon : Activer un bâtiment (couleur au choix) dans la même ligne/colonne rapporte 1 denier.

1 1 Echevin : Placer une carte personnage (couleur au choix) dans la même ligne/colonne rapporte 2 deniers.

1 0 Ferme : Gagnez 1 denier par emplacement vide de votre quartier.

1 1 Grange : Piochez au niveau II jaune selon la règle de pioche classique.

1 1 Habitation : Pour 3 deniers, recrutez un habitant jaune de la réserve générale. (4)

1 0 Marché : Gagnez 5 deniers.

1 1 Port : Copiez l'effet d'un bâtiment jaune libre d'un autre joueur. (5)

1 1 Bibliothèque : Piochez au niveau II de la couleur de votre choix selon la règle de pioche classique.

1 0 Bibliothèque : Piochez les 2 premières cartes d'une pile de niveau I de la couleur de votre choix et ajoutez-les à votre main. (2)

1 0 Evêché : Piochez les 2 premières cartes de niveau II blanc et ajoutez-les à votre main. (2)

1 1 Evêque : Activer un bâtiment blanc dans la même ligne/colonne permet de rassembler les habitants couchés près de votre carte Place.

1 1 Hôpital : Gagnez 4 deniers.

1 0 Monastère : Pour 3 deniers, recrutez un habitant de la réserve générale. Choisissez la couleur de cet habitant. (4)

1 0 Pont : Copiez l'effet d'un bâtiment libre d'un autre joueur. Choisissez la couleur de ce bâtiment. (5)

1 1 Prêtre : Permet d'activer 2 fois les bâtiments blancs de la même ligne/colonne. Ces activations se font en 2 actions distinctes.

1 0 Prieur : Activer un bâtiment blanc dans la même ligne/colonne rapporte 2 deniers.

1 1 Arsenal : Piochez au niveau II rouge selon la règle de pioche classique.

1 1 Avoué : Placer un bâtiment blanc ou un bâtiment jaune dans la même ligne/colonne rapporte 2 deniers.

1 1 Baliste : Placez un denier de la réserve sur 1 ou 2 cartes Événement différentes. Les autres joueurs subissent l'effet de ces événements autant de fois qu'il y a de deniers posés dessus. (6)

1 1 Caserne : Pour 3 deniers, recrutez un habitant rouge de la réserve générale. (4)

1 1 Chevalier : Placer un bâtiment de prestige dans la même ligne/colonne permet de lutter contre une carte Événement sur laquelle se trouve au moins un denier (ajoutez la carte à votre main). Gagnez les deniers présents sur la carte. (7)

1 1 Fort : Lutte contre une carte Événement sur laquelle se trouve au moins un denier et ajoutez-la à votre main. (7) (2x)

1 1 Percepteur : Activer un bâtiment jaune dans la même ligne/colonne rapporte 1 denier.

1 1 Route : Copiez l'effet d'un bâtiment rouge libre d'un autre joueur. (5)

3 1 Architecte : Placer un bâtiment ou un bâtiment de prestige (couleur au choix) dans la même ligne/colonne rapporte 2 deniers.

3 2 Carrière : Gagnez 5 deniers.

3 0 Compagnon : Activer un bâtiment (couleur au choix) dans la même ligne/colonne rapporte 2 deniers.

3 2 Echevin : Placer un personnage (couleur au choix) dans la même ligne/colonne rapporte 4 deniers.

3 1 Grange : Piochez au niveau III jaune selon la règle de pioche classique.

3 2 Habitation : Pour 2 deniers, recrutez un habitant jaune de la réserve générale. (4)

3 1 Marché : Gagnez 6 deniers.

3 0 Péage : Gagnez 1 denier par emplacement occupé de votre quartier.

3 1 Port : Copiez l'effet d'un bâtiment jaune d'un autre joueur, qu'il soit libre ou occupé. (5)

3 2 Augustin : Placer un bâtiment ou un personnage blanc dans la même ligne/colonne rapporte 2 deniers.

3 0 Bibliothèque : Piochez au niveau III de la couleur de votre choix selon la règle de pioche classique.

3 0 Bibliothèque : Piochez les 2 premières cartes d'une pile de niveau II de la couleur de votre choix et ajoutez-les à votre main. (2)

3 1 Evêché : Piochez au niveau III blanc selon la règle de pioche classique.

3 2 Monastère : Pour 2 deniers, recrutez un habitant blanc de la réserve générale. (4)

3 0 Monastère : Pour 2 deniers, recrutez un habitant de la réserve générale. Choisissez la couleur de cet habitant. (4)

3 0 Pont : Copiez l'effet d'un bâtiment de la couleur de votre choix d'un autre joueur. Ce bâtiment peut être libre ou occupé. (5)

3 1 Prêtre : Permet d'activer 2 fois tous les bâtiments de la même ligne/colonne. Ces activations se font en 2 actions distinctes.

3 0 Prieur : Activer un bâtiment blanc de la même ligne/colonne rapporte 3 deniers.

3 1 Arsenal : Piochez au niveau III rouge selon la règle de pioche classique.

3 2 Avoué : Placer un bâtiment blanc ou un bâtiment jaune dans la même ligne/colonne rapporte 3 deniers.

3 2 Baliste : Placez un denier de la réserve sur 1, 2 ou 3 cartes Événement différentes. Les autres joueurs subissent l'effet de ces événements autant de fois qu'il y a de deniers posés dessus. (6)

3 1 Bastion : Lutte contre une carte Événement sur laquelle ne se trouve aucun denier et ajoutez-la à votre main. (7)

3 2 Caserne : Pour 2 deniers, recrutez un habitant rouge de la réserve générale. (4)

3 1 Fort : Lutte contre une carte Événement sur laquelle se trouve au moins un denier et ajoutez-la à votre main. Gagnez les deniers présents sur la carte. (7) (2x)

3 1 Route : Copiez l'effet d'un bâtiment rouge d'un autre joueur, qu'il soit libre ou occupé. (5)

3 2 Percepteur : Activer un bâtiment jaune dans la même ligne/colonne rapporte 2 deniers.

Coûts de placement: **5** = 5 deniers

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

2 = 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.

5 4 2 Beffroi : Gagnez des PPs pour chaque lot de cartes (1 jaune + 1 blanche + 1 rouge) de niveau I ou II visible dans votre quartier (bâtiment comme personnage).

X 2 1 Halle aux Draps : Gagnez des PPs pour chaque carte jaune de niveau I ou II visible dans votre quartier (bâtiment comme personnage). (2x)

5 2 1 Hôtel des Monnaies : Gagnez des PPs pour chaque tranche de 4 deniers en votre possession. (2x)

2 2 1 Hôtel de Ville : Gagnez des PPs pour chaque habitant jaune en votre possession. (2x)

5 2 1 Tour des Six : Gagnez des PPs pour chaque carte personnage visible dans votre quartier. (2x)

20 8 0 Cathédrale : Aucun pouvoir particulier.

2 2 1 La Madeleine : Gagnez des PPs pour chaque bâtiment de prestige visible dans votre quartier. (2x)

5 4 2 Saint-Brice : Gagnez des PPs pour chaque lot de cartes (1 jaune + 1 blanche + 1 rouge) de niveau I ou II visible dans votre quartier (bâtiment comme personnage).

X 2 1 Saint-Jacques : Gagnez des PPs pour chaque carte blanche de niveau I ou II visible dans votre quartier (bâtiment comme personnage). (2x)

5 3 1 Saint-Nicolas : Gagnez des PPs pour chaque lot d'habitants (1 jaune + 1 blanc + 1 rouge) en votre possession.

2 2 1 Saint-Quentin : Gagnez des PPs pour chaque habitant blanc en votre possession. (2x)

5 3 1 Pont des Trous : Gagnez des PPs pour chaque lot d'habitants (1 jaune + 1 blanc + 1 rouge) en votre possession.

2 2 1 Porte de la Vigne : Gagnez des PPs pour chaque habitant rouge en votre possession. (2x)

5 2 1 Tour d'Arras : Gagnez des PPs pour chaque bâtiment blanc et pour chaque bâtiment jaune de niveau I ou II visible dans votre quartier. (2x)

5 2 1 Tour Henry VIII : Gagnez des PPs pour chaque carte rempart construite. (2x)

X 2 1 Tour Saint-Georges : Gagnez des PPs pour chaque carte rouge de niveau I ou II visible dans votre quartier (bâtiment comme personnage). (2x)