Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité!

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du

Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne

ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



escaleajeux.fr 09 72 30 41 42 06 24 69 12 99 escaleajeux@gmail.com











An 1200, la cathédrale de Troves

sort de terre et ne sera achevée que 400 ans plus tard, après d'innombrables péripéties. Ce jeu vous invite à parcourir ces 4 siècles d'histoire en participant à l'essor de l'une des plus remarquables villes médiévales, qui a marqué à jamais la culture occidentale. La société est alors organisée autour de trois ordres: les nobles, les religieux et les paysans. Les nobles constituent la force militaire dédiée notamment à la protection des terres et à la justice. Les religieux sont les guides spirituels de la communauté, ils contribuent à maintenir et à développer les connaissances et la culture. Les paysans et artisans sont quant à eux très peu considérés alors que leur dur labeur est essentiel à la vie de toute la population.

Principe du jeu

Troyes est un jeu de stratégie dans lequel vous incarnez une riche famille champenoise usant de son influence pour recruter et diriger des habitants dans trois domaines d'activité: le militaire (associé à la couleur rouge dans tous les aspects du jeu), le religieux (en blanc) et le civil (en jaune).

Chaque domaine offre ses avantages propres dont vous pourrez tirer parti. Ainsi, les militaires vous permettent de lutter avec plus d'efficacité contre les attaques extérieures. Les religieux mettent tout en oeuvre pour achever la construction de la cathédrale et apportent leurs savoirs aux civils et aux militaires. Enfin, il vous est possible de profiter du travail des civils pour vous enrichir plus rapidement. Les habitants de la ville déploient une force de travail matérialisée par des dés. Vous utilisez ces dés de différentes manières: réaliser diverses activités sous la direction de vos

hommes de métier, construire la cathédrale, lutter contre les événements néfastes ou encore, recruter de nouveaux habitants. Chacune de ces actions nécessite l'utilisation d'un lot de 1 à 3 dés. N'oubliez pas également de défendre au mieux les idées d'un illustre personnage qui a fortement marqué la ville de son empreinte! Pour l'emporter, vous devrez deviner les idées défendues par les autres joueurs afin d'en retirer de la renommée. Le joueur qui aura engrangé le plus de renommée, sous forme de points de victoire, gagnera la partie!

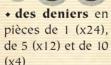
Matériel







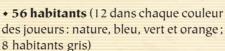










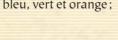


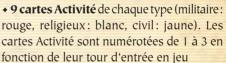












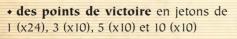




• 90 cubes (20 dans chaque couleur des joueurs: nature, bleu, vert et orange; 10 cubes gris)

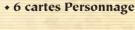
• 16 cartes Événement (8 rouges, 4 blanches et 4 jaunes)













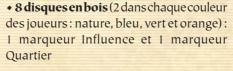








• 24 dés de 4 couleurs différentes : 6 dés rouges (les militaires), 6 dés blancs (les religieux), 6 dés jaunes (les civils) et 6 dés noirs (les ennemis)





 1 carte Premier



+ 6 cartes Aide de

• 1 page d'annexe qui décrit les cartes Activité, Événement et Personnage

Mise en place du jeu

Les habitants gris, les dés, les deniers et les points de victoire (PVs) sont placés à côté du plateau, formant la réserve générale. Chaque joueur choisit une couleur et commence avec:

I marqueur Quartier qu'il place sur l'un des 5 disques gris dessinés au centre de la Place de la ville. Chaque joueur choisit le quartier de la Place le plus proche de sa position autour de la table: ce quartier lui appartient.



5 deniers et 1 marqueur Influence qu'il place sur la case 4 de l'échelle d'influence (les deniers sont visibles durant la partie).

4 habitants à 4 joueurs (5 à 3 joueurs, 6 à 2 joueurs); ceux-ci forment la réserve personnelle de chaque joueur (les habitants restants sont placés dans la réserve générale). Chacun n'a que 12 habitants à sa disposition pour toute la partie.



I carte Personnage tirée au sort qu'il garde cachée (2 cartes Personnage à 2 joueurs).

20 cubes (le nombre de cubes est illimité, si un joueur en manque, il les remplace par autre chose).



Triez les cartes Activité par couleur et par numéro d'entrée en jeu (le chiffre au verso des cartes). Pour chaque couleur,

placez face cachée: une carte I sur le premier emplacement de même couleur prévu à cet effet, une carte II sur le deuxième emplacement, puis une carte III sur le troisième. Les cartes inutilisées sont rangées dans la boîte.



Formez 3 pioches de cartes Événement: 1 rouge, 1 blanche et 1 jaune. Le nombre de cartes Événement de la pioche rouge définit le

nombre de tours: placez-en 6 à 4 joueurs (5 à 3 joueurs, 4 à 2 joueurs). Les cartes inutilisées sont rangées dans la boîte. Le dernier joueur à avoir lu un livre d'Histoire reçoit la carte Premier joueur.

Placement initial

Ce placement initial a lieu une seule fois, en début de partie.

Chaque joueur pose les habitants de sa réserve personnelle sur les 3 bâtiments principaux du plateau de jeu (Palais, Évêché et Hôtel de ville). Un habitant est simplement posé sur un emplacement vide de l'un des 3 bâtiments. Un habitant posé ne bouge plus pendant le placement initial.

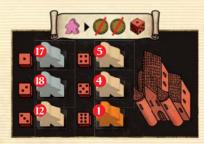
Le 1^{er} tour de placement commence par le premier joueur et se termine par le dernier joueur, dans le sens horaire. Le 2^e tour de placement commence par le dernier joueur et se termine par le

premier joueur, dans le sens anti-horaire. Les tours de placement se suivent en respectant cette alternance jusqu'à ce que chaque joueur ait placé tous les habitants de sa réserve personnelle. À la fin du placement initial, des habitants neutres gris sont posés sur les emplacements des bâtiments laissés vides (sauf pour le jeu à 2 joueurs dans lequel les habitants neutres sont placés en début de phase, comme illustré en bas de page).

Exemple: Anaëlle joue en premier et commence le placement initial en posant un habitant sur l'emplacement 6 du Palais. Fanny se place à l'Évêché. Geoffrey se place à l'Hôtel de ville. Ensuite, Amélie place 1 habitant au Palais. Amélie est la première à jouer dans le 2° tour de placement qui se déroule dans le sens

anti-horaire. Vous pouvez suivre l'ensemble des placements en suivant les numéros indiqués sur les habitants. Lorsque chaque joueur a placé 4 habitants, il reste 2 emplacements vides au Palais: on y place des habitants neutres.







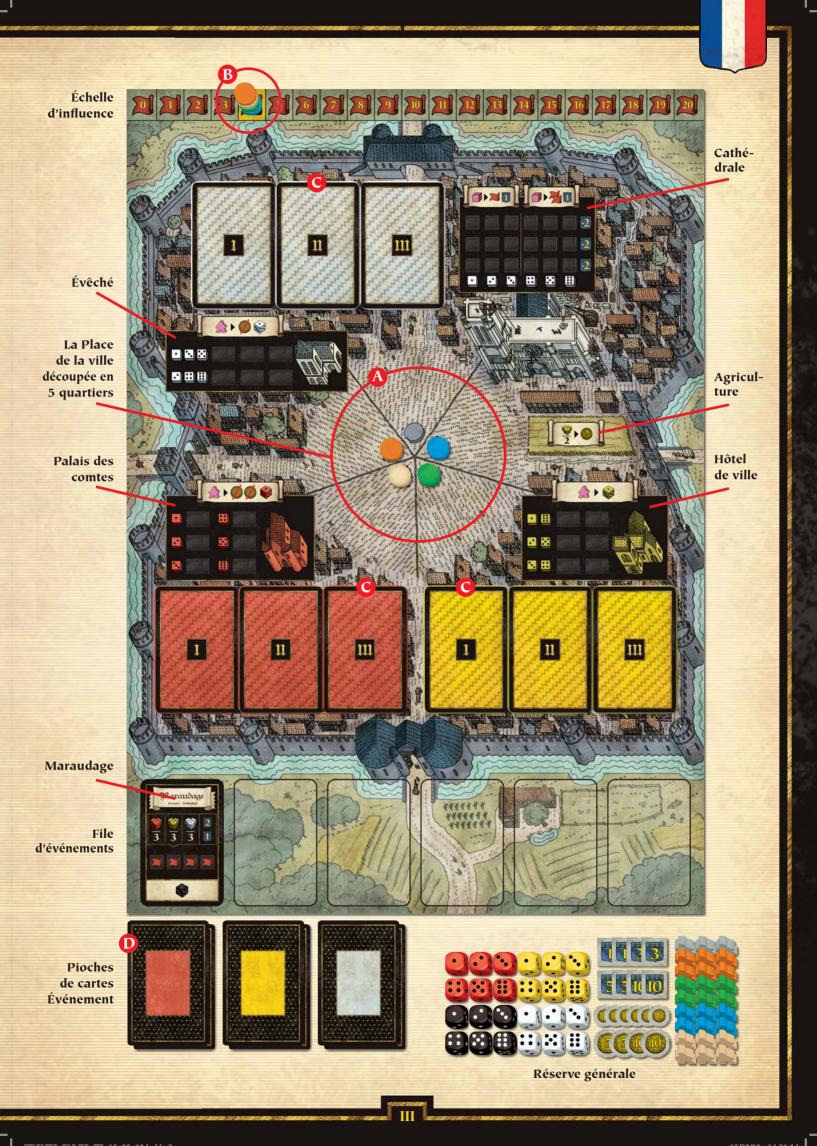
Placement spécial à 2 joueurs

À 2 joueurs, il faut placer les habitants neutres avant le placement initial des joueurs. Placez-les de cette façon:









Dérousement du jeu

Une partie se joue en 6 tours à 4 joueurs (5 tours à 3 joueurs, 4 tours à 2 joueurs). Les 3 premiers tours comprennent 6 phases. Ensuite, chaque tour comprend 5 phases:

Phase 0: Apparition des cartes Activité



Lors des 3 premiers tours, retournez la carte Activité de chaque couleur dont le numéro correspond au tour en cours: une nouvelle carte Activité de chaque couleur est ainsi disponible lors de chacun des 3 premiers tours.

Phase 1: Revenus et salaires

Chaque joueur reçoit un revenu fixe de 10 deniers. Ensuite, il paie le salaire des habitants qu'il possède à l'Évêché (1 denier par habitant) et au Palais (2 deniers par habitant). Les habitants de l'Hôtel de ville ne coûtent rien.

Exemple: Chaque joueur gagne un revenu fixe de 10 deniers. Suite au placement initial du début de partie, Anaëlle doit payer 1 denier de salaire pour son habitant religieux et 2 deniers pour son habitant militaire. Fanny paie 3 deniers pour ses 3 habitants religieux. Geoffrey paie 1 denier pour son habitant religieux. Amélie paie 1 denier pour son habitant religieux et 6 deniers pour ses habitants militaires.







Phase 2: Rassemblement des forces

Chaque joueur lance les dés auxquels il a droit: un dé jaune par habitant posé à l'Hôtel de ville, un dé blanc par habitant posé à l'Évêché, un dé rouge par habitant posé au Palais. Chaque joueur rassemble ensuite ses dés sur son quartier de la Place, en veillant à maintenir visibles les valeurs obtenues. Ensuite, le premier joueur lance les dés associés aux habitants gris placés sur les 3 bâtiments et les place sur un quartier de la Place n'appartenant à aucun joueur (quartier gris). Les dés représentent la force de travail des habitants de la ville, cette force permettra de réaliser des actions.

Exemple:

Anaëlle a placé 2 habitants civils, 1 habitant religieux et 1 habitant militaire: elle lance 2 dés jaunes, 1 dé blanc et 1 dé rouge qu'elle place sur son quartier.

2 Quand chaque joueur a lancé ses dés, Anaëlle lance les 2 dés rouges du joueur neutre et les place sur le quartier gris.



Phase 3: Événements

À chaque tour, deux nouveaux événements entrent en jeu. La carte Événement rouge supérieure de la pioche est révélée et placée dans la file d'événements, à droite de ceux qui menacent déjà la ville. Selon le symbole qui y figure, la carte en appelle une seconde de couleur blanche ou jaune; cette dernière est également placée dans la file.

On résout ensuite les effets de toutes les cartes Événement de la file, de la gauche vers la droite et en commençant par le Maraudage. Il y a 2 types d'événement:

- des événements militaires symbolisés par des dés noirs: le premier joueur prend un dé noir en main pour chaque dé noir représenté sur les cartes. Ces dés noirs représentent des ennemis attaquant la ville,
- des événements divers dont l'effet est représenté sur la carte et précisé en annexe.

Si un joueur ne peut pas subir totalement un événement, il doit donner ce qu'il peut et ensuite perdre 2 PVs (un joueur qui n'a pas de PVs n'en perd pas).

Après la résolution des événements, le premier joueur lance les dés noirs qu'il a rassemblés. Le premier joueur doit contrer le dé noir le plus élevé avec un ou plusieurs dés de son quartier: la valeur cumulée des dés choisis doit être égale ou supérieure

à la valeur du dé noir. Les dés choisis par le joueur pour contrer le dé noir sont défaussés, ainsi que le dé noir.

Ensuite, le joueur à la gauche du premier joueur doit contrer de la même manière le dé noir le plus élevé restant, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les dés noirs aient été contrés (il est donc possible que le premier joueur doive contrer plusieurs dés noirs). Si les dés d'un joueur ne lui permettent pas de lutter contre le dé noir qu'on lui présente, il le défausse sans perdre de dé mais perd 2 PVs.

Important:

- pour lutter contre les dés noirs, la valeur des dés rouges est doublée,
- un joueur peut utiliser des dés de différentes couleurs pour contrer un dé noir,
- un joueur peut contrer plusieurs dés noirs d'un coup: celui de plus forte valeur et d'autres de son choix,
- un joueur gagne 1 point d'influence pour chaque dé noir contré,
- il est possible d'utiliser ses points d'influence avant de contrer les dés noirs (voir L'influence).

Note: l'événement Maraudage est toujours présent, il ne doit jamais être recouvert. Les cartes restent en jeu tant qu'elles n'ont pas été contrées par les joueurs. Le nombre de cartes menaçant la ville n'est pas limité: poursuivez la file en dehors du plateau si nécessaire. **Exemple:** on tire une carte rouge: la Guerre 1. Celle-ci appelle une carte blanche et l'on pioche la carte Conflit théologique 2.

On résout ensuite les 3 événements: Anaëlle prend 3 dés noirs (1 pour le Maraudage, 2 pour la Guerre) en main puis elle résout la carte Conflit théologique comme expliqué en annexe.

3 Anaëlle lance 3 dés noirs, elle obtient 4, 6 et 1. Elle doit contrer le 6 avec des dés de son quartier. Elle choisit d'utiliser son 4 rouge. Les dés rouges valant double, elle choisit de contrer également le dé 1, ce qui lui permet de gagner 2 points d'influence.

① Il reste un dé noir de valeur 4 qu'elle donne à Fanny ①, sa voisine de gauche. Cette dernière utilise un 1 blanc et un 3 jaune pour contrer ce dé noir. Elle gagne 1 point d'influence.





Phase 4: Actions

En commençant par le premier joueur, puis dans le sens horaire, chaque joueur peut soit utiliser la force de travail des habitants pour réaliser une action, soit passer. Le tour de jeu se termine lorsqu'il n'y a plus de dés disponibles ou que tous les joueurs ont passé (voir Fin du tour). Chaque action nécessite la constitution d'un lot de 1 à 3 dés de la même couleur provenant des 5 quartiers de la Place. Un dé provenant du quartier d'un autre joueur doit être acheté à ce joueur qui ne peut pas refuser la transaction. Les dés du quartier gris sont payés à la banque. Un joueur ne paie pas pour l'utilisation de ses propres dés. Après leur utilisation, les dés sont défaussés dans la réserve générale.

Le coût d'un dé dépend du nombre de dés que le joueur utilise pour son action:

- s'il utilise 1 dé, il lui coûte 2 deniers (s'il appartient à un autre joueur),
- s'il utilise 2 dés, chaque dé d'un autre joueur lui coûte 4 deniers,
- s'il utilise 3 dés, chaque dé d'un autre joueur lui coûte 6 deniers. Le coût des dés dépendant de la taille du lot, il est important de constituer l'ensemble de son lot avant de payer les différents joueurs.

Les joueurs doivent choisir une action parmi 5 ou passer:

- 1- Activer une carte Activité de la ville,
- 2- Construire la Cathédrale,
- 3- Lutter contre les événements,
- 4- Placer un habitant sur un bâtiment principal,
- 5- Exploiter l'agriculture,
- 6- Passer.

1 Activer une carte Activité de la ville



Un lot de 1 à 3 dés permet d'assigner la force de travail des habitants à l'activité décrite sur l'une des cartes Activité disponibles. Les dés jaunes permettent d'activer une carte civile, les dés blancs une carte religieuse et les

dés rouges une carte militaire. Afin d'activer une carte Activité, un joueur doit y posséder un homme de métier qui dirige le travail des habitants. Deux situations peuvent donc se présenter:

• le joueur ne possède pas d'homme de métier sur la carte.

Le joueur doit d'abord engager un homme de métier en payant le montant en deniers indiqué en haut à gauche du cadre de la carte. Il peut alors placer un habitant de sa couleur sur un emplacement libre de la carte. L'habitant doit provenir soit de sa réserve personnelle (si le joueur n'en possède pas, il peut en engager un pour 2 points d'influence – voir *L'influence*), soit d'un endroit quelconque du plateau (les cartes Activité ou les bâtiments principaux, y compris les habitants expulsés).

Dès que l'homme de métier est engagé, le joueur doit constituer un lot de dés pour activer la carte Activité.

Exemple:

2) Au lieu de cette action jaune, Anaëlle aurait pu réaliser une action avec son dé blanc et l'un de ceux de Fanny); elle aurait alors dû lui payer 4 deniers.





Exemple: Anaëlle souhaite assigner la force de travail des 3 dés jaunes qu'elle vient de rassembler à l'activité Marchand. Vu qu'elle ne possède pas encore d'homme de métier sur la carte, elle doit d'abord en engager un.

1 Coût: Elle paie 4 deniers pour engager un homme de métier.

2 *Emplacement*: Elle place son habitant sur le premier emplacement libre qui, dans ce cas, rapportera 2 PVs en fin de partie.

3 Condition d'activation: Ses dés jaunes ont une valeur de 16 et lui permettent d'utiliser 8 fois la carte Activité (16/2 = 8).

4 Effet: La carte est à effet immédiat, elle gagne 16 deniers immédiatement car elle active la carte 8 fois.



• le joueur possède déjà un homme de métier sur la carte. Dans ce cas, le joueur ne doit pas payer et ne doit pas placer d'homme de métier sur la carte: il constitue immédiatement un lot de dés pour activer la carte Activité.

Deux types de cartes Activité peuvent être activés:



Les cartes à usage immédiat: l'effet de la carte est immédiatement appliqué. La condition d'activation, en bas à gauche de la carte, détermine la couleur de dé qu'il faut pour activer la carte ainsi que le nombre de

fois que l'effet peut être utilisé (ce nombre est égal à la valeur du lot divisée par le chiffre situé sous la barre de division, le tout arrondi à l'entier inférieur).



Les cartes à usage différé: ces cartes se distinguent de celles à usage immédiat par le symbole sablier en bas à droite de la carte. Quand un joueur active ce type de carte, il place des cubes de sa couleur sur l'illustration

de la carte. Le nombre de cubes placés est défini par la condition d'activation. Chaque cube pourra être utilisé plus tard dans la partie durant l'action du joueur, <u>sachant qu'une action ne pourra</u> être ainsi améliorée que par un seul et unique cube. Il n'est pas possible d'utiliser un cube pour contrer les dés noirs lors de la phase d'événement.

2 Construire la Cathédrale



Un lot de 1 à 3 dés blancs permet de construire la Cathédrale. Chaque dé permet de placer 1 cube sur la case numérotée de même valeur du chantier

de la cathédrale. Ce chantier est divisé en 3 niveaux: la ligne du bas correspond au niveau 1, la 2° au niveau 2 et la 3° au niveau 3. Il faut respecter la règle de construction: pour placer un cube sur une case d'un niveau, la case de même valeur du niveau précédent doit être occupée (remarque: on ne place qu'un cube par case). Un joueur gagne immédiatement 1PV et 1 point d'influence par cube qu'il place sur les cases numérotées de 1 à 3 et/ou 1PV et 2 points d'influence par cube qu'il place sur les cases numérotées de 4 à 6.

3 Lutter contre les événements



Un lot de 1 à 3 dés permet de lutter contre les événements qui menacent la ville. La condition d'activation représentée à gauche d'une carte Événement définit:

• le type de dé à utiliser pour lutter contre l'événement,

• le nombre de cubes que le joueur peut placer sur la carte (ce nombre est égal à la valeur du lot divisé par la valeur située sous la barre de division, le tout arrondi à l'entier inférieur).

Le joueur place ses cubes sur les étendards de la carte en commençant par celui situé en haut à gauche. Pour chaque cube placé sur une carte, le joueur gagne immédiatement 1 point d'influence. Il est impossible de placer des cubes sur des cartes différentes au cours d'une même action (sauf avec certaines cartes Activité militaires).

Le nombre d'étendards définit le nombre de cubes qu'il faut placer sur la carte pour contrer l'événement (il est impossible de placer plus de cubes). Dès que l'événement est contré:

• le joueur qui a placé le plus de cubes gagne la plus grande récompense en PVs, celle du haut. En cas d'égalité pour la première place, les joueurs concernés se partagent les PVs des 2 rangs (arrondis à l'unité inférieure) et un 3° joueur éventuel ne gagne rien. Si un joueur est seul sur la carte, il gagne le total des PVs des 2 rangs. Le joueur neutre participe aux majorités et peut priver les joueurs de PVs,

• le joueur qui a placé le second plus grand nombre de cubes gagne les PVs du 2nd rang. En cas d'égalité pour la seconde place, les joueurs concernés se partagent les PVs du 2^e rang (arrondis à l'unité inférieure).

Exemple: Fanny souhaite assigner la force de travail de 2 dés blancs à l'activité du Prêtre. Elle utilise le dé blanc 5 de son quartier et achète un dé blanc 4 à Anaëlle pour 4 deniers (car le lot est composé de 2 dés).

1 2 Coût et emplacement: Elle paie 8 deniers pour son homme de métier. Maintenant que Fanny a un homme de métier sur cette carte, elle ne devra plus payer 8 deniers pour pouvoir l'activer et y placer des cubes.

3 Condition d'activation: Ses dés blancs de valeur 9 lui permettent d'activer 3 fois la carte d'activité (9/3 = 3)

1 Effet: Elle place 3 cubes sur la carte car elle est à effet différé. Plus tard dans la partie, lors d'une action

jaune, Fanny pourra défausser 1 cube de la carte pour bénéficier de l'effet de la carte (+3 pour chaque dé jaune de son lot).

Remarques:

- Si le joueur n'a pas d'homme de métier sur la carte et qu'il ne peut pas en engager un, il ne peut pas activer la carte.
- En fin de partie, l'homme de métier rapportera les PVs inscrits sur son emplacement.
 Un joueur ne peut pas placer 2 hommes de métier sur la même carte Activité.
- Si lous les emplacements sont occupés, un joueur peut placer un homme de métier sur l'illustration de la carte mais il ne gagnera pas de PVs en fin de partie.
- Il est interdit d'engager un homme de métier sans activer la carte au moins une fois.
- Si l'homme de métier provient d'une autre carte Activité, l'emplacement libéré est à nouveau disponible pour les autres joueurs. Les autres habitants déjà présents sur la carte ne peuvent pas être déplacés sur l'emplacement libéré.

Exemple: Geoffrey
souhaite participer à la construction de la Cathédrale avec son 5 blanc, le 2 de Fanny et le 4 d'Amélie. Il doit 6 deniers à Amélie et 6 deniers à Fanny pour l'achat de leurs dés.

Il place 1 cube sur les cases 2 et 5 du 1er niveau et 1 cube sur la case 4 du 2ème niveau. Il gagne 5 points d'influence et 3 PVs.



Exemple: Amélie souhaite lutter contre l'événement Conflit de succession avec ses 3 dés rouges (2, 3 et 4).

Elle peut placer 2 cubes sur les étendards de la carte (9/4 = 2). Elle gagne immédiatement 2 points d'influence.

L'événement est contré car chacun des 5 étendards est recouvert. Amélie et Geoffrey gagnent 3 PVs car ils sont premiers ex æquo. Anaëlle ne gagne rien car elle n'est que 3^c. La carte est gagnée par Geoffrey car il a placé un cube avant Amélie.



Note: lorsque l'événement Maraudage est contré, les PVs sont distribués comme indiqué ci-contre mais personne ne gagne de cartes. Les cubes sont enlevés et l'événement est immédiatement disponible pour recevoir de nouveaux cubes.

- les joueurs reprennent leurs cubes et les placent dans leur réserve personnelle,
- la carte Événement est gagnée par le joueur qui a placé le plus de cubes (si c'est le joueur neutre, la carte est défaussée). En cas d'égalité, c'est le premier des joueurs concernés à s'être placé sur la carte qui la gagne. Les cartes gagnées permettent de gagner des PVs en fin de partie, lors du décompte des personnages.

4 Placer un habitant sur un bâtiment principal (Palais, Évêché ou Hôtel de ville)



Contrairement aux autres actions, on utilise obligatoirement un lot d'un seul dé pour placer un habitant sur l'un des bâtiments

principaux. Le joueur place un habitant sur le bâtiment principal correspondant à la couleur du dé qu'il a choisi. Cet habitant doit provenir soit de sa réserve personnelle (si le joueur n'en possède pas, il peut en engager un pour 2 points d'influence - voir *L'influence*), soit d'un endroit quelconque du plateau. Un dé rouge donne accès au Palais, un dé blanc à l'Évêché et un dé jaune à l'Hôtel de ville. La valeur du dé définit à quel endroit l'habitant est placé. Cet endroit est déterminé par les petits dés imprimés sur les 3 bâtiments.

À l'Hôtel de ville et à l'Évêché, le nouvel habitant est placé sur le premier emplacement de la ligne définie par le dé. Si la ligne est remplie par d'autres habitants, ces derniers sont décalés d'un emplacement vers la droite, expulsant ainsi l'habitant placé en bout de file: ce dernier est alors couché sur l'illustration du bâtiment concerné. Dans les cas où un emplacement de la ligne est vide, on décale les habitants vers la droite de manière à remplir l'emplacement vide.

Au Palais, la valeur du dé définit sur quel emplacement il faut placer l'habitant: l'ancien habitant situé sur cet emplacement est expulsé et couché sur l'illustration du Palais.

Il est impossible d'expulser un habitant d'une couleur s'il y a déjà un habitant de cette couleur couché sur l'illustration du bâtiment. Dans ce cas, le placement est impossible. A la fin du tour, les habitants expulsés retournent dans la réserve personnelle des joueurs.

5 Exploiter l'agriculture



L'activité Agriculture permet de gagner des deniers grâce au travail des paysans (un lot de 1 à 3 dés jaunes). Cette activité ne nécessite

pas d'homme de métier. Elle permet de gagner autant de deniers que la valeur des dés du lot divisée par 2 et arrondie à l'unité inférieure.

6 Passer

Si un joueur ne souhaite pas effectuer d'action lorsque vient son tour alors que des dés sont encore disponibles, il passe et prend 2 deniers qu'il pose sur son quartier. À chaque fois que le tour revient à un joueur qui a passé, il ne peut plus jouer mais reçoit un denier supplémentaire sur son quartier.

Exemple: Fanny achète pour 2 deniers le dé jaune 1 de Geoffrey. Elle se place sur la ligne 1 de l'Hôtel de ville et expulse son propre habitant. Ce coup peut être intéressant pour avoir une meilleure place et pour éviter de se faire expulser par un autre. Notez que Fanny aurait réalisé le même coup avec un 6 jaune car le 6 désigne la même ligne.





Anaëlle achète pour 2 deniers le dé rouge 3 du joueur neutre. Elle se place sur la case 3 du Palais et expulse l'habitant d'Amélie qui est couché sur le bâtiment.





Phase 5: Fin du tour

Le tour de jeu se termine après l'action d'un joueur si:

- tous les joueurs ont passé (il y a des deniers sur les quartiers de chaque joueur) ou
- il n'y a plus aucun dé sur les quartiers de la Place.

Les joueurs récupèrent alors les deniers de leur quartier.

Les habitants couchés sur les bâtiments retournent dans la réserve personnelle de leur propriétaire. Les dés inutilisés sont replacés dans la réserve générale. Le premier joueur passe la carte Premier joueur à son voisin de gauche et le tour suivant peut commencer.

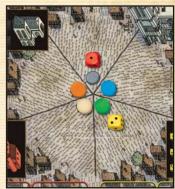
L'influence

Avant de contrer un dé noir ou d'effectuer une action, un joueur peut dépenser ses points d'influence de diverses façons, en supplément de son action principale:

- ◆ 1 point: un joueur peut relancer 1 dé de son quartier (il est interdit de relancer les dés des autres joueurs ou du joueur neutre),
- 2 points : un joueur récupère un habitant de la réserve générale et le place dans sa réserve personnelle,
- 4 points: le joueur peut retourner de 1 à 3 dés de son quartier (il est interdit de retourner les dés des autres joueurs ou du joueur neutre). Les dés choisis affichent donc la face opposée à la face initiale, sachant que la somme de ces 2 faces est toujours égale à 7. Les dés retournés peuvent être de couleurs différentes. Il est possible de réaliser plusieurs de ces actions dans n'importe quel ordre.

Note: un joueur ne peut pas posséder plus de 20 points d'influence (tout point supplémentaire est perdu).

Exemple: il reste 2 dés sur les quartiers de la ville: un 1 rouge sur le quartier du joueur neutre et un 2 jaune sur le quartier de Geoffrey . C'est à Geoffrey de jouer et il choisit de relancer son dé pour 1 point d'influence: il obtient 1. Il pourrait relancer une seconde fois ce dé pour un autre point d'influence mais il préfère le retourner pour 4 points d'influence: son 1 devient alors un 6. Avec ce dé, il choisit de placer 2 cubes sur l'événement Maraudage: cela lui rapporte 2 points d'influence.



Fin du jeu

Le jeu se termine à la fin du tour durant lequel la dernière carte Événement rouge de la pioche est mise en jeu.

En plus des jetons PVs gagnés durant la partie, chaque joueur:

- gagne 1 PV par carte Événement non contrée sur laquelle il est présent (y compris le Maraudage),
- gagne les PVs indiqués sur les emplacements des cartes Activité occupés par ses hommes de métier,
- perd 2 PVs pour chacun des 3 niveaux de la Cathédrale sur lequel ne se trouve pas au moins un de ses cubes,
- révèle sa carte Personnage. Un décompte a alors lieu pour chaque personnage: chaque joueur gagne les PVs associés à chaque carte Personnage distribuée en début de partie. Il est donc important d'essayer de deviner les personnages des autres joueurs pendant la partie afin de gagner les PVs associés à ce personnage. Il est même vivement conseillé de brouiller les pistes!

Le gagnant est celui qui a le plus de PVs.

Note: en cours de jeu, les PVs sont cachés. Pour plus de suspense lors du décompte final, il est conseillé de faire des piles de 10 PVs devant chaque joueur lors de chaque étape. Les scores des joueurs sont ainsi faciles à comparer.

Remerciements

Les auteurs remercient les nombreux testeurs et lecteurs qui ont contribué à la réalisation de ce jeu et qui se reconnaîtront sans mal! Il nous est malheureusement impossible de tous les citer!
L'éditeur remercie Xavier et Alain pour leur confiance et les excellents moments liés à la genèse de ce jeu ainsi que son épouse pour son soutien plus que précieux.





Avec cette extension, les règles de base peuvent être modifiées de cinq façons différentes et combinables comme bon vous semble. Les dames de Troyes font leur apparition sous la forme de trois nouvelles cartes Personnage à intégrer à vos parties. Une nouvelle action permet aux joueurs de déplacer leur garde sur les remparts pour avoir accès à de nouvelles activités extérieures à la ville. Le chef de famille de chaque joueur est représenté par un nouveau dé mauve, qui peut réaliser des actions civiles, militaires ou religieuses, au choix du joueur : les autres ne pourront pas acheter ce dé. Pour finir, 27 nouvelles cartes Activité et 6 cartes Événement font leur apparition pour varier vos parties!

Matériel



 27 nouvelles cartes Activité
 (9 civiles,

9 militaires,

9 religieuses)



• des deniers et des PVs

supplémentaires



• 2 dés noirs supplémentaires



• 6 nouvelles cartes Événement



• 20 gros cubes à la couleur des joueurs (1 gros cube vaut 3 petits cubes)



• 4 dés mauves



+ 9 cartes Personnage



• 4 gardes des remparts à la couleur des joueurs



 2 habitants gris supplémentaires



• 8 tuiles Activité extérieure recto/verso

- 4 cartes aide de jeu personnage
- + 1 annexe recto verso
- ce livret de règles

Déroulement du jeu

Troyes , le jeu de base, est requis pour jouer avec cette extension. Le but du jeu et le déroulement d'une partie sont les mêmes que pour le jeu de base excepté pour les modifications qui font l'objet de ce livret de règles. En début de partie, les joueurs se mettent d'accord sur le(s) module(s) qu'ils souhaitent rajouter parmi ceux présentés ci-dessous; il est possible d'en choisir un, plusieurs, voire tous pour multiplier les possibilités du jeu!

Module 1: les nouvelles cartes Personnage



Mise en place: remplacer les 6 cartes du jeu de base par les 9 nouvelles avant d'en distribuer une à chaque joueur comme dans le jeu de base (2 cartes à 2 joueurs).

Fonctionnement: les 6 cartes identiques à celles du jeu de base fonctionnent de la même manière. Les 3 nouvelles

cartes (les Dames de Troyes) sont expliquées en détail en annexe. Variante: une carte Personnage est révélée en début de partie. Tous les joueurs en ont connaissance et elle rapportera des PVs à tout le monde en fin de partie.

Module 2: les nouvelles cartes Activité



Mise en place: il est possible de jouer ces 27 nouvelles cartes seules ou de les mélanger avec les 27 cartes du jeu de base.

Fonctionnement: ces cartes sont décrites en annexe.

Important: deux nouveaux types de carte font leur apparition dans les dames de Troyes. Les cartes mixtes: lorsqu'il active une carte mixte, le joueur doit choisir entre placer des cubes sur la carte ou utiliser les cubes déjà placés pour profiter de l'effet de la carte. Il est impossible de placer des cubes et d'en utiliser lors de la même action. Durant son action, un joueur peut utiliser plus d'un cube provenant de ces cartes. Ces cubes ne sont pas soumis

à la même restriction que ceux des cartes à usage différé pour lesquelles une action ne peut être améliorée que par un seul et unique cube. Il est également possible d'utiliser un cube provenant d'une autre carte Activité pour améliorer l'activation des cartes mixtes.

Les cartes différées de fin de partie: les joueurs y placent des cubes qui serviront pour un décompte de fin de partie.

Module 3: les nouvelles cartes Événement



Mise en place : les 6 nouvelles cartes Événement peuvent être mélangées avec celles du jeu de base.

Fonctionnement : ces cartes sont décrites en annexe.

Module 4: le dé Chef de famille



Mise en place: ajoutez un dé mauve par joueur à la réserve générale. Les dés mauves non utilisés sont remis dans la boîte.

Fonctionnement: Phase 2: Rassemblement des forces

Chaque joueur ajoute un dé mauve, son chef de famille, aux autres dés auxquels il a droit. Les joueurs déposent ensuite ce dé avec les autres sur leur quartier de la Place. Le dé mauve est systématiquement lancé par chaque joueur lors de cette phase. Phase 3: Événements et Phase 4: Actions

Le dé mauve peut être utilisé exactement comme les autres dés pour contrer un dé noir (Phase 3) ou pour réaliser une action (Phase 4). Il est également possible d'utiliser des points d'influence pour le relancer ou pour le retourner. Deux règles spéciales s'appliquent au dé mauve:

- Il est impossible d'acheter un dé mauve à un autre joueur. Ainsi, seul le joueur qui a lancé le dé pourra l'utiliser.
- · Lorsqu'il souhaite l'utiliser, le joueur choisit la couleur du dé qui peut être jaune, blanc ou rouge. Tant qu'il est sur le plateau, le dé mauve ne peut pas être considéré comme étant jaune, blanc ou rouge.

Notes: • Si le dé est utilisé pour contrer un dé noir, il compte double car le joueur peut considérer qu'il est rouge.

• Le dé mauve est comptabilisé pour définir qui a le plus de dés sur son quartier lorsque la carte procession est en jeu.

Module 5 : les gardes des remparts et les activités extérieures

Mise en place: les remparts de la ville de Troyes constituent une piste de 20 cases que le garde de chaque joueur va pouvoir parcourir. Chaque tour et chaque porte de la ville sont assimilées à une case de cette piste comme représenté ci-contre. Les joueurs placent le garde à leur couleur sur la porte du haut qui est assimilée à la case 0.

Note: une porte de la ville représente bien une seule case, même si elle est constituée de 2 tours.



Parmi les tuiles Activité extérieure, prenez au hasard une tuile de chaque niveau (le niveau est indiqué en haut de chaque tuile). Placez ces 4 tuiles aux 4 portes de la ville en respectant les niveaux des tuiles (la tuile

de niveau I est placée à droite face à la 1ère porte, la tuile II en bas face à la 2ème porte, la tuile III à gauche face à la 3ème porte et la tuile IV en haut face à la 4ème porte). Les plateaux étant recto-verso, ils sont placés sur une face tirée au hasard.

Fonctionnement: Phase 4: Actions

Une nouvelle action est disponible: 7 Utiliser son garde sur les remparts

Un seul dé de couleur quelconque permet au joueur actif d'utiliser son garde sur les remparts. Ce dé ne peut pas être modifié par les cartes à effet différé. Par contre, la valeur du dé peut être améliorée en payant des deniers à la banque. Chaque denier payé augmente la valeur du dé de 1 (il est impossible de dépasser la valeur totale de 6). La valeur du dé ainsi améliorée donne autant de points d'action au joueur. Chaque point d'action peut être utilisé par le joueur pour, au choix:

- Avancer son garde d'une case sur les remparts. Le joueur doit toujours déplacer son garde dans le sens horaire. Il n'est pas possible d'avancer au-delà de la case 20 (voir Les activités extérieures en annexe).
- · Placer un cube sur une activité extérieure à laquelle il a accès. Dès que le garde d'un joueur atteint ou dépasse une porte de la ville, il a accès à l'activité extérieure qui y est liée pour le reste de la partie.



Un joueur ne peut placer qu'un cube par activité extérieure lorsqu'il joue l'action «7-Utiliser son garde sur les remparts». Les cubes permettront au joueur de bénéficier de l'activité extérieure à la manière des cartes Activité à usage différé du jeu de base, à la différence près que les cubes pourront parfois être utilisés pendant le tour des autres joueurs ou pendant la Phase 3 : Événements. Chaque activité est expliquée en détail page 4.

Notes importantes: • Dans la même action, il est possible d'utiliser à la fois un cube provenant d'une carte Activité à effet différé et des cubes provenant des activités extérieures. Par contre, il n'est pas possible d'utiliser 2 cubes provenant de la même activité extérieure durant la même action (même si l'action est effectuée par un adversaire).

- Lorsque le garde d'un joueur parvient à nouveau à la porte du haut, son propriétaire doit le placer sur l'activité de niveau IV qui lui est associée. Il ne pourra désormais plus avancer son garde sur les remparts. Toutefois, il pourra toujours utiliser l'action 7 Utiliser son garde sur les remparts pour placer des cubes sur les 4 activités extérieures.
- Le garde ne peut jamais quitter les remparts pour être utilisé ailleurs dans le jeu.

Exemple: le garde de Fanny se situe sur la tour située juste avant la porte de l'activité de niveau III.

À son tour de jeu, elle choisit d'utiliser son dé jaune de valeur 4 pour réaliser l'action «7- Utiliser son garde sur les remparts». Elle décide d'utiliser un point d'action du dé pour avancer son garde et ainsi avoir accès à l'activité de niveau III. Ensuite, avec les trois points d'action restant, elle choisit de placer un cube sur chaque activité extérieure à laquelle elle a accès (niveau I, II et III).



Variante tournoi

Cette variante simple est à appliquer lors de vos parties en tournoi à 3 ou 4 joueurs. Lors de la **phase 5 - Fin du tour** de l'avant dernier tour de jeu, le premier joueur passe la carte premier joueur

à son voisin de droite (au lieu de la passer à son voisin de gauche). Le dernier tour de jeu se joue dans le sens anti-horaire.

Auteurs: **Sébastien Dujardin, Xavier Georges, Alain Orban**Illustrations et Graphisme: **alexandre-roche.com** • Rédaction des règles: **Sébastien Dujardin**

Remerciements:

Les auteurs remercient les nombreux testeurs et lecteurs qui ont contribué à la réalisation de ce jeu et qui se reconnaîtront sans mal! Il nous est malheureusement impossible de tous les citer! L'éditeur remercie Xavier et Alain pour leur confiance et les excellents moments liés à la genèse de ce jeu, ainsi que son épouse pour son soutien plus que précieux.



Les activités extérieures



Le joueur gagne 4 points d'influence lorsqu'un adversaire lui achète un ou plusieurs dés. Pour profiter de cette activité, le joueur doit donc défausser son cube lors du tour d'un adversaire. Le joueur ne gagne que 4 points d'influence même si son adversaire lui achète plus d'un dé.



Le joueur gagne 4 points d'influence lorsqu'il place un habitant sur un des 3 bâtiments principaux. Pour en profiter, il défausse un de ses cubes posé sur cette activité.



Le joueur gagne 4 deniers lorsqu'un adversaire active une carte Activité sur laquelle il a placé un homme de métier. Pour profiter de cette activité, le joueur doit donc défausser son cube lors du tour d'un adversaire. Le joueur ne gagne que 4 deniers même si son adversaire active la carte plus d'une fois.



Le joueur gagne 5 deniers de plus lorsqu'il utilise l'agriculture. Pour en profiter, il défausse un de ses cubes posé sur cette activité.



Le joueur peut utiliser un cube de cette activité pour échanger un de ses dés avec chacun de ses adversaires sans en changer les valeurs. Un seul échange peut être réalisé avec chaque adversaire. Il est donc possible de

faire jusqu'à 3 échanges par cube. Ces échanges peuvent se faire avec le joueur neutre. Les dés échangés peuvent être de même couleur ou de couleurs différentes. Les dés mauves ne peuvent pas être échangés.



Le joueur peut utiliser un de ses cubes de cette activité pour détruire le dé noir de plus grande valeur à chaque fois qu'il est chargé de détruire ce dé durant la phase Événements (il gagne alors le point d'influence associé). Il est

également possible d'utiliser 1 cube de cette activité pour éviter de perdre des deniers (Sécheresse et Guerre civile), des points d'influence (Hérésie) ou un cube (Hiver intense et Perturbation de travaux) lors de la phase événements. Il est possible d'utiliser plusieurs cubes pour se protéger de plusieurs événements lors de la même phase Événements.



Le joueur peut utiliser un de ses cubes de cette activité pour retourner un dé adverse qu'il vient d'acheter pour réaliser une action. Il est obligatoire d'utiliser immédiatement ce dé pour réaliser une action.



Lorsqu'il active une carte Activité à effet différé ou mixte, le joueur peut placer son cube présent sur cette activité extérieure sur une carte Activité à effet différé, mixte ou différée de fin de partie de son choix. Il

ne doit pas nécessairement y avoir d'homme de métier sur cette autre carte Activité. La condition d'activation et la couleur de l'autre carte n'ont pas d'importance. Si la carte choisie est la carte éleveur, le joueur doit payer 3 deniers pour placer le cube.









Avant de réaliser son action, le joueur peut relancer un dé de la couleur réprésentée sur l'activité extérieure. Ce dé est pris dans la réserve générale et est placé sur le quartier de la Place du joueur. Il n'est pas obligé d'utiliser directement ce dé qui pourra lui servir plus tard ou être acheté par un autre joueur. Cette activité ne peut pas être utilisée s'il n'y a pas de dé de la bonne couleur dans la réserve générale.

Notes importantes: • Le dé utilisé pour placer un cube sur cette activité via l'action 7- Utiliser son garde sur les remparts doit être d'une couleur différente que celle de la couleur du dé représenté sur l'activité. Par exemple, il n'est pas possible d'utiliser un dé jaune pour placer un cube sur cette activité si celle-ci permet de relancer un dé jaune.

- Un joueur ne peut pas posséder plus d'un dé mauve sur son quartier de la Place.
- Il faut payer 2 deniers pour relancer son dé mauve.



Le joueur peut utiliser un de ses cubes de cette activité pour gagner 2PVs supplémentaires s'il place au moins un cube sur la cathédrale ou sur une carte événement.



Les joueurs qui atteignent la porte reliée à cette activité gagnent 3PVs chacun. À la fin de la partie, chaque cube placé sur cette activité rapporte 1PV à son propriétaire.



En fin de partie, le joueur qui a placé le plus de cubes sur cette activité gagne 8PVs, le deuxième en gagne 4 et le troisième 2. En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, les joueurs se partagent les PVs des rangs

correspondants (arrondis à l'unité inférieure).



Le premier joueur qui atteint la porte reliée à cette activité place son garde sur la première case et gagne 6PVs. Le deuxième joueur à y parvenir place son garde sur la deuxième case et gagne 4PVs. Les 3ème et

4ème gagnent respectivement 2 et 1PV. Il est impossible de placer des cubes sur cette activité extérieure.

Les cartes Activité



Bûcheron (Mixte)

Le joueur peut:

- placer un cube sur la carte (couper du bois) OU
- défausser un cube de la carte en échange de 4 deniers (vendre le bois).

Exemple: Geoffrey active le Bûcheron avec un lot de valeur 8 alors qu'il a encore 2 cubes sur la carte. Il choisit de placer 4 cubes supplémentaires sur la carte. Plus tard dans la partie, il active de nouveau le Bûcheron avec un dé blanc de valeur 5 qu'il transforme en 3 dés jaumes de même valeur grâce au Moine. Il défausse les 6 cubes de la carte et gagne 24 deniers. Il devra utiliser une autre action pour placer à nouveau des cubes sur la carte.



Sabotière (Immédiat)

Chaque habitant du joueur présent à l'Hôtel de ville lui rapporte 1 denier. Les habitants expulsés ne rapportent rien.



Tisserande (Immédiat)

Chaque homme de métier du joueur présent sur une carte Activité lui rapporte 1 denier, y compris celui qui est placé sur la carte Tisserande.



Hôtelière (Immédiat)

Le joueur gagne au choix 4 points d'influence ou IPV (il peut faire un mixte des deux options au cours d'une même action).



Liquoriste (Différé)

Un cube issu du liquoriste vous permet de retourner un seul de vos dés sur sa face opposée avant de l'utiliser pour réaliser une action. Il ne permet pas de retourner les dés de vos adversaires, même après leur achat.



Viticulteur (Différé)

Un cube issu du viticulteur permet de prendre gratuitement un dé chez un joueur de votre choix avant de l'utiliser pour réaliser une action. Ce dé peut appartenir au joueur neutre. Si ce dé est utilisé avec d'autres dans un lot, il faut en tenir compte pour définir le coût des autres dés achetés. Rappel: il est interdit de prendre le dé mauve d'un autre joueur.

Exemple: Geoffrey utilise un cube pour prendre le dé 6 rouge chez Madeline. Il complète son lot avec un 4 rouge de son quartier et un 5 rouge appartenant à Madeline. Il doit 6 deniers à Madeline pour son 5 rouge.



Banquier (Immédiat)

Si le joueur possède plus de 30 deniers, il gagne 3 PVs. Il ne doit pas dépenser cet argent pour gagner les PVs.



Éleveur (Mixte)

Le joueur peut:

- payer 3 deniers pour placer un cube sur la carte (acheter du bétail) OU
- défausser un cube de la carte en échange de 2 PVs (vendre le bétail)



Maître artisan (Immédiat)

Le joueur gagne 1 PV par tranche de deux hommes de métier à sa couleur présents sur les cartes Activité, y compris celui qui est placé sur la carte Maître artisan.



Évêque (Immédiat)

Le joueur gagne 1 denier par cube de sa couleur présent à la cathédrale.



Augustin (Différé)

Lorsqu'il constitue un lot de dés, le joueur peut utiliser un cube venant de la carte Augustin comme si c'était un dé jaune de valeur 6 placé sur son quartier de la Place. Ce cube ne peut pas être utilisé seul et doit être associé à au moins un dé pour réaliser une action. De plus, il est comptabilisé dans la limite de 3 dés constituant un lot ainsi que pour définir le coût des dés achetés aux autres joueurs.



Chef templier (Différé)

Permet, en échange de 2 deniers, de prendre au maximum un dé rouge à chacun des joueurs au moment de la constitution d'un lot. Par exemple, si un joueur constitue un lot de 3 dés rouges en utilisant un de ses dés et les dés de 2 joueurs différents, il paie 2 deniers à chacun des 2 joueurs. Il est interdit d'utiliser un autre cube pour modifier ces dés rouges car un seul cube peut être utilisé par action. Il est permis de prendre un dé sur le quartier du joueur neutre pour 2 deniers. Placer un homme de métier sur le chef templier coûte 5 points d'influence, il ne faut donc pas payer avec des deniers.



Herboriste (Différé)

Permet d'utiliser un seul dé blanc comme s'il s'agissait de 3 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 (il est impossible d'acheter un dé rouge supplémentaire).



Maître d'oeuvre (Immédiat)

Permet de placer un cube à la cathédrale sur une case libre au choix en respectant la règle de construction (le cube doit être placé sur le plus bas niveau libre d'une colonne). Il est possible de créer un 4ºme étage en plaçant les cubes sur une 4ºme ligne fictive de 6 cases, au dessus des 3 premières. Dans une même colonne, la case de la 3ºme ligne doit être occupée pour se placer à la 4ºme ligne. Le seul moyen de placer un cube au 4ºme étage est de passer par le Maître d'œuvre. Un joueur perd 2 PVs en fin de partie s'il n'a pas joué de cube au 4ºme étage. Chaque cube placé rapporte les points d'influence et les PVs associés à la valeur du dé, comme dans les règles de base.



Prédicateur (Différé)

Tous les dés de votre lot prennent la valeur de l'un d'entre eux lorsque vous utilisez un cube issu du prédicateur.



Scribe

(Immédiat)

Permet de gagner IPV par carte événement contrée par le joueur grâce à l'action Lutter contre les événements.



Ermite (Différé de fin de partie)

Le joueur place un cube sur la carte Ermite. En fin de partie, chaque cube placé vaut 9 PVs moins le nombre de cubes placés sur la carte par tous les joueurs. Un cube placé sur l'Ermite ne peut jamais valoir moins de 1 PV. Exemple: les joueurs ont placé 6 cubes sur la carte pendant la partie (2 bleus, 3 orange et 1 vert). Chaque cube rapporte donc 3 PVs à son propriétaire (le bleu gagne 6 PVs, l'orange 9 et le vert 3).



Béguine (Immédiat)

Le joueur gagne IPV par dé blanc qu'il possède sur son quartier de la Place. Ces dés blancs doivent être présents après que les dés utilisés pour l'activation aient été retirés.



Rançon (Immédiat)

Le joueur peut payer 3 deniers pour placer un cube sur une carte événement de son choix. Lors de chaque activation, y compris dans la même action, le joueur peut choisir de placer son cube sur une carte différente.



Catapulte (Mixte)

Le joueur peut

 placer un cube sur la carte (charger la catapulte) OU
 défausser un cube de la carte pour en placer 2 de sa réserve sur une même carte événement (tirer).
 Lors de chaque activation, le joueur peut choisir de placer ses 2 cubes sur une carte de son choix. S'il n'y a qu'une position libre sur une carte, il ne peut placer qu'un seul cube.



Éclaireur (Immédiat)

Permet de placer un cube sur chaque carte événement de la file, Maraudage y compris. Il faut payer I denier pour chaque cube ainsi placé. Lors de chaque activation, le joueur peut choisir de ne pas payer 1 denier pour ne pas mettre de cube sur une ou plusieurs cartes.



Bourreau (Immédiat)

Le joueur gagne I point d'influence de la réserve et I point d'influence provenant du joueur qui en a le plus parmi ses adversaires. Le joueur qui a le plus de points d'influence peut changer entre plusieurs activations successives. En cas d'égalité pour le joueur qui a le plus de points d'influence, le joueur actif choisit à qui il prend le point d'influence.



Châtelain (Mixte)

Le joueur peut

- · placer un cube sur la carte OU
- · défausser un cube de la carte et gagner 5 points d'influence.



Recruteur (Différé)

Lorsqu'il constitue un lot de dés, le joueur peut utiliser un cube venant du recruteur comme si c'était un dé rouge de valeur 6 placé sur son quartier de la Place. Ce cube ne peut pas être utilisé seul et doit être associé à au moins un dé pour réaliser une action. De plus, il est comptabilisé dans la limite de 3 dés constituant un lot ainsi que pour définir le coût des dés achetés aux autres joueurs. Placer un homme de métier sur le recruteur coûte 3 points d'influence ; il ne faut donc pas payer avec des deniers.



Mariage (Immédiat)

Le joueur peut payer 7 deniers pour gagner 4



Fort (Différé de fin de partie)

Un dé de valeur 1, 2 ou 3 permet de placer un cube sur la carte et de gagner IPV et 1 point d'influence. Un dé de valeur 4, 5 ou 6 permet de placer un cube sur la carte et de gagner 2PVs et 2 points d'influence. Dans la même action, il est possible de placer jusqu'à 3 cubes, en fonction de la valeur des dés du lot. À la fin du jeu, le joueur qui a placé le plus de cubes gagne 3 PVs supplémentaires. En cas d'égalité, les joueurs se partagent les 3 PVs (arrondis



Princesse (Différé de fin de partie)

Quand un joueur active cette carte, il y place un cube. A la fin du jeu, le joueur ayant placé le plus de cubes sur la carte gagne les faveurs de la princesse et 6 PVs. En cas d'égalité, les joueurs se partagent les 6 PVs (arrondis à l'unité

Les personnages



Jeanne de Champagne

- 1 PV si un joueur possède un total de 2 ou 3 habitants sur les cartes Activité jaunes et sur l'Hôtel de ville
- · 3 PVs s'il en possède 4 ou 5
- · 6 PVs s'il en possède 6 ou plus



Isabeau de Bavière

- 1 PV si un joueur possède un total de 2 ou 3 habitants sur les cartes Activité rouges et sur le Palais des comtes
- · 3 PVs s'il en possède 4 ou 5
- · 6 PVs s'il en possède 6 ou plus



Marie de Champagne

- 1 PV si un joueur possède un total de 2 ou 3 habitants sur les cartes Activité blanches et sur l'évêché
- · 3 PVs s'il en possède 4 ou 5
- · 6 PVs s'il en possède 6 ou plus

Les événements



Loups



Hiver intense

Chaque joueur perd un cube présent sur une carte Activité à effet différé, sur une carte Activité mixte, sur une carte à effet différé de fin de partie ou sur une activité extérieure de son choix. Un joueur qui n'a pas de cube ne perd rien.



Chef hors la loi

La valeur de chaque dé noir lancé lors de la phase Événements est augmentée de 3 avec un maximum de 6 (pour vous en souvenir, retournez chaque dé noir sur sa nouvelle valeur). Le chef hors la loi ne peut pas être combattu avec l'aide des cartes Activité rouges de niveau I et ne peut pas être combattu par le joueur gris, via la carte Soutien.



Soulèvement

Le premier joueur lance un dé noir. La valeur du dé définit dans quel bâtiment aura lieu le soulèvement :

- 1-2 désigne l'Évêché.
- · 3-4 désigne le Palais,
- 5-6 désigne l'Hôtel de Ville.

Le premier joueur prend tous les habitants placés sur le bâtiment désigné par le dé. Il ajoute un habitant gris à ces habitants, s'il en reste dans la réserve. Ensuite, il replace les habitants au hasard sur les 6 emplacements du bâtiment. Si un habitant

n'a pas pu être replacé, il est couché sur le bâtiment pour le reste du tour, comme s'il avait été expulsé. Note: dans les rares cas où un habitant a déjà été expulsé avant d'appliquer le soulèvement (il est donc couché sur le bâtiment), cet habitant est ajouté à ceux qui participent au soulèvement à la place de l'habitant gris de la réserve.



Le premier joueur lance un dé noir. La valeur du dé définit sur quel type d'activité va s'installer le moine :

- · 1-2 désigne le religieux,
- · 3-4 désigne le civil,
- 5-6 désigne le militaire.

Un homme de métier gris est placé sur l'emplacement libre de valeur la plus élevée en PV d'une carte Activité de la couleur tirée (en cas d'égalité, l'homme de métier est posé sur la carte de plus bas niveau).



Lors du tour de jeu où la carte Possession est révélée dans la file d'événements, chaque joueur doit poser dessus un habitant (qui devient possédé par le diable). L'habitant doit provenir soit de sa réserve personnelle (si le joueur n'en possède pas, il peut en engager un pour 2 points d'influence - voir L'influence), soit d'un endroit quelconque du plateau (les cartes Activité ou les bâtiments principaux, y compris les habitants expulsés)

Lorsqu'un joueur pose un cube sur la carte événement, il doit libérer un habitant de son choix qui retourne dans la réserve de son propriétaire. Si un cube est placé suite à l'événement Soutien, l'habitant retiré est tiré au hasard. Il n'en libère pas s'il n'y a plus d'habitant sur la carte. Cette carte n'a d'effet que lors du tour où elle apparaît.