



Vin d'jeu d'aide

I. PHASE DE PROGRAMMATION

1) Pioche des cartes influences

Piocher 1 carte après l'autre : autant de cartes qu'on veut

2) Répartir les cartes piochées en x piles

Chacun doit pouvoir voir combien de cartes comprend chaque pile.

II. PHASE D'ACTION

A → G

1) Choisir 1 des piles

A partir du 1^{er} joueur puis sens des aiguilles, chacun passe ou choisit 1 pile qu'il retourne.

2) Ordre de priorité

Le plus de points d'influence = le 1^{er} & prend le marqueur 1^{er} joueur

Égalité : le joueur assis le plus près du 1^{er} joueur gagne (le 1^{er} joueur gagne toutes les égalités)

Action jouée

→ Remettre carte d'influence dans la boîte

→ Sauv si on a 1 pile de cartes non exécutées : garder 1 carte & la placer sous le paquet.

A : INFLUENCER LA NOBLESSE & EGLISE

→ 1^{er} : 1 membre de la famille sur le siège Noblesse

→ 2^{ème} : 1 membre de la famille sur siège de l'Eglise

BDF : INFLUENCER 1 GUILDE

1^{er} : Maire

a) 1 membre de la famille sur siège du conseil de la guilde (l'ancien retourne à son propriétaire)

b) 1 tuile marchandise de la guilde → derrière le paravant

c) 1 membre de la famille sur un espace vide de la guilde dans la ville.

Payer le prix indiqué. (action facultative)

2^{ème} : Compagnon

(A 3 joueurs : pas de compagnon, celui qui est 2^{ème} est Apprenti)

b) 1 tuile marchandise de la guilde → derrière le paravant

c) 1 membre de la famille sur un espace vide de la guilde dans la ville.

Payer le prix indiqué. (action facultative)

3^{ème} : Apprenti

Soit : b) 1 tuile marchandise de la guilde → derrière le paravant

Soit : c) 1 membre de la famille sur un espace vide de la guilde dans la ville.

Payer le prix indiqué. (action facultative)

CE : INFLUENCER LES MARCHANDS

1^{er} : Vendre autant de marchandise qu'on veut

G : INFLUENCER LES MARCHANDS

1^{er} : Vendre autant de marchandise qu'on veut

& placer 1 membre de la famille sur le siège des Marchands au conseil

H : CONSTRUIRE 1 CHAPELLE

Le joueur dont un membre de la famille est au conseil sur le siège de l'Eglise prend 1 chapelle de la réserve et la place sur n'importe quel rond blanc libre dans la ville.

I : CONSTRUIRE 1 EDIFICE

Le joueur dont un membre de la famille est au conseil sur le siège de la Noblesse prend le pion édifice de ce tour et le place un espace de construction libre dans la ville (un des 7 de la ville).

III. PHASE DE CONSEIL

→ Chaque joueur reçoit des points de prestige (PP) = nombre de membres de famille présents au conseil

→ Le joueur qui a le plus de membres de famille au conseil reçoit 1 point de privilège → derrière son écran

Si égal, chacun reçoit le point de privilège.

Priviléges

A utiliser durant les étapes A→G : dépenser 1 point de privilège au lieu de prendre la décision de retourner une pile ou de passer.

On peut en jouer autant qu'on veut lors d'une phase.

FIN DU JEU (après 5 tours)

→ Chaque membre de famille dans la ville =

1 PP

→ Chaque membre adjacent à 1 chapelle =

1 PP

→ Chaque membre adjacent orthogonalement à 1 édifice =

x PP (x = valeur de l'édifice)

→ Chaque privilège non utilisé =

1PP

→ Chaque objectif réalisé =

x PP (x = valeur sur la carte non multiplié si on le réussit plusieurs fois)

→ Chaque objectif non réalisé =

- 3 PP

Si égalité : + grand nombre de membres dans la ville gagne.

Carte objectif

On ne peut pas réaliser de carte objectif pendant le jeu mais seulement à la fin de la partie.



Pegasus Spiele