



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 **pass** 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**

→ **Sauf** si on a 1 **p**ile 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 paravent

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 paravent

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 paravent

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.

Privilèges

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