

### La révolte

I

#### Action ou Matériaux

Désignez un joueur qui passera son prochain tour.

- ou -

I

### Le linteau

2

#### Action ou Matériaux

Posez 2 matériaux de même valeur.

- ou -

2

### Les renforts

3

#### Action ou Matériaux

Posez 2 matériaux du même genre.

- ou -

3

### Le glissement de terrain

4

#### Action ou Matériaux

Désignez un joueur qui perd une fondation de son choix. Les matériaux au-dessus de cette fondation sont également détruits.

- ou -

4

### La poulie

I

#### Action ou Matériaux

Posez jusqu'à 3 matériaux au prochain tour.

- ou -

I

### Le linteau

2

#### Action ou Matériaux

Posez 2 matériaux de même valeur.

- ou -

2

### Les renforts

3

#### Action ou Matériaux

Posez 2 matériaux du même genre.

- ou -

3

### La poulie

I

#### Action ou Matériaux

Posez jusqu'à 3 matériaux au prochain tour.

- ou -

I

### Le plan de construction

2

#### Action ou Matériaux

Vous pouvez déplacer les matériaux posés sur votre château en respectant les règles de construction.

- ou -

2

### Le puits



I

#### Action ou Matériaux

Affichez les cartes de la pioche une par une jusqu'à obtenir un matériau. Placez ce matériau dans votre main. Remettez les autres cartes au-dessus de la pioche dans l'ordre de votre choix.

- OU -



I

### Le vestibule



3

#### Action ou Matériaux

Regardez le stock d'un autre joueur. Vous pouvez y prendre un matériau pour le poser sur votre château. Si le matériau ne peut être posé, il reste dans son stock.

- OU -



3

### La bonne affaire



4

#### Action ou Matériaux

Échangez un matériau d'un château adverse avec un matériau de votre château.

- OU -



4

### Le pillage



S

#### Action ou Matériaux

Prenez un matériau superficiel posé sur le château d'un autre joueur et posez-le sur votre château.

- OU -



S

### Le puits



I

#### Action ou Matériaux

Affichez les cartes de la pioche une par une jusqu'à obtenir un matériau. Placez ce matériau dans votre main. Remettez les autres cartes au-dessus de la pioche dans l'ordre de votre choix.

- OU -



I

### Le vestibule



2

#### Action ou Matériaux

Regardez le stock d'un autre joueur. Vous pouvez y prendre un matériau pour le poser sur votre château. Si le matériau ne peut être posé, il reste dans son stock.

- OU -



2

### Le cellier

### Les intempéries

### Les intempéries

#### Action

Regardez les cartes du stock d'un autre joueur.

#### Action

Vous pouvez poser un matériau. Le joueur après vous passe son tour.

#### Action

Vous pouvez poser un matériau. Le joueur après vous passe son tour.

### L'escalier à double révolution

Action

Regardez la main du joueur de votre choix. Vous pouvez ensuite poser un matériau de votre main.

### La fosse commune

Action

Défaussez-vous du nombre de cartes que vous voulez.

### Fondation



### Fondation



### Fondation



### Fondation



### Pierre



### Fondation



### Pierre



Pierre

■ 5

Tuile

▲ 3

Tuile

▲ 4

■ 5

▲ 3

▲ 4

Le couvreur

1

Le rénovateur

3

Le magasinier

2

Spéciale

Posez un matériau sur votre château et posez cette carte sur le matériau. Vous pouvez changer le type de cette carte matériau par le type de votre choix.

Spéciale

Remplacez certains matériaux déjà posés par des matériaux de même type de votre main. Les matériaux remplacés sont défaussés.

Spéciale

Durant toute la partie, vous pouvez stocker une carte supplémentaire sur cette carte. Cette carte n'est pas sensible aux actions qui concernent le stock.

Le compagnon

2



Posez cette carte sur le matériau de votre choix.

Le forgeron



Posez cette carte sur le matériau de votre choix. Ce matériau ne peut pas être la cible des actions et ne peut pas être détruit par une action.

La projection  
de Mercator

14

Mission royale

N'avoir aucun matériau pur dans votre château.

⌘ Le loch

13

*Mission royale*

Avoir au moins 6 matériaux purs dans votre château.

⌘ Le télescope de Galilée

12

*Mission royale*

Avoir posé 3 cartes spéciales sur votre château ou dans votre zone spéciale.

⌘ La Reine-Claude

11

*Mission royale*

Ne pas avoir de matériau 1 et 2 dans votre château.

⌘ La Cité idéale de Léonard de Vinci

10

*Mission royale*

N'avoir que des matériaux 1, 3 et 5 dans votre château.

Les lanternes du Palais Strozzi de Nicolo Grosso

9

*Mission princière*

Ayez au moins un matériau 1, un 2, un 3, un 4 et un 5 dans votre château.

Le caquetoire

8

*Mission princière*

Ayez rempli toutes vos cases fondations avec des fondations 1, 2 et / ou 3.

Le studiolo

7

*Mission princière*

Soyez le premier à poser une tuile.

La mappemonde d'Abraham Ortelius

6

*Mission princière*

Soyez le premier à avoir posé toutes vos pierres.

Les toitures en ardoise

5

*Mission princière*

Soyez le premier à avoir posé toutes vos fondations.

### La double attaque

☒ I

Action ou Matériaux

Vous pouvez jouer une action. Le nombre de joueurs visés ou le nombre de cartes inscrit sur cette action est doublé.

- ou -



I

### La cave

☒ 2

Action ou Matériaux

Retirez une carte au hasard du stock du joueur de votre choix et défaussez-la.

- ou -



2

### La formation au carré

☒ 3

Action ou Matériaux

Défaussez 2 matériaux de 1 et / ou 2 du château d'un autre joueur. Ces matériaux doivent être superficiels au moment où la carte est jouée.

- ou -



3

### Le glissement de terrain

☒ 4

Action ou Matériaux

Désignez un joueur qui perd une fondation de son choix. Les matériaux au-dessus de cette fondation sont également détruits.

- ou -



4

### La double attaque

☒ I

Action ou Matériaux

Vous pouvez jouer une action. Le nombre de joueurs visés ou le nombre de cartes inscrit sur cette action est doublé.

- ou -



I

### Le négoce

☒ 2

Action ou Matériaux

Regardez la main d'un adversaire. Prenez une carte de votre choix et donnez-lui en une de votre main.

- ou -



2

### La formation au carré

☒ 3

Action ou Matériaux

Défaussez 2 matériaux de 1 et / ou 2 du château d'un autre joueur. Ces matériaux doivent être superficiels au moment où la carte est jouée.

- ou -



3

### La cave

☒ I

Action ou Matériaux

Retirez une carte au hasard du stock du joueur de votre choix et défaussez-la.

- ou -



I

### Le canon

☒ 2



Les autres joueurs perdent un matériau superficiel de votre choix.

- ou -



2

### Le mousquet

1

Action ou Matériaux

Les autres joueurs ne piochent pas lors de leur prochain tour.

- ou -

1

### La ruse

3

Action ou Matériaux

Attaquez latéralement un château adverse. Le joueur visé doit se défausser de toutes les cartes extérieures d'un côté de son choix.

- ou -

3

### Le pillage

4

Action ou Matériaux

Prenez un matériaux superficiel posé sur le château d'un autre joueur et posez-le sur votre château.

- ou -

4

### Le pillage

5

Action ou Matériaux

Prenez un matériaux superficiel posé sur le château d'un autre joueur et posez-le sur votre château.

- ou -

5

### Le mousquet

1

Action ou Matériaux

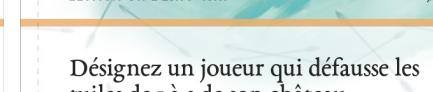
Les autres joueurs ne piochent pas lors de leur prochain tour.

- ou -

1

### L'arbalète

2



Désignez un joueur qui défausse les tuiles de 1 à 3 de son château.

- ou -

2

### La fosse commune

Action

Défaussez-vous du nombre de cartes que vous voulez.

### La fraude

Action

Échangez votre main avec celle du joueur de votre choix.

### Le siège

Action

Les autres joueurs choisissent une carte de leur stock et la défauscent.

### La fosse commune

Action

Défaussez-vous du nombre de cartes que vous voulez.

### Le casernement

Action

Les autres joueurs ne peuvent pas poser de matériel de leur main lors de leur prochain tour.

### Fondation



### Fondation



### Fondation



### Pierre



### Pierre



Pierre	 5	Tuile	 3	Tuile	 4
	 5		 3		 4
Le capitaine	-1	Le racol		Le maître d'armes	-2
Spéciale	×	Spéciale	×	Spéciale	×
Placez cette carte sur le stock d'un adversaire. Son stock est inutilisable jusqu'à ce qu'il défausse un matériau de 4 ou 5 de sa main. À ce moment-là, il place la carte dans sa zone spéciale.		Placez cette carte devant vous. À chaque fois que vous finissez de jouer votre tour, vous pouvez piocher une carte dans la main de chaque joueur qui vient de poser au moins un matériau 4 ou 5 de sa main.		Placez cette carte sur le matériau d'un adversaire.	
L'officier	-3	Le prévôt de la maréchaussée	-1	La Paix des Dames	I4
Spéciale	×	Spéciale	×	Mission royale	×
Placez cette carte dans la zone spéciale d'un adversaire.		Remplacez un matériau d'un château adverse par cette carte. Le matériau remplacé est défausonné. Le prévôt de la maréchaussée est insensible aux attaques.		Avoir la somme des points des cartes spéciales la plus élevée.	

¶ Les États Généraux

I3

*Mission royale*

×

Avoir le château avec le plus de cases remplies.

¶ Le Roi de Navarre

I2

*Mission royale*

×

Avoir le plus de matériaux 5 sur votre château.

¶ La bataille de Pavie

II

*Mission royale*

×

N'avoir au maximum qu'une carte spéciale ou action pure dans votre main et votre stock.

¶ La Paix de Nice

IO

*Mission royale*

×

Avoir votre stock vide.

Quinze cent quinze

9

*Mission princière*

×

N'ayez aucune action dans votre main.

La journée des barricades

8

*Mission princière*

×

Détruissez 2 matériaux posés sur des châteaux adverses dans le même tour.

La prise de Grenade

7

*Mission princière*

×

Ayez attaqué par une action le château d'un joueur avant qu'il n'ait terminé ses fondations.

Le traité du Verger

6

*Mission princière*

×

Jouez 3 actions lors du même tour.

Le camp du Drap d'Or

5

*Mission princière*

×

Ayez attaqué par une action le château d'un joueur qui a déjà posé une tuile.

### La révolte

☒ I

Action ou Matériaux

Désignez un joueur qui passera son prochain tour.

- ou -



### L'arrangement

☒ 4

Action ou Matériaux

Vous pouvez poser un matériau. À la fin de votre tour, rejouez.

- ou -



### Le négocie

☒ 2

Action ou Matériaux

Regardez la main d'un adversaire. Prenez une carte de votre choix et donnez-lui en une de votre main.

- ou -



### La révolte

☒ I

Action ou Matériaux

Désignez un joueur qui passera son prochain tour.

- ou -



### L'étal

☒ 3

Action ou Matériaux

Posez autant de matériaux de votre main que vous voulez. Ces matériaux doivent être de même genre et de même valeur que des matériaux déjà posés sur l'ensemble du jeu.

- ou -



### Le négocie

☒ 2

Action ou Matériaux

Regardez la main d'un adversaire. Prenez une carte de votre choix et donnez-lui en une de votre main.

- ou -



### L'étal

☒ 3

Action ou Matériaux

Posez autant de matériaux de votre main que vous voulez. Ces matériaux doivent être de même genre et de même valeur que des matériaux déjà posés sur l'ensemble du jeu.

- ou -



### La cave

☒ I

Action ou Matériaux

Retirez une carte au hasard du stock du joueur de votre choix et défaussez-la.

- ou -



### Le four à pain

☒ 2



Action ou Matériaux

Posez 2 matériaux de votre choix. Les joueurs qui ont des matériaux de même genre et de même valeur peuvent les poser aussi.

- ou -



<p><b>La masse</b></p>  <b>I</b>	<p><b>La place du village</b></p>  <b>3</b>	<p><b>La bonne affaire</b></p>  <b>4</b>
<p><i>Action ou Matériaux</i></p>	<p><i>Action ou Matériaux</i></p>	<p><i>Action ou Matériaux</i></p>
<p>Tous les autres joueurs se défaussent de 2 cartes.</p> <p>- OU -</p>  <b>I</b>	<p>Désignez un joueur. Comparez vos mains mutuelles et négociez des échanges de cartes.</p> <p>- OU -</p>  <b>3</b>	<p>Échangez un matériau d'un château adverse avec un matériau de votre château.</p> <p>- OU -</p>  <b>4</b>
<p><b>La tractation</b></p>  <b>5</b>	<p><b>La masse</b></p>   <b>I</b>	<p><b>La place du village</b></p>   <b>2</b>
<p><i>Action ou Matériaux</i></p>	<p><i>Action ou Matériaux</i></p>	<p><i>Action ou Matériaux</i></p>
<p>Prenez une carte spéciale placée sur le château ou la zone spéciale d'un adversaire et mettez-la dans votre main.</p> <p>- OU -</p>  <b>5</b>	<p>Tous les autres joueurs se défaussent de 2 cartes.</p> <p>- OU -</p>   <b>I</b>	<p>Désignez un joueur. Comparez vos mains mutuelles et négociez des échanges de cartes.</p> <p>- OU -</p>   <b>2</b>
<p><b>Le cellier</b></p>	<p><b>La devanture</b></p>	<p><b>La fraude</b></p>
<p><i>Action</i></p>	<p><i>Action</i></p>	<p><i>Action</i></p>
<p>Regardez les cartes du stock d'un autre joueur.</p>	<p>Désignez un autre joueur qui doit dévoiler sa main à l'assemblée.</p>	<p>Échangez votre main avec celle du joueur de votre choix.</p>

### La contrebande

#### Action

Piochez 2 cartes au hasard dans le jeu du joueur de votre choix et donnez-lui en 2 de votre main.

### La contrebande

#### Action

Piochez 2 cartes au hasard dans le jeu du joueur de votre choix et donnez-lui en 2 de votre main.

### Fondation



### Fondation



### Fondation



### Fondation



### Pierre



Pierre

■ 5

Tuile

▲ 3

Tuile

▲ 4

■ 5

▲ 3

▲ 4

Le quincaillier

I

Spéciale

⊖

Une fois dans la partie et au début de votre tour de jeu, vous pouvez dupliquer une action qui vient d'être jouée.

Le ruchier



Spéciale

À la fin de la partie, dupliquez une carte spéciale d'un adversaire.

Le prêteur sur gage

I

Spéciale

⊖

À la fin de la partie, choisissez le château d'un autre joueur et marquez 1 point par matériau 5 posé sur son château.

Le porte-clefs

3



Vous ne pouvez pas jouer cette carte. Vous pouvez seulement la garder en main, la stocker, l'échanger ou la défausser. Pour qu'elle soit placée dans votre zone spéciale, elle doit être dévoilée, vue ou prise par hasard par un autre joueur.

La pacotilleuse

Spéciale

La compagnie de Moscovie

14



Mission royale

Avoir 4 cartes de même genre et de même valeur qu'un joueur de votre choix.

Prenez une carte au hasard dans le stock d'un adversaire, défaussez-la et placez-y celle-ci à la place.

La découverte de la pomme de terre

13

*Mission royale*

Ne pas avoir plus de 2 actions dans votre main à la fin de la partie.

Le cap Horn

12

*Mission royale*

Avoir le stock rempli et sans carte action à la fin de la partie.

La compagnie des Indes Orientales

II

*Mission royale*

Être le joueur à avoir le moins de cases occupées sur son château à la fin de la partie.

La route des épices

10



Avoir le moins de cartes spéciales jouées par vous-même sur votre propre château et dans votre zone spéciale à la fin de la partie.

Le Nouveau monde

9

*Mission princière*

Jouez une action pure lors de 2 tours successifs.

La route de l'Inde

8

*Mission princière*

Défaussez un matériau pur lors de 2 tours successifs.

L'herbe à la reine

7

*Mission princière*

Jouez 2 actions qui ciblent la même personne dans le même tour.

L'isthme de Panama

6

*Mission princière*

N'ayez aucune carte dans votre main.

La découverte du maïs

5

*Mission princière*

Ayez défaussé une carte spéciale.

La clef de voûte

 I

Action ou Matériaux

+

Défaussez une carte spéciale posée sur votre château, dans votre stock ou dans votre zone spéciale.



Le couvent

 2

Action ou Matériaux

+

Désignez un joueur qui ne pourra poser d'action au prochain tour.



La confrérie

 3

Action ou Matériaux

+

Les autres joueurs défaussent une carte action.



L'angelus

 4

Action ou Matériaux

+

Affichez les 3 premières cartes de la pioche. Placez-en une de votre choix dans votre main et replacez les 2 autres dans l'ordre que vous voulez au-dessus de la pioche.



Le Pater Noster

 I

Action ou Matériaux

+

Défaussez 2 cartes et rejouez sans piocher.



Le couvent

 2

Action ou Matériaux

+

Désignez un joueur qui ne pourra poser d'action au prochain tour.



Le Pater Noster

 3

Action ou Matériaux

+

Défaussez 2 cartes et rejouez sans piocher.



La prière

 I

Action ou Matériaux

+

Retournez une action qui vient d'être jouée contre son attaquant.



La confrérie

 2

Action ou Matériaux

+

Les autres joueurs défaussent une carte action.



### Le mousquet

1

Action ou Matériaux

+

Les autres joueurs ne piochent pas lors de leur prochain tour.

- ou -

1

### La chapelle

3

Action ou Matériaux

+

Votre château ne subit pas les effets des cartes action jusqu'à votre prochain tour. Vous ne pouvez pas poser de matériel au prochain tour.

- ou -

3

### La chapelle

4

Action ou Matériaux

+

Votre château ne subit pas les effets des cartes action jusqu'à votre prochain tour. Vous ne pouvez pas poser de matériel au prochain tour.

- ou -

4

### La gargouille

5

Action ou Matériaux

+

Détruissez une carte spéciale qui a été jouée.

- ou -

5

### La révélation

1

Action ou Matériaux

+

Regardez le stock d'un autre joueur. Échangez le nombre de cartes de son stock que vous voulez avec le même nombre de cartes de votre stock.

- ou -

1

### La révélation

2

Action ou Matériaux

+

Regardez le stock d'un autre joueur. Échangez le nombre de cartes de son stock que vous voulez avec le même nombre de cartes de votre stock.

- ou -

2

### Le péché

Action

+

Échangez le nombre de cartes de votre stock que vous voulez avec des cartes de votre main.

### Le péché

Action

+

Échangez le nombre de cartes de votre stock que vous voulez avec des cartes de votre main.

### Le baptême

Action

+

Désignez un joueur qui se défausse de toutes ses cartes action.

### Le cloître

Action

+

Piochez 2 cartes au hasard dans le jeu des autres joueurs. Posez-les face cachée au centre de la table. Ajoutez-en 2 au choix de votre main. Rangez toutes les cartes en secret et redistribuez-en 2 à chaque joueur.

### Le confessionnal

Action

+



Demandez à un joueur de vous dévoiler une de ses missions obligatoires.

### Fondation

I

I

### Fondation

2

2

### Fondation

3

3

### Fondation

4

4

### Fondation

5

5

### Pierre

I

I

### Pierre

4

4



Le carillonneur -3

Spéciale +

Placez cette carte dans votre stock. En cas d'attaque du stock, l'action est annulée et cette carte est placée dans la zone spéciale de l'attaquant.

Le pape 2

Spéciale +

Une fois par partie vous pouvez annuler tous les effets d'une carte action adverse.

Le curé

Spéciale +

À partir de maintenant, placez toutes les cartes action qui attaquent votre château sur cette carte et marquez 1 par carte en fin de partie.

L'enfant de chœur -1

Spéciale +

Lorsqu'un adversaire lance une action contre votre château, l'action est annulée et cet adversaire récupère cette carte dans sa zone spéciale.

La vierge

Spéciale +

Remplacez un matériau par cette carte. Le matériau remplacé est défaussé. La vierge et tous les matériaux adjacents sont insensibles aux attaques.

Le colloque de Marbourg 14

Mission royale +

Avoir au minimum 2 cases remplies de moins que le château le plus rempli.

<p><b>Le complot des Malcontents</b> 13</p> <p><i>Mission royale</i> †</p> <p>Avoir le plus de points sur son château y compris avec les cartes spéciales sur les matériaux.</p>	<p><b>La bataille d'Arques</b> 12</p> <p><i>Mission royale</i> †</p> <p>Avoir un total d'au moins 18 points de mission sans cette mission.</p>	<p><b>Le commerce des indulgences</b> II</p> <p><i>Mission royale</i> †</p> <p>Ne pas avoir toutes les cases « pierre » remplies.</p>
<p><b>Le massacre de la Saint-Barthélemy</b> 10</p>  <p><i>Mission royale</i> †</p> <p>N'avoir jamais posé aucune carte spéciale.</p>	<p><b>La conjuration d'Amboise</b> 9</p> <p><i>Mission princière</i> †</p> <p>Ayez posé toutes vos fondations avant d'avoir posé une pierre.</p>	<p><b>L'édit de Nantes</b> 8</p> <p><i>Mission princière</i> †</p> <p>Ayez stocké une carte spéciale et 2 actions pures.</p>
<p><b>La Chambre ardente</b> 7</p> <p><i>Mission princière</i> †</p> <p>Ayez au minimum 2 cases remplies de moins que le château adverse le moins rempli.</p>	<p><b>L'affaire des Placards</b> 6</p> <p><i>Mission princière</i> †</p> <p>Posez 3 matériaux stockés au même tour.</p>	<p><b>Le massacre de Wassy</b> 5</p> <p><i>Mission princière</i> †</p> <p>Ayez joué une carte spéciale avant d'avoir posé une pierre.</p>