



William Liévin



Marina Coudray



Cités Royales

Le roi est mort. Endeillé et sans dirigeant, le royaume s'est divisé en six provinces. Vous incarnez un ou une Noble à la conquête du trône. Pour réunifier le territoire et mettre la couronne sur votre tête, vous devrez prendre le contrôle des provinces en y construisant les Cités les plus influentes... au détriment de vos adversaires !

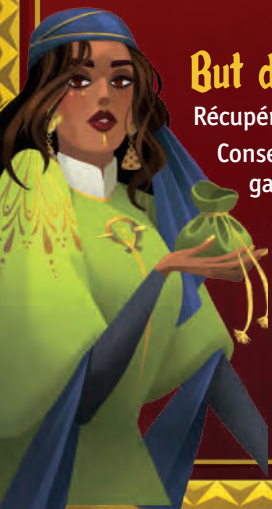


But du jeu

Récupérez des cartes au fil des Saisons.



Conservez-les pour les construire dans vos Cités et gagner des Points de Victoire (PV) ou utilisez leurs effets pour prendre l'avantage, quitte à perdre des majorités... et des alliés.

Vous marquez des PV à chaque fin de Saison pour chacune des Cités dans lesquelles vous avez le plus d'Influence. Le ou la Noble avec le plus de PV en fin de partie sera couronné-e !



Fabrication & recyclage : **CITÉS ROYALES** est fabriqué en Chine dans l'usine Whatz Games qui produit 20 à 25 % de son énergie en solaire et recycle 100 % de ses déchets carton et plastique. Nos cartons sont composés de 40 % de produits recyclés. Nous imprimons sur du papier certifié FSC (certification de gestion durable des forêts) avec une **encre végétale**. Le jeu n'utilise pas d'emballage plastique et nous travaillons avec l'usine sur de nouvelles solutions pour supprimer définitivement le plastique de nos autocollants et le pelliculage protecteur de nos boîtes. **Pensez à donner ou recycler vos jeux.**

Contenu

- 12 plateaux Cités (4×3) aux couleurs des Nobles
- 4 pions Noble pour marquer les Points de Victoire 
- 4 pions Marché pour indiquer qu'un Noble a acheté 
- 4 cartes Héros ou Héroïne du peuple
- 85 cartes Sujet (13 violettes, 13 jaunes, 13 roses, 13 rouges, 13 bleues, 13 vertes et 7 blanches)
- 5 demi-cartes Marché
- 1 piste de Points de Victoire recto verso
- 4 cartes Saison
- 4 cartes Aide de jeu

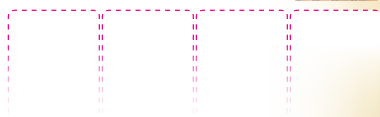
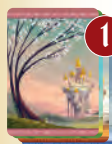


Mise en place

- 1 Installez la piste de Points de Victoire** à proximité de la zone de jeu, en fonction du nombre de Nobles (1-3 ou 4) et placez les cartes Saison en pile à côté (seulement 3 Saisons pour les parties à 4 Nobles). Les Saisons servent au décompte des manches.
- 2 Mélangez toutes les cartes Sujet et placez-les face cachée pour former une pioche.** Laissez un espace à côté de cette pioche pour la défausse.

- 3** Piochez 4 cartes et disposez-les sans les regarder, face cachée et en ligne, en dessous de la piste de Points de Victoire. Il s'agit de **la Réserve**. Lorsque la pioche est vide, mélangez les cartes défaussées et les 4 cartes de la Réserve puis reconstituez la pioche et la Réserve.

Le Marché



- 4** Piochez 4 cartes supplémentaires et disposez-les face visible en dessous de la Réserve. Les cartes doivent toutes être de couleur différente (si vous piochez une carte d'une couleur déjà présente, défaussez-la et piochez-en une autre à la place). Toutes les cartes placées ainsi constituent **le Marché**.

5 Placez les demi-cartes Marché au début de chaque ligne du Marché.



6 Choisissez chacun et chacune une couleur et prenez :

6a 1 pion Noble  que vous placez sur la case « 0 » de la piste de Points de Victoire et **1 pion Marché** .

6b 3 plateaux Cités que vous installez devant vous (dans l'ordre violet-jaune > rose-rouge > bleu-vert).

6c 1 carte Aide de jeu que vous placez face « Avant achat » visible.

6d 1 carte Héros ou Héroïne du peuple que vous placez face cachée (monochrome) devant vous.



7 Chaque Noble pioche ensuite 3 cartes et les consulte, sans les montrer. **Donnez simultanément 1 carte** de votre choix face cachée à votre adversaire de gauche et **1 autre** à celui ou celle de droite. Conservez la 3^e et prenez en main les cartes que vous avez reçues. Dans une partie à 2 Nobles, donnez 2 cartes à votre adversaire.

8 Choisissez ensuite 1 carte de votre main à construire. Les Nobles révèlent leur carte simultanément et la construisent en la posant dans la Cité de la couleur correspondante (sans en déclencher l'effet). Cette carte ne doit pas être blanche.

Le ou la Noble qui construit la carte **avec la plus petite Influence (valeur) commence la partie.** En cas d'égalité, la priorité va à la carte à égalité construite le plus à gauche. Si l'égalité persiste, le ou la plus jeune commence.

Mise en place 3 Nobles



Zone de jeu d'un-e Noble



Sommaire

PHASE 1 : FONDATION DES CITÉS (pages 7 à 12)

A JOUER UNE CARTE (optionnel) page 7

B ACHETER DES CARTES AU MARCHÉ (1×/Saison) page 9

C AJOUTER UNE CARTE AU MARCHÉ (obligatoire) page 10

PHASE 2 : FIN DE SAISON (pages 13 à 17)

A CONSTRUCTION DES CITÉS (optionnel) page 13

B CALCUL DE MAJORITÉ (obligatoire) page 16

FIN DE PARTIE page 18

MODE SOLO page 19

RÉSUMÉ DES RÈGLES page 22



PHASE 1 : FONDATION DES CITÉS

Jouez ces étapes dans l'ordre, puis c'est au tour de la personne à votre gauche.

A JOUER UNE CARTE (optionnel)

Défaussez une carte **de votre main** ou la carte **la plus haute d'une de vos Cités** pour déclencher son effet (voir « Effets des cartes », p. 8).



Exemple : Éloïse défausse un 2 de sa Cité rose et effectue l'action « Piochez 1 carte et ajoutez-la à votre main ».



Anatomie d'une carte

Effet : S'active lorsque la carte est défaussée. Toutes les cartes de même Influence ont le même effet.

Influence : C'est le coût d'achat de la carte, mais également sa valeur pour le calcul des majorités.



Couleur : La Cité à laquelle elle appartient.

Les cartes Sujets vont de 0 à 6. Les cartes 0 sont uniques, tandis que les cartes de 1 à 6 sont en deux exemplaires de chaque couleur.



Les cartes blanches sont toutes uniques et peuvent être construites dans n'importe quelle Cité (voir « Règles de Construction », p. 13).

Effets des cartes



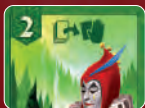
0 - Le Vide : Défaussez 1 carte face visible du Marché. Il n'y a qu'une carte 0 par couleur. Les 0 ne permettent pas d'avoir le contrôle sur une majorité.

Retirez des cartes qui pourraient intéresser vos adversaires !



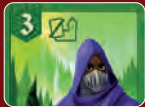
1 - La Villageoise : Récupérez la plus haute carte d'une de vos Cités dans votre main. Vous ne pouvez pas récupérer une carte recouverte.

Protégez vos cartes en les remontant dans votre main !



2 - Le Bouffon : Piochez 1 carte et ajoutez-la à votre main.

Vos adversaires ne sauront pas ce que vous avez en main !



3 - L'Assassin : Défaussez la carte la plus haute d'une de vos Cités ou d'une Cité adverse. Vous ne pouvez pas défausser une carte recouverte.

Récupérez des majorités en supprimant des cartes adverses !



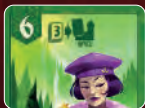
4 - La Marchande : Récupérez 1 carte face visible du Marché sans payer son coût et ajoutez-la à votre main.

Pas besoin d'attendre votre phase d'achat pour récupérer la carte dont vous avez vraiment besoin !



5 - Le Chevalier : Déplacez la carte la plus haute de n'importe quelle Cité vers une des vôtres. Vous ne pouvez pas choisir de carte recouverte ni une que vous ne pouvez pas construire. Avec le Chevalier, vous pouvez déplacer un Joker (adverse ou vous appartenant) et le construire seul (sans avoir besoin d'une autre carte) dans l'une de vos Cités.

Récupérez des majorités ou empêchez vos adversaires de faire certains effets de leurs cartes... en les volant !



6 - L'Astrologue : Piochez 3 cartes. Construisez-en 0, 1 ou 2 en respectant les règles de construction et défaussez les autres. Les effets de ces cartes ne sont pas déclenchés.

Accélérez la construction de vos Cités, à vos risques et périls !

B ACHETER DES CARTES AU MARCHÉ (1×/Saison)

Vous ne pouvez acheter qu'**1 seule fois** par Saison.
Vous ne pouvez pas acheter de cartes si la 2^e ligne n'est pas complète (4 cartes sur la ligne).

• Déterminez votre capacité d'Achat.

Comptez le nombre de cartes (face cachée et visible) du Marché. Chaque carte compte pour 1, le total est votre capacité d'achat.



• Le coût d'une carte est sa valeur d'Influence.

Une carte d'Influence 6 coûte 6. Si vous n'utilisez pas toute votre capacité d'achat, le solde restant est perdu.



• Vous pouvez acheter autant de cartes visibles que vous le souhaitez si votre capacité d'achat est suffisante.

• Récupérez les cartes achetées et ajoutez-les à votre main.

Réaménagez le Marché pour qu'il n'y ait pas de trous dans les lignes. L'ordre de placement des cartes n'a pas d'importance.

• Placez votre pion Marché sur la carte de la Saison en cours. Il permet d'indiquer que vous avez déjà acheté au cours de cette Saison. Puis, retournez votre Aide de jeu face APRÈS ACHAT visible.



Éloïse choisit d'acheter des cartes, ce qu'elle peut faire puisque la 2^e ligne est complète. Avec un total de 11 cartes dans l'ensemble du Marché, sa capacité d'achat est de 11. Éloïse ajoute à sa main le 4 jaune, le 5 jaune, le 2 bleu et le 0 rose (4+5+2+0=11). Enfin, elle place son pion Marché sur la carte Saison pour indiquer qu'elle a acheté lors de la Saison en cours.



Si vous n'êtes pas le dernier ou la dernière Noble à acheter, **votre tour prend fin**. N'ajoutez pas de carte au Marché, c'est à la personne à votre gauche de jouer.

Si vous êtes le dernier ou la dernière Noble à acheter, votre tour prend fin et tout le monde passe à la **PHASE 2 : FIN DE SAISON**.

C AJOUTER UNE CARTE AU MARCHÉ (obligatoire)

Piochez 1 carte et ajoutez-la face visible au Marché, à droite de la ligne la plus haute. Chaque ligne ne peut compter que 4 cartes. Lorsqu'une ligne est complète, commencez-en une nouvelle.



• **Tant que vous ajoutez des cartes sur la 2^e ligne**, rien ne se passe. Votre tour prend fin, c'est à la personne à votre gauche de jouer.

• **À partir de la 3^e ligne**, quand vous ajoutez une carte, comparez le contenu du Marché avec la couleur de la carte ajoutée.



→ **S'il y a 0 ou 1 carte de la même couleur** que la carte piochée, **ajoutez-la** simplement dans le Marché. De plus, si vous n'avez pas acheté de cartes à cette Saison et s'il y a au moins 1 lot de 2 cartes (ou plus) d'une autre couleur dans le Marché, gagnez 1 Point de Victoire (2 PV sur la 4^e ligne, 3 PV sur la 5^e ligne).

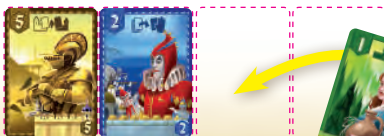
1^{re} ligne



2^e ligne



3^e ligne



Éloïse ajoute un 1 vert au Marché qui n'a qu'une seule carte verte (6).

Elle gagne 1 PV car elle l'a ajouté sur la 3^e ligne et qu'il y a un lot de 2 cartes jaunes dans le Marché.



→ **S'il y a déjà 2 cartes (ou plus) de la même couleur** que la carte piochée, **défaussez-les**, puis ajoutez la nouvelle carte. Vous venez de provoquer une Révolte !

1^{re} ligne



2^e ligne



3^e ligne



Éloïse ajoute un 1 jaune au Marché qui a déjà 2 cartes jaunes (4 et 5). Elle défausse ces 2 cartes car elle vient de provoquer une Révolte.

Révolte

- Si vous n'aviez pas encore acheté de cartes au cours de cette Saison, chaque autre Noble gagne des Points de Victoire en fonction de la ligne à partir de laquelle vous avez provoqué la Révolte. Si vous avez ajouté une carte sur la 3^e ligne, les autres Nobles gagnent 1 Point de Victoire (2 PV sur la 4^e ligne, 3 PV sur la 5^e ligne).

Provoquer une Révolte vous oblige à **ACHETER DES CARTES AU MARCHÉ** (voir p. 9) si vous ne l'aviez pas encore fait pour la Saison en cours.

Retournez ensuite face visible votre carte Héros ou Héroïne du peuple.

Votre tour prend fin.

- Si vous aviez déjà acheté des cartes, les autres Nobles ne gagnent pas de PV. **Déclenchez l'effet de la carte la plus faible** défaussée lors de la Révolte. C'est ensuite à la personne à votre gauche de jouer.



*Note : Si vous provoquez une Révolte et que vous **devez** acheter des cartes, vous **devez** le faire même dans les rares cas où, après avoir défaussé, le Marché contiendrait moins de 4 cartes.*

Héros ou Héroïne du peuple



*Face visible
(colorée)*



*Face cachée
(monochrome)*

Si votre carte Héros ou Héroïne du peuple est face colorée visible, vous pouvez, **au moment d'AJOUTER UNE CARTE AU MARCHÉ**, piocher **2 cartes** (au lieu de 1) et choisir celle que vous ajoutez au Marché (défaussez la 2^e carte). Puis, retournez face cachée (monochrome) votre carte Héros ou Héroïne du peuple.

Si vous provoquez une Révolte, résolvez-la. Vous récupérez alors votre carte Héros ou Héroïne du peuple face colorée visible.

Même si vous avez déjà acheté des cartes au marché pour la Saison en cours, vous pouvez toujours utiliser votre carte Héros ou Héroïne du peuple.

Note : Si votre carte Héros ou Héroïne du peuple est toujours face visible en fin de partie, vous gagnerez 2 Points de Victoire.

PHASE 2 : FIN DE SAISON

Cette phase se déroule simultanément pour les Nobles. Elle se divise en 2 étapes qui doivent se jouer dans l'ordre.

A CONSTRUCTION DES CITÉS (optionnel)

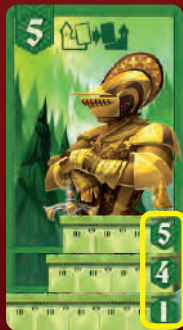
Il est temps de construire et/ou agrandir vos Cités ! Rappelez-vous que **seul•es les Nobles dont les Cités sont les plus influentes dans chacune des couleurs gagneront des Points de Victoire** en fin de Saison.

Sélectionnez secrètement les cartes de votre main que vous souhaitez construire et révélez-les simultanément. Gardez vos cartes non-construites en main pour la Saison suivante.

Règles de construction

Pour pouvoir construire une carte, vous devez impérativement respecter les conditions suivantes :

- chaque carte doit être construite dans votre Cité **de la même couleur**, sauf les cartes Joker (blanches) qui peuvent être construites dans n'importe quelle Cité, tant qu'elles sont **associées** à une carte de la couleur de la Cité dans laquelle vous la construisez. Une carte Joker ne pourra donc jamais être construite seule (voir « Cartes Joker », p. 14) ;
- chaque Cité ne peut avoir qu'**une seule carte de chaque valeur d'Influence** (même si c'est un Joker) ;
- vous devez construire une carte d'une **valeur d'Influence supérieure** à la carte la plus haute déjà présente dans la Cité (s'il y en a une). Posez-la au-dessus de la colonne de cartes en la décalant de manière à laisser l'Influence des autres visible (en bas à droite) ;
- vous **ne pouvez pas réorganiser** les cartes de vos Cités, seulement en ajouter dans l'ordre croissant.



Exemple de construction :

Éloïse décide de construire ses cartes 4 et 5 jaunes, et 1 et 6 rouges.

Elle ne peut pas construire son 1 vert, car sa Cité verte dispose déjà d'une carte de plus forte Influence (2).

Elle décide de ne pas construire son 6 rose, car elle pense qu'elle n'aura pas la majorité à cette manche. Elle préfère garder son 6 pour la manche suivante.

Elle prépare ses 4 cartes à construire face cachée, les révèle en même temps que les autres Nobles et les construit dans les Cités correspondantes.

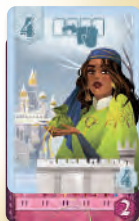


Cartes Joker

Dans Cités Royales, il y a 6 couleurs de Cités, mais 7 couleurs de cartes.

Les cartes blanches sont considérées comme des Jokers qui peuvent être construits dans n'importe quelle Cité **avec une autre carte de la couleur de la Cité choisie**.

Les règles de construction habituelles s'appliquent : la carte de couleur peut avoir une Influence inférieure ou supérieure au Joker. Ainsi, si vous construisez un 4 blanc dans votre Cité rose, vous devez le construire avec une carte rose qui n'est pas un 4.



Points de Victoire des Cités



Gagnez 1 PV pour chaque Couronne visible dans cette Cité. (Seules les cartes violettes possèdent des couronnes.)



Gagnez 1 PV par carte dans votre Cité qui a le plus de cartes. (Il peut s'agir de la Cité jaune.)



Divisez par 3 l'Influence totale de cette Cité. Gagnez le résultat obtenu en PV, arrondi à l'inférieur (minimum 1 PV).



Gagnez 1 PV pour chacune de vos Cités qui possède au moins 2 cartes, y compris la Cité rouge. Si aucune de vos Cités n'a 2 cartes ou plus, vous gagnez 1 PV.



Gagnez 1 PV pour chacune de vos Cités qui possède une Villageoise (1) et/ou un Bouffon (2). Une Cité avec à la fois 1 Villageoise et 1 Bouffon ne vous donne que 1 PV. Si aucune de vos Cités n'a de Villageoise ou de Bouffon, vous gagnez 1 PV.



Gagnez 1PV par lot de 3 cartes dans l'ensemble de vos Cités (minimum 1 PV).

B CALCUL DE MAJORITÉ (obligatoire)

Comparez l'Influence totale des Cités de chaque Couleur pour déterminer qui remporte les Points de Victoire.

Pour chaque couleur, **additionnez l'Influence de toutes les cartes** qui composent votre Cité pour connaître son **Influence totale**.

Comparez-la à celle des autres Nobles. Le ou la Noble **dont la Cité a le plus d'Influence** (minimum 1) **gagne les Points de Victoire correspondants** (voir « Points de Victoire des Cités », p. 15).

Avancez vos pions Noble sur la piste de Points de Victoire du nombre de PV correspondant.

En cas d'égalité, les Nobles à égalité gagnent les Points de Victoire.

Exemple de calcul de majorité et Points de Victoire



Cités violettes



Éloïse remporte la majorité avec **12** d'Influence contre **3** pour Will. Elle a 4 couronnes visibles sur ses cartes et gagne donc 4 PV.

Cités jaunes



Éloïse n'a pas de carte jaune. Will remporte la majorité avec **3** d'Influence. Sa Cité la plus grande est la rouge avec 3 cartes, il gagne donc 3 PV.

Cités roses



Éloïse remporte la majorité avec **2** d'Influence ; divisé par 3, elle gagne 1 PV. Will n'a pas de carte rose.

Cités rouges



Will remporte la majorité avec **10** d'Influence. Il a construit son 3 blanc avec son 5 rouge. Il possède 3 Cités avec au moins 2 cartes. Il gagne donc 3 PV.

Cités bleues



Éloïse et Will sont à égalité avec **7** d'Influence, ils remportent tous les deux les PV de leur Cité bleue. Éloïse a 4 Cités qui possèdent des 1 et/ou des 2, elle gagne donc 4 PV. Will n'en possède que 1, il gagne 1 PV.

Cités vertes



Éloïse et Will sont encore à égalité avec **6** d'Influence. Il y a 10 cartes au total dans les Cités d'Éloïse ; divisé par 3, elle gagne 3 PV. Will, quant à lui, possède 9 cartes dans ses Cités, il gagne aussi 3 PV.

Éloïse obtient un total de 12 PV pour cette Saison. Will obtient 10 PV.

La partie s'achève à la fin de la 4^e Saison à 1, 2 ou 3 Nobles (ou de la 3^e Saison à 4 Nobles).

À la fin d'une Saison, défaussez la carte Saison en cours pour révéler la nouvelle. Le ou la Noble à gauche de la dernière personne à avoir acheté des cartes commence la nouvelle Saison.

Laissez les cartes restantes dans le Marché et, si besoin, ajoutez-en jusqu'à ce que la 2^e ligne soit complète. Les cartes doivent toutes être d'une couleur différente (si vous piochez une carte d'une couleur déjà présente, défaussez-la et piochez-en une autre à la place).

Récupérez votre pion Marché.



Si c'était la dernière Saison, c'est la fin de la partie.

Bonus de rattrapage

À la fin de la Saison, s'il y a une ou plusieurs case Bonus (fond noir) entre vous et le ou la Noble qui possède le plus de Points de Victoire, **piochez 1 carte pour chaque case Bonus**. La répartition des cases Bonus est différente pour 1-3 Nobles et 4 Nobles.

Exemple : À la fin de la 1^{re} Saison, Éloïse a 6 PV et Will mène avec 12 PV. Il y a 1 case Bonus (la 10) entre Éloïse et Will. Éloïse pioche donc 1 carte avant le début de la nouvelle Saison.



Fin de partie

Chaque carte Héros ou Héroïne du Peuple face visible rapporte 2 Points de Victoire à son ou sa Noble.

Le ou la Noble qui a le plus de Points de Victoire est alors couronné-e roi ou reine et remporte la partie !

En cas d'égalité, la personne à égalité qui a le plus de cartes construites dans ses Cités remporte la partie ! Si l'égalité persiste, les Nobles à égalité forment une alliance et se partagent la victoire et le trône.



Mode solo

Cités Royales vous propose également un mode solo. Vous jouerez contre un Régent que vous allez simuler. Les règles de base du jeu restent inchangées, mais **le Régent construit ses Cités différemment**.

Le mode solo se joue en **4 Saisons et sans Héros ou Héroïne du peuple**.

Installez vos plateaux Cités et votre pion Noble sur la piste de Points de Victoire, ainsi que des plateaux Cités et un pion Noble pour le Régent.

AU DÉBUT DE LA PARTIE

- **Piochez 2 cartes** et ajoutez-les aux Cités du Régent.
- **Piochez ensuite 4 nouvelles cartes :**
 - construisez 1 carte sur une de vos Cités ;
 - construisez 1 carte chez le Régent (vous devez choisir une carte qu'il ne possède pas déjà) ;
 - gardez les 2 dernières en main.

RÈGLES DE CONSTRUCTION DES CITÉS DU RÉGENT

Lorsqu'il construit, le Régent peut placer des cartes **en dessous** des cartes déjà posées, toujours en respectant l'ordre croissant.

PHASE 1 : FONDATION DES CITÉS

Le jeu se joue normalement, sauf qu'il n'y a pas de tour pour le Régent. Jouez une succession de tours **jusqu'à ce que vous achetiez des cartes**.

Lorsque vous faites l'action **AJOUTER UNE CARTE AU MARCHÉ**, piochez **2 cartes**, sélectionnez-en une que vous ajoutez aux Cités du Régent et ajoutez l'autre au Marché.

Note : Vous devez toujours choisir 1 carte que le Régent peut construire quand c'est possible. S'il n'y en a pas, ajoutez celle de votre choix dans le Marché et défaussez l'autre.

Rappel : Vous ne pouvez pas acheter de cartes s'il n'y a pas 4 cartes sur la 2^e ligne, sauf si vous devez acheter à cause d'une Révolte.

PHASE 2 : FIN DE SAISON

Construisez les cartes de votre main en respectant les règles habituelles. **Le Régent ne construit rien** pendant cette phase.

TAXES ROYALES

Après avoir gagné les Points de Victoire et avant de finir la Saison, **le Régent vole la carte la plus haute de votre Cité** de la couleur qui vous a fait gagner le plus de Points de Victoire lors de cette Saison.

Le Régent ne vole pas de carte à la fin de la 4^e Saison.

Précisions

S'il vole une carte qu'il possède déjà, défaussez-la.

Si vous n'avez pas gagné de Points de Victoire, il vole la carte la plus haute de votre Cité la plus Influente à la place.

Si plusieurs Cités vous ont fait gagner le même nombre de Points de Victoire, il vole la carte de la Cité avec la plus haute Influence (en cas d'égalité, vous pouvez choisir laquelle).

10

Bonus de rattrapage



Comme dans une partie classique, **si vous êtes derrière le Régent, piochez 1 carte pour chaque case Bonus entre vous et lui**. Si le Régent est derrière, il piochera et construira directement les cartes dans ses Cités (défaussez-les s'il les a déjà).

À LA FIN DE LA SAISON

Défaussez les cartes du Marché de votre choix jusqu'à ce qu'il n'en reste que 4 face visible.

FIN DE PARTIE

Comparez vos Points de Victoire et ceux du Régent et regardez votre score dans le Tableau des Légendes ci-après.

TABLEAU DES LÉGENDES

Niveau de Légende	Résultat
Le Régent vous bat de 10 PV ou plus.	Peut mieux faire ; pas certain que l'Histoire retienne votre nom.
Le Régent vous bat de moins de 10 PV.	Vous aurez quelques lignes dans un livre d'Histoire, c'est déjà pas mal.
Egalité entre vous et le Régent.	On parle de vos Cités dans les tavernes du Marché. Continuez !
Vous battez le Régent de 10 PV ou moins.	Les Cités voisines vous jalourent, bravo !
Vous battez le Régent de 11 à 20 PV.	Il n'y a pas plus grand prestige que le vôtre à travers les provinces !
Vous battez le Régent de 21 à 30 PV.	Des Cités ? Des merveilles plutôt ! On en parlera encore dans 200 ans !
Vous battez le Régent de 31 PV ou plus.	Vos Cités resplendiront à jamais dans l'Histoire et serviront d'exemple. Félicitations !

DAVANTAGE DE CHALLENGE ?

Pour les Nobles expert·es, nous vous proposons de relever le défi suivant.

TAXES ROYALES

Après avoir gagné les Points de Victoire et avant de finir la Saison en cours, transférez des cartes de vos Cités vers les Cités du Régent.

À la fin de la 1^{re} Saison, le Régent vole la carte la plus haute de votre Cité qui vous a fait gagner le plus de Points de Victoire.

À la fin de la 2^e Saison, il vous vole la carte la plus haute des 2 Cités qui vous ont fait gagner le plus de Points de Victoire.

À la fin de la 3^e Saison, il vous vole la carte la plus haute des 3 Cités qui vous ont fait gagner le plus de Points de Victoire.

Arriverez-vous à relever le défi et à battre le Régent ?

Résumé des règles

PHASE 1 : FONDATION DES CITÉS (tour par tour)

A JOUER UNE CARTE (optionnel)

Défaussez une carte de votre main OU défaussez la carte la plus haute d'une de vos Cités pour déclencher son effet.

B ACHETER DES CARTES AU MARCHÉ (1×/Saison)

Vous ne pouvez acheter des cartes que 1 seule fois par Saison en respectant les règles d'achat.

- Capacité d'achat = nombre de cartes du Marché et de la Réserve.
- Coût des cartes = Influence des cartes du Marché.

Une fois que vous avez acheté, posez votre jeton Marché sur la carte Saison en cours. C'est la fin de votre tour.

Quand chaque Noble a acheté des cartes, passez à la **PHASE 2 : FIN DE SAISON**.

C AJOUTER UNE CARTE AU MARCHÉ (obligatoire)

Si vous n'achetez pas ce tour-ci ou si vous avez déjà acheté durant cette Saison, ajoutez une carte au Marché pour mettre fin à votre tour.

À partir de la 3^e ligne, vérifiez le contenu du Marché.

- S'il y a 0 ou 1 carte de la même couleur que la carte piochée, ajoutez-la dans le Marché.
- Si vous n'avez pas encore acheté et...
 - s'il y a au moins 1 lot de 2 cartes d'une autre couleur dans le Marché, gagnez 1 PV (2 PV sur la 4^e ligne, 3 PV sur la 5^e ligne).
 - s'il y a déjà 2 cartes de la même couleur que la carte piochée, défaussez-les, puis ajoutez la nouvelle carte. Vous provoquez une Révolte.

- Si vous avez déjà acheté et...
 - s'il y a au moins 1 lot de 2 cartes d'une autre couleur dans le Marché, il ne se passe rien.
 - s'il y a déjà 2 cartes de la même couleur que la carte piochée, défaussez-les, puis ajoutez la nouvelle carte. Puis, faites l'effet de la carte de plus faible Influence ainsi défaussée.

Rappel : N'oubliez pas d'utiliser votre carte Héros ou Héroïne si besoin.

Tant que l'ensemble des Nobles n'a pas acheté de cartes, reprenez au début de la **PHASE 1 : FONDATION DES CITÉS**.

PHASE 2 : FIN DE SAISON (simultané)

A CONSTRUCTION DES CITÉS (optionnel)

Construisez des cartes de votre main dans vos Cités respectives.

Les cartes construites doivent avoir une Influence supérieure aux cartes déjà construites.

Rappel : Les Jokers peuvent être construits dans n'importe quelle Cité s'ils sont construits avec une autre carte de la bonne couleur (hors Joker).

B CALCUL DE MAJORITÉ (obligatoire)

Vérifiez les majorités pour attribuer les Points de Victoires aux Nobles.

10

BONUS DE RATRAPAGE : Piochez 1 carte par case Bonus entre vous et le ou la Noble qui a le plus de Points de Victoire.

Puis, défaussez la carte Saison en cours pour révéler la suivante et commencer une nouvelle Saison.

Si toutes les cartes Saison ont été révélées, c'est la **FIN DE LA PARTIE**.

PV des Cités



+1 PV par Couronne visible dans cette Cité.



+1 PV par Cité avec 2 cartes, y compris la rouge, minimum 1 PV.



+1 PV par carte dans votre Cité qui a le plus de cartes.



+1 PV par Cité avec une carte(1) ou (2), minimum 1 PV.



+X PV = Influence totale de cette Cité/3, arrondi à l'inférieur, minimum 1 PV.



+1 PV par lot de 3 cartes, arrondi à l'inférieur, minimum 1 PV.

Effets des cartes



0 : Défaussez 1 carte face visible du Marché.



4 : Récupérez 1 carte face visible du Marché sans payer son coût et ajoutez-la à votre main.



1 : Récupérez dans votre main la carte la plus haute d'une de vos Cités.



5 : Prenez la carte la plus haute d'une Cité et construisez-la dans une de vos Cités.



2 : Piochez 1 carte et ajoutez-la à votre main.



6 : Piochez 3 cartes. Construisez 0, 1 ou 2 de ces cartes et défaussez les autres.



3 : Défaussez la carte la plus haute d'une Cité adverse ou d'une de vos Cités.

CRÉDITS

Auteur : William Liévin

Illustratrice : Marina Coudray

Direction Artistique : Igor Polouchine

Développement : Guillaume Gille-Naves

Cheffe de projet : Jessica Roser

Relecture : Thomas Demongin & Tifany Martin

CITÉS ROYALES est édité par Origames.

52, avenue Pierre Sémard

94200 Ivry-sur-Seine, France

©2024 Origames. Tous droits réservés.

www.origames.fr

SAV@origames.fr

Merci à tous-tes les testeur-ses qui, depuis le début, nous suivent dans les modifications de ce jeu. Merci également au **CLuBB** de l'avoir primé et de soutenir le travail créatif des auteur-ices.



Adresses sur quefairedemesdechets.fr