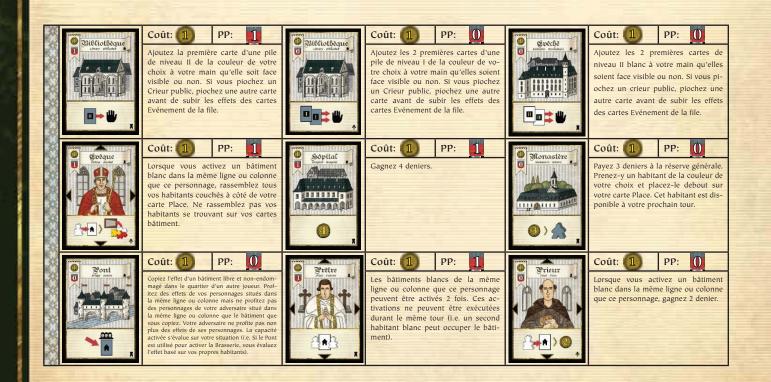
Annexe3: Description des cartes de base

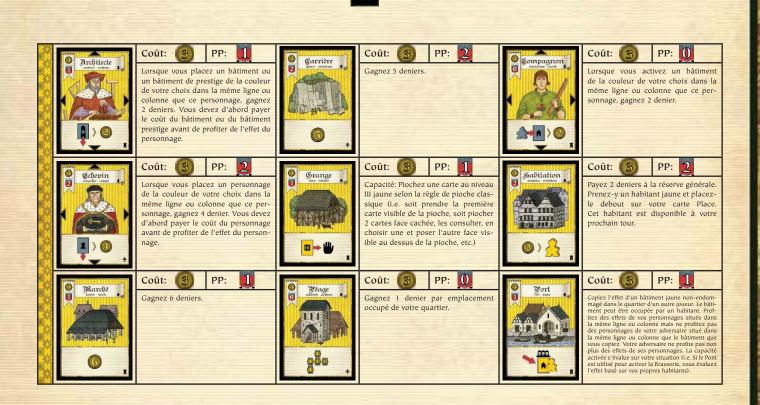
Cette aide de jeu propose une description détaillée des cartes de base. Les cartes sont classées par niveau, ensuite par couleur et enfin alphabétiquement.

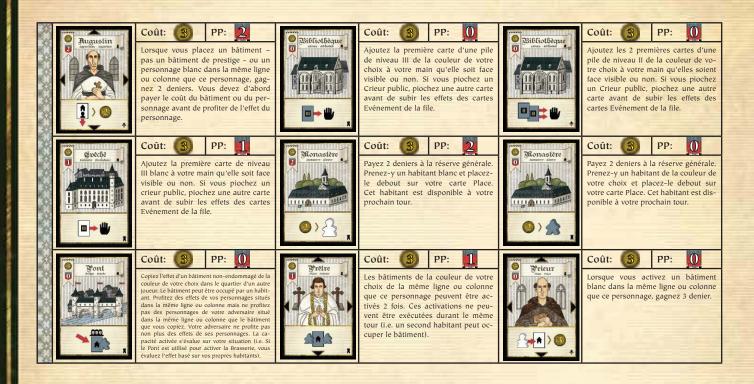
1













Coût:

Coût:



Coût: PP: Condition: par lot de cartes Bâtiment/ Personnage jaune + blanc + rouge de niveau I ou II visible dans le quartier

Propriétaire du Bâtiment: 4 PP/Condition Remplie (Max 12 Points) Les autres joueurs: 2 PP/Condition Remplie



Condition: par carte Bâtiment jaune ou Personnage jaune de niveau I ou II visible dans le quartier

PP:

Propriétaire du Bâtiment: 2 PP/Condition Remplie (Max 12 Points) Les autres joueurs: 1 PP/Condition Remplie



Condition: par tranche de 4 deniers

Coût:

Propriétaire du Bâtiment: 2 PP/Condition Remplie (Max 12 Points) Les autres joueurs: 1 PP/Condition Remplie (Max 12 Points)

PP:



PP: Coût:

Condition: par habitant jaune possédé

Propriétaire du Bâtiment: 2 PP/ Condition Remplie (Max 12 Points) Les autres joueurs: 1 PP/Condition Remplie



Condition: par carte Personnage de n'importe quelle couleur visible dans le quartier

PP:

Propriétaire du Bâtiment: 2 PP/Condition Remplie (Max 12 Points) Les autres joueurs: 1 PP/Condition



PP: Coût:

Propriétaire du Bâtiment: 8 PP Les autres joueurs: 0 PP



PP: Coût: Condition: par carte Bâtiment de Prestige de n'importe quelle couleur visible dans le quartier

Propriétaire du Bâtiment: 2 PP/Condition Remplie (Max 12 Points) Les autres joueurs: 1 PP/Condition Remplie



PP: Coût: Condition: par lot de cartes Bâtiment,

Personnage jaune + blanc + rouge de niveau I ou II visible dans le quartier

Propriétaire du Bâtiment: 4 PP/Condition Remplie (Max 12 Points) Les autres joueurs: 2 PP/Condition



PP: Condition: par carte Bâtiment blanc ou Personnage blanc de niveau I ou II visible dans le quartier

Propriétaire du Bâtiment: 2 PP/Condition Remplie (Max 12 Points) Les autres joueurs: 1 PP/Condition Remplie



PP: Condition: par lot d'habitants jaune + blanc + rouge possédé

Propriétaire du Bâtiment: 3 PP/Condition Remplie (Max 12 Points) Les autres joueurs: 1 PP/Condition



Condition: par habitant blanc possédé

PP:

Propriétaire du Bâtiment: 2 PP/Condition Remplie (Max 12 Points) Les autres joueurs: 1 PP/Condition



Coût:

PP:

Condition: par lot d'habitants jaune - blanc + rouge possédé

Propriétaire du Bâtiment: 3 PP/Condition Remplie (Max 12 Points) Les autres joueurs: 1 PP/Condition Remplie



Coût: (2

PP: Condition: par habitant rouge pos-

Propriétaire du Bâtiment: 2 PP/Condition Remplie (Max 12 Points) Les autres joueurs: 1 PP/Condition Remplie



Coût:

ible dans le quartier

Coût:

PP: Condition: par Bâtiment jaune et par Bâtiment blanc de niveau I ou II vis-

Propriétaire du Bâtiment: 2 PP/Condition Remplie (Max 12 Points) Les autres joueurs: 1 PP/Condition Remplie





Coût:

Condition: par carte Bâtiment rouge ou Personnage rouge de niveau I ou II visible dans le quartier

PP:

Propriétaire du Bâtiment: 2 PP/Condition Remplie (Max 12 Points) Les autres joueurs: 1 PP/Condition Remplie

Annexe4: Description des cartes de l'extension

Cette aide de jeu propose une description détaillée des cartes de l'extension fournis avec le jeu. Les cartes sont classées par niveau, ensuite par couleur et enfin alphabétiquement.





Coût:



PP:

Gagnez 4 deniers pour chaque pair d'habitants rouge et jaune debout sur





Gagnez I denier pour chaque habitant debout sur votre carte Place,





Lorsque vous utilisez l'action « Rassembler ses habitants sur sa carte Place », gagnez 2 deniers.



Coût:



Dévoilez la première carte des trois

pioche de niveau I. Si un crieur public est dévoilé, résolvez le et dévoilez une autre carte de la même pioche. Lorsque les trois cartes sont dévoilées, prenez en 2 et ajoutezles à votre main. Attention à l'erreur d'impression sur la carte!



Coût:

Lorsque vous activez un bâtiment blanc dans la même ligne ou colonne que ce personnage, vous pouvez ensuite activer une carte Bâtiment jaune de la même ligne ou colonne avec un second habitant blanc.



Coût:



Lorsque vous activez un bâtiment blanc dans la même ligne ou colonne que ce personnage, vous pouvez ensuite activer une carte Bâtiment rouge de la même ligne ou colonne avec un second habitant blanc.





Placez un marqueur de dommage sur un bâtiment libre de votre choix dans un quartier d'un autre joueur. Si votre Catapulte est oc-cupée (même par un habitant gris) lorsqu'un Crieur Public est révélé, vous pouvez vous protéger d'une carte de la file d'événements comme si vous aviez construit un Rempart. Vous pouvez aussi jouer des Remparts comme d'habitude pour vous défendre d'autres événements de la file.



Coût:

Choisissez une couleur de votre choix. Chaque joueur vous paie 1 denier par bâtiment de cette couleur présent dans son quartier.



Lorsque vous placez un deuxième habit-ant frouge ou gris) dans la même ligne ou colonne que ce personnage, luttez contre une carte Evénement de la file sur laquelle se trouve au moins I denier. Les 2 habitants peuvent être sur des lignes ou colonnes dif-férentes. Placer un 4e ou un 6e habitant dans la même ligne ou colonne que ce person-nage, déclenche également l'effet. Les deniers retournent à la réserve générale. Ajoutez la carte Evénement avotre main. Remplacez la carte Evénement avec une nouvelle carte de la pioche Evénement.





PP:

Choisir une action: Gagnez 2 deniers par habitant rouge disponible sur votre carte Place ou gagnez 2 deniers par habitant blanc disponible sur votre carte Place.



PP:

Gagnez 2 denier pour chaque habitant couché à côté de votre carte Place, quelque soit sa couleur.



PP:

Lorsque vous utilisez l'action « Rassembler ses habitants sur sa carte Place », gagnez 3 deniers.





Dévoilez la première carte des trois pioche de niveau II. Si un crieur public est dévoilé, résolvez le et dévoilez une autre carte de la même pioche. Lorsque les trois cartes sont dévoilées,



PP: Lorsque vous activez un bâtiment blanc dans la même ligne ou colonne que ce personnage, vous pouvez ensuite activer une carte Bâtiment jaune

de la même ligne ou colonne avec un



Lorsque vous activez un bâtiment blanc dans la même ligne ou colonne que ce personnage, vous pouvez ensuite activer une carte Bâtiment rouge de la même ligne ou colonne avec un second habitant blanc.

PP:



Lorsque vous utilisez l'action « Gagner des deniers » avec des militaires gagnez 3 deniers par habitant au lieu

prenez en 2 et ajoutez-les à votre



second habitant blanc.

Lorsque vous placez un deuxième habit-ant (rouge ou gris) dans la même ligne ou colonne que ce personnage, luttez contre une carte Evénement de la file sur laquelle se trouve au moins 1 denier. Les 2 habitants peuvent être sur des lignes ou colonnes dif-férentes. Placer un 4e ou un 6e habitant dans la même ligne ou colonne que ce personnage, déclenche également l'effet. Gapnez les de-niers présents sur la carte. Ajoutez la carte Evénement à votre main. Remplacez la carte Evénement avec une nouvelle carte de la pi-oche Evénement.



Le joueur ayant le plus de deniers, y compris le joueur actif, donne 3 de niers au joueur actif. En cas d'égalité pour le joueur ayant le plus de niers, tous les joueurs concernés donnent 3 deniers au joueur actif.