

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: 1 PP: 1 Lorsque vous placez un bâtiment ou un bâtiment de prestige de la couleur de votre choix dans la ligne ou la colonne de ce personnage, gagnez 1 Denier. Vous devez d'abord payer le coût du bâtiment ou du bâtiment prestige avant de profiter de l'effet du personnage.		Coût: 1 PP: 1 Gagnez 4 Deniers.		Coût: 1 PP: 1 Placez un habitant de la couleur de votre choix dans la même ligne ou colonne où se trouve le Compagnon, gagnez 1 Denier. Il faut d'abord gérer l'effet de la carte activée avant de profiter de cet effet.
	Coût: 1 PP: 1 Placez une carte personnage de la couleur de votre choix dans la même ligne ou colonne que ce personnage, gagnez 2 Deniers. Vous devez payer le coût de la carte personnage avant de bénéficier de l'effet.		Coût: 1 PP: 0 Gagnez 1 Denier pour chaque emplacement libre dans votre quartier.		Coût: 1 PP: 1 Piochez une carte au niveau II jaune selon la règle de pioche classique (i.e. soit prendre la première carte visible de la pioche, soit piocher 2 cartes face cachée, les consulter, en choisir une et poser l'autre face visible au dessus de la pioche, etc.)
	Coût: 1 PP: 1 Payez 3 Deniers à la réserve générale. Prenez un habitant jaune de la réserve et placez-le debout sur votre carte Place. Cet habitant est disponible à votre prochain tour.		Coût: 1 PP: 0 Gagnez 5 Deniers		Coût: 1 PP: 1 Copiez l'effet d'un bâtiment jaune libre et non-endommagé dans le quartier d'un autre joueur. Vous ne profitez pas des personnages de votre adversaire situés dans la même ligne ou colonne que le bâtiment que vous copiez. Par contre, vous profitez des effets de vos personnages. Les capacités activées sont évaluées en fonction de votre situation (i.e. Si le Port est utilisé pour activer la Brasserie de votre adversaire, vous évaluez la capacité de la Brasserie en fonction de vos propres citoyens).

	Coût: 1 PP: 1 Ajoutez la première carte d'une pile de niveau II de la couleur de votre choix à votre main qu'elle soit face visible ou non. Si vous piochez un Crieur public, piochez une autre carte avant de subir les effets des cartes Événement de la file.		Coût: 1 PP: 0 Ajoutez les 2 premières cartes d'une pile de niveau I de la couleur de votre choix à votre main qu'elles soient face visible ou non. Si vous piochez un Crieur public, piochez une autre carte avant de subir les effets des cartes Événement de la file.		Coût: 1 PP: 0 Ajoutez les 2 premières cartes de niveau II blanc à votre main qu'elles soient face visible ou non. Si vous piochez un crieur public, piochez une autre carte avant de subir les effets des cartes Événement de la file.
	Coût: 1 PP: 1 Lorsque vous activez un bâtiment blanc dans la même ligne ou colonne que ce personnage, rassemblez tous vos habitants couchés à côté de votre carte Place. Ne rassemblez pas vos habitants se trouvant sur vos cartes bâtiment.		Coût: 1 PP: 1 Gagnez 4 deniers.		Coût: 1 PP: 0 Payez 3 deniers à la réserve générale. Prenez-y un habitant de la couleur de votre choix et placez-le debout sur votre carte Place. Cet habitant est disponible à votre prochain tour.
	Coût: 1 PP: 0 Copiez l'effet d'un bâtiment libre et non-endommagé dans le quartier d'un autre joueur. Profitez des effets de vos personnages situés dans la même ligne ou colonne mais ne profitez pas des personnages de votre adversaire situés dans la même ligne ou colonne que le bâtiment que vous copiez. Votre adversaire ne profite pas non plus des effets de ses personnages. La capacité activée s'évalue sur votre situation (i.e. Si le Pont est utilisé pour activer la Brasserie, vous évaluez l'effet basé sur vos propres habitants).		Coût: 1 PP: 1 Les bâtiments blancs de la même ligne ou colonne que ce personnage peuvent être activés 2 fois. Ces activations ne peuvent être exécutées durant le même tour (i.e. un second habitant blanc peut occuper le bâtiment).		Coût: 1 PP: 0 Lorsque vous activez un bâtiment blanc dans la même ligne ou colonne que ce personnage, gagnez 2 denier.

	Coût: 1 PP: 1 Piochez une carte d'une pile de niveau II rouge selon la règle de pioche classique (i.e. soit prendre la première carte visible de la pioche, soit piocher 2 cartes face cachée, les consulter, en choisir une et poser l'autre face visible au dessus de la pioche, etc.).		Coût: 1 PP: 1 Lorsque vous placez un bâtiment blanc ou un bâtiment jaune dans la même ligne ou colonne que ce personnage, gagnez 2 deniers. Vous devez d'abord payer le coût du bâtiment ou du personnage avant de profiter de l'effet du personnage.		Coût: 1 PP: 1 Placez un denier de la réserve sur 1 ou 2 cartes Événement différentes. Les autres joueurs subissent l'effet de ces événements autant de fois qu'il y a de deniers posés sur la carte. Les joueurs peuvent construire des remparts pour se protéger. S'il s'agit d'un événement positif, tous les joueurs visés par la carte Événement en profitent, y compris vous. La baliste permet d'activer une carte Événement sur laquelle il n'est plus possible de rajouter de denier. Dans ce cas, activez l'événement au maximum.
	Coût: 1 PP: 1 Payez 3 deniers à la réserve. Prenez un habitant rouge de la réserve et mettez-le debout sur votre carte Place.		Coût: 1 PP: 1 Lorsque vous placez un bâtiment de prestige dans la même ligne ou colonne que ce personnage, luttez contre une carte Événement de la file sur laquelle se trouve au moins 1 denier. Ajoutez la carte Événement à votre main. Gagnez les deniers présents sur la carte. Remplacez la carte Événement avec une nouvelle carte de la pioche Événement.		Coût: 1 PP: 1 Luttez contre une carte Événement de la file d'événement sur laquelle se trouve au moins 1 denier. Ajoutez cette carte à votre main. Remplacez la carte événement avec une nouvelle carte de la pioche Événement.
	Coût: 1 PP: 1 Luttez contre une carte Événement de la file d'événement sur laquelle se trouve au moins 1 denier. Ajoutez cette carte à votre main. Remplacez la carte événement avec une nouvelle carte de la pioche Événement. Cette carte est remplaçable par une carte de l'extension.		Coût: 1 PP: 1 Lorsque vous activez un bâtiment jaune dans la même ligne ou colonne que ce personnage, gagnez 1 denier.		Coût: 1 PP: 1 Copiez l'effet d'un bâtiment rouge libre et non-endommagé dans le quartier d'un autre joueur. Profitez des effets de vos personnages situés dans la même ligne ou colonne mais ne profitez pas des personnages de votre adversaire situé dans la même ligne ou colonne que le bâtiment que vous copiez. Votre adversaire ne profite pas non plus des effets de ses personnages.

II

	Coût: 3 PP: 1 Lorsque vous placez un bâtiment ou un bâtiment de prestige de la couleur de votre choix dans la même ligne ou colonne que ce personnage, gagnez 2 deniers. Vous devez d'abord payer le coût du bâtiment ou du bâtiment prestige avant de profiter de l'effet du personnage.		Coût: 3 PP: 2 Gagnez 5 deniers.		Coût: 3 PP: 0 Lorsque vous activez un bâtiment de la couleur de votre choix dans la même ligne ou colonne que ce personnage, gagnez 2 denier.
	Coût: 3 PP: 2 Lorsque vous placez un personnage de la couleur de votre choix dans la même ligne ou colonne que ce personnage, gagnez 4 denier. Vous devez d'abord payer le coût du personnage avant de profiter de l'effet du personnage.		Coût: 3 PP: 1 Capacité: Piochez une carte au niveau III jaune selon la règle de pioche classique (i.e. soit prendre la première carte visible de la pioche, soit piocher 2 cartes face cachée, les consulter, en choisir une et poser l'autre face visible au dessus de la pioche, etc.)		Coût: 3 PP: 2 Payez 2 deniers à la réserve générale. Prenez-y un habitant jaune et placez-le debout sur votre carte Place. Cet habitant est disponible à votre prochain tour.
	Coût: 3 PP: 1 Gagnez 6 deniers.		Coût: 3 PP: 0 Gagnez 1 denier par emplacement occupé de votre quartier.		Coût: 3 PP: 1 Copiez l'effet d'un bâtiment jaune non-endommagé dans le quartier d'un autre joueur. Le bâtiment peut être occupé par un habitant. Profitez des effets de vos personnages situés dans la même ligne ou colonne mais ne profitez pas des personnages de votre adversaire situé dans la même ligne ou colonne que le bâtiment que vous copiez. Votre adversaire ne profite pas non plus des effets de ses personnages. La capacité activée s'évalue sur votre situation (i.e. Si le Pont est utilisé pour activer la Brasserie, vous évaluez l'effet basé sur vos propres habitants).

	Coût: 3 PP: 2		Coût: 3 PP: 0		Coût: 3 PP: 0
Lorsque vous placez un bâtiment – pas un bâtiment de prestige – ou un personnage blanc dans la même ligne ou colonne que ce personnage, gagnez 2 deniers. Vous devez d'abord payer le coût du bâtiment ou du personnage avant de profiter de l'effet du personnage.		Ajoutez la première carte d'une pile de niveau III de la couleur de votre choix à votre main qu'elle soit face visible ou non. Si vous piochez un Crieur public, piochez une autre carte avant de subir les effets des cartes Événement de la file.		Ajoutez les 2 premières cartes d'une pile de niveau II de la couleur de votre choix à votre main qu'elles soient face visible ou non. Si vous piochez un Crieur public, piochez une autre carte avant de subir les effets des cartes Événement de la file.	
	Coût: 3 PP: 1		Coût: 3 PP: 2		Coût: 3 PP: 0
Ajoutez la première carte de niveau III blanc à votre main qu'elle soit face visible ou non. Si vous piochez un crieur public, piochez une autre carte avant de subir les effets des cartes Événement de la file.		Payez 2 deniers à la réserve générale. Prenez-y un habitant blanc et placez-le debout sur votre carte Place. Cet habitant est disponible à votre prochain tour.		Payez 2 deniers à la réserve générale. Prenez-y un habitant de la couleur de votre choix et placez-le debout sur votre carte Place. Cet habitant est disponible à votre prochain tour.	
	Coût: 3 PP: 0		Coût: 3 PP: 1		Coût: 3 PP: 0
Copiez l'effet d'un bâtiment non-endommagé de la couleur de votre choix dans le quartier d'un autre joueur. Le bâtiment peut être occupé par un habitant. Profitez des effets de vos personnages situés dans la même ligne ou colonne mais ne profitez pas des personnages de votre adversaire situé dans la même ligne ou colonne que le bâtiment que vous copiez. Votre adversaire ne profite pas non plus des effets de ses personnages. La capacité activée s'évalue sur votre situation (i.e. Si le Pont est utilisé pour activer la Brasserie, vous évaluez l'effet basé sur vos propres habitants).		Les bâtiments de la couleur de votre choix de la même ligne ou colonne que ce personnage peuvent être activés 2 fois. Ces activations ne peuvent être exécutées durant le même tour (i.e. un second habitant peut occuper le bâtiment).		Lorsque vous activez un bâtiment blanc dans la même ligne ou colonne que ce personnage, gagnez 3 denier.	

	Coût: 3 PP: 1		Coût: 3 PP: 2		Coût: 3 PP: 2
Piochez une carte d'une pile de niveau III rouge selon la règle de pioche classique (i.e. soit prendre la première carte visible de la pioche, soit piocher 2 cartes face cachée, les consulter, en choisir une et poser l'autre face visible au dessus de la pioche, etc.)		Lorsque vous placez un bâtiment blanc ou un bâtiment jaune dans la même ligne ou colonne que ce personnage, gagnez 3 deniers. Vous devez d'abord payer le coût du bâtiment ou du personnage avant de profiter de l'effet du personnage.		Placez un denier de la réserve sur 1, 2 ou 3 cartes Événement différentes. Les autres joueurs subissent l'effet de ces événements autant de fois qu'il y a de deniers posés sur la carte. Les joueurs peuvent construire des remparts pour se protéger. S'il s'agit d'un événement positif, tous les joueurs visés par la carte Événement en profitent, y compris vous. La baliste permet d'activer une carte Événement sur laquelle il n'est plus possible de rajouter de denier. Dans ce cas, activez l'événement au maximum.	
	Coût: 3 PP: 1		Coût: 3 PP: 2		Coût: 3 PP: 1
Luttez contre une carte Événement de la file sur laquelle ne se trouve aucun denier et ajoutez-la à votre main. Ignorez la condition imprimée dans le coin supérieur gauche de la carte. Remplacez la carte Événement contre laquelle vous venez de lutter par la première carte Événement de la pioche.		Payez 2 deniers à la réserve. Prenez un habitant rouge de la réserve et mettez-le debout sur votre carte Place.		Luttez contre une carte Événement de la file d'événement sur laquelle se trouve au moins 1 denier. Ajoutez cette carte à votre main. Gagnez les deniers présents sur la carte. Remplacez la carte événement avec une nouvelle carte de la pioche Événement.	
	Coût: 3 PP: 1		Coût: 3 PP: 1		Coût: 3 PP: 2
Luttez contre une carte Événement de la file d'événement sur laquelle se trouve au moins 1 denier. Ajoutez cette carte à votre main. Gagnez les deniers présents sur la carte. Remplacez la carte événement avec une nouvelle carte de la pioche Événement. Cette carte est remplaçable par une carte de l'extension.		Copiez l'effet d'un bâtiment rouge non-endommagé dans le quartier d'un autre joueur. Le bâtiment peut être occupé par un habitant. Profitez des effets de vos personnages situés dans la même ligne ou colonne mais ne profitez pas des personnages de votre adversaire situé dans la même ligne ou colonne que le bâtiment que vous copiez. Votre adversaire ne profite pas non plus des effets de ses personnages.		Lorsque vous activez un bâtiment jaune dans la même ligne ou colonne que ce personnage, gagnez 2 denier.	

	<p>Coût: 5 PP: 4 2</p> <p>Condition: par lot de cartes Bâtiment/ Personnage jaune + blanc + rouge de niveau I ou II visible dans le quartier</p> <p>Propriétaire du Bâtiment: 4 PP/Condition Remplie (Max 12 Points) Les autres joueurs: 2 PP/Condition Remplie</p>		<p>Coût: X PP: 2 1</p> <p>Condition: par carte Bâtiment jaune ou Personnage jaune de niveau I ou II visible dans le quartier</p> <p>Propriétaire du Bâtiment: 2 PP/Condition Remplie (Max 12 Points) Les autres joueurs: 1 PP/Condition Remplie</p>		<p>Coût: 5 PP: 2 1</p> <p>Condition: par tranche de 4 deniers</p> <p>Propriétaire du Bâtiment: 2 PP/Condition Remplie (Max 12 Points) Les autres joueurs: 1 PP/Condition Remplie (Max 12 Points)</p>
	<p>Coût: 2 PP: 2 1</p> <p>Condition: par habitant jaune possédé</p> <p>Propriétaire du Bâtiment: 2 PP/Condition Remplie (Max 12 Points) Les autres joueurs: 1 PP/Condition Remplie</p>		<p>Coût: 5 PP: 2 1</p> <p>Condition: par carte Personnage de n'importe quelle couleur visible dans le quartier</p> <p>Propriétaire du Bâtiment: 2 PP/Condition Remplie (Max 12 Points) Les autres joueurs: 1 PP/Condition Remplie</p>		

	<p>Coût: 20 PP: 8 0</p> <p>Propriétaire du Bâtiment: 8 PP Les autres joueurs: 0 PP</p>		<p>Coût: 2 PP: 2 1</p> <p>Condition: par carte Bâtiment de Prestige de n'importe quelle couleur visible dans le quartier</p> <p>Propriétaire du Bâtiment: 2 PP/Condition Remplie (Max 12 Points) Les autres joueurs: 1 PP/Condition Remplie</p>		<p>Coût: 5 PP: 4 2</p> <p>Condition: par lot de cartes Bâtiment/ Personnage jaune + blanc + rouge de niveau I ou II visible dans le quartier</p> <p>Propriétaire du Bâtiment: 4 PP/Condition Remplie (Max 12 Points) Les autres joueurs: 2 PP/Condition Remplie</p>
	<p>Coût: X PP: 2 1</p> <p>Condition: par carte Bâtiment blanc ou Personnage blanc de niveau I ou II visible dans le quartier</p> <p>Propriétaire du Bâtiment: 2 PP/Condition Remplie (Max 12 Points) Les autres joueurs: 1 PP/Condition Remplie</p>		<p>Coût: 5 PP: 3 1</p> <p>Condition: par lot d'habitants jaune + blanc + rouge possédé</p> <p>Propriétaire du Bâtiment: 3 PP/Condition Remplie (Max 12 Points) Les autres joueurs: 1 PP/Condition Remplie</p>		<p>Coût: 2 PP: 2 1</p> <p>Condition: par habitant blanc possédé</p> <p>Propriétaire du Bâtiment: 2 PP/Condition Remplie (Max 12 Points) Les autres joueurs: 1 PP/Condition Remplie</p>

	<p>Coût: 5 PP: 3 1</p> <p>Condition: par lot d'habitants jaune + blanc + rouge possédé</p> <p>Propriétaire du Bâtiment: 3 PP/Condition Remplie (Max 12 Points) Les autres joueurs: 1 PP/Condition Remplie</p>		<p>Coût: 2 PP: 2 1</p> <p>Condition: par habitant rouge possédé</p> <p>Propriétaire du Bâtiment: 2 PP/Condition Remplie (Max 12 Points) Les autres joueurs: 1 PP/Condition Remplie</p>		<p>Coût: 5 PP: 2 1</p> <p>Condition: par Bâtiment jaune et par Bâtiment blanc de niveau I ou II visible dans le quartier</p> <p>Propriétaire du Bâtiment: 2 PP/Condition Remplie (Max 12 Points) Les autres joueurs: 1 PP/Condition Remplie</p>
	<p>Coût: 5 PP: 2 1</p> <p>Condition: par carte Rempart construite</p> <p>Propriétaire du Bâtiment: 2 PP/Condition Remplie (Max 12 Points) Les autres joueurs: 1 PP/Condition Remplie (Max 12 Points)</p>		<p>Coût: X PP: 2 1</p> <p>Condition: par carte Bâtiment rouge ou Personnage rouge de niveau I ou II visible dans le quartier</p> <p>Propriétaire du Bâtiment: 2 PP/Condition Remplie (Max 12 Points) Les autres joueurs: 1 PP/Condition Remplie</p>		

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.

1

	<p>Coût: 1 PP: 1</p> <p>Gagnez 4 deniers pour chaque pair d'habitants rouge et jaune debout sur votre carte Place.</p>		<p>Coût: 1 PP: 0</p> <p>Gagnez 1 denier pour chaque habitant debout sur votre carte Place, quelque soit sa couleur.</p>		<p>Coût: 1 PP: 1</p> <p>Lorsque vous utilisez l'action « Rassembler ses habitants sur sa carte Place », gagnez 2 deniers.</p>
	<p>Coût: 1 PP: 0</p> <p>Dévoilez la première carte des trois pioche de niveau 1. 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 ajoutez-les à votre main. Attention à l'erreur d'impression sur la carte!</p>		<p>Coût: 5 PP: 0</p> <p>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.</p>		<p>Coût: 5 PP: 0</p> <p>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.</p>
	<p>Coût: 1 PP: 1</p> <p>Placez un marqueur de dommage sur un bâtiment libre de votre choix dans un quartier d'un autre joueur. Si votre Catapulte est occupée (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.</p>		<p>Coût: 1 PP: 1</p> <p>Choisissez une couleur de votre choix. Chaque joueur vous paie 1 denier par bâtiment de cette couleur présent dans son quartier.</p>		<p>Coût: 1 PP: 1</p> <p>Lorsque vous placez un deuxième habitant (rouge ou gris) dans la même ligne ou colonne que ce personnage, lutez contre une carte Événement de la file sur laquelle se trouve au moins 1 denier. Les 2 habitants peuvent être sur des lignes ou colonnes différentes. Placez un 4e ou un 6e habitant dans la même ligne ou colonne que ce personnage, déclenche également l'effet. Les deniers retournent à la réserve générale. Ajoutez la carte Événement à votre main. Remplacez la carte Événement avec une nouvelle carte de la pioche Événement.</p>

II

	<p>Coût: 3 PP: 2</p> <p>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.</p>		<p>Coût: 3 PP: 0</p> <p>Gagnez 2 denier pour chaque habitant couché à côté de votre carte Place, quelque soit sa couleur.</p>		<p>Coût: 3 PP: 2</p> <p>Lorsque vous utilisez l'action « Rassembler ses habitants sur sa carte Place », gagnez 3 deniers.</p>
	<p>Coût: 3 PP: 0</p> <p>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, prenez en 2 et ajoutez-les à votre main.</p>		<p>Coût: 3 PP: 0</p> <p>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.</p>		<p>Coût: 3 PP: 0</p> <p>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.</p>
	<p>Coût: 3 PP: 2</p> <p>Lorsque vous utilisez l'action « Gagner des deniers » avec des militaires, gagnez 3 deniers par habitant au lieu de 2.</p>		<p>Coût: 3 PP: 2</p> <p>Lorsque vous placez un deuxième habitant (rouge ou gris) dans la même ligne ou colonne que ce personnage, lutez contre une carte Événement de la file sur laquelle se trouve au moins 1 denier. Les 2 habitants peuvent être sur des lignes ou colonnes différentes. Placez un 4e ou un 6e habitant dans la même ligne ou colonne que ce personnage, déclenche également l'effet. Gagnez les deniers présents sur la carte. Ajoutez la carte Événement à votre main. Remplacez la carte Événement avec une nouvelle carte de la pioche Événement.</p>		<p>Coût: 3 PP: 2</p> <p>Le joueur ayant le plus de deniers, y compris le joueur actif, donne 3 deniers au joueur actif. En cas d'égalité pour le joueur ayant le plus de deniers, tous les joueurs concernés donnent 3 deniers au joueur actif.</p>