

Notre Dame

Luttes de pouvoir et corruption à l'ombre de la cathédrale

APERÇU DU JEU

Les joueurs incarnent d'influents chefs de familles parisiennes de la fin du XIV^e siècle, qui rivalisent pour leur prospérité et leur renommée. À la tête d'un des quartiers aux pieds de la cathédrale de Notre-Dame, ils devront choisir habilement leurs actions afin d'acquérir le plus grand prestige.

Qu'ils s'engagent dans la construction d'une banque ou qu'ils subventionnent une résidence, les joueurs devront toujours choisir entre prestige et richesse.

Les joueurs pourront corrompre de nombreux personnages qui leur apporteront des privilèges et leur permettront de garantir le bien-être de leurs citoyens contre la peste. Le joueur qui aura le mieux assuré développement et prospérité à son quartier obtiendra suffisamment de prestige pour l'emporter.

Le joueur qui détiendra le plus de points de prestige à l'issue de la 3^{ème} manche remportera la partie.

APERÇU DU JEU

Les joueurs incarnent d'influents chefs de famille dans le vieux Paris.

Grâce à leurs cartes Action, les joueurs pourront placer leurs cubes Influence et recevoir des pièces d'or ou des points de prestige.

Les joueurs pourront corrompre des personnages leur permettant de bénéficier de privilèges.

Le joueur avec le plus de points de prestige à la fin de la partie l'emporte.

CONTENU

5 tuiles Quartier

3 tuiles Notre-Dame (de 3, 4 ou 5 côtés)

45 cartes Action (1 lot dans chacune des 5 couleurs : *Hôpital, Résidence, Séminaire, Auberge, Banque, Relais de calèche, Parc, Notre-Dame et Confident*)

15 cartes Personnage (6 brunes et 9 grises)

70 cubes Influence (14 par couleur)

5 cubes Rat (cubes noirs)

5 confidents (1 par couleur)

5 calèches (1 par couleur)

1 sonneur de cloches (+ socle en plastique = marqueur premier joueur)

20 lettres de change (jetons octogonaux; 4 par couleur)

25 pièces d'or

84 jetons Point de prestige (jetons octogonaux; 35x1, 18x3, 18x5, 13x10)



Pour l'extension « **Les nouveaux personnages** » (I & II) :

18 cartes Personnages grises (6x A, B et C)

*Si vous lisez ces règles pour la première fois, ignorez le texte **en gras** figurant sur le côté droit de chaque page. Ce texte sert de résumé pour vous rappeler rapidement les règles lors des parties suivantes.*



Cette boîte contient également 12 cartes qui constituent l'extension « **Les routes commerciales** » pour le jeu « **Les Châteaux de Bourgogne** » (ces 12 cartes spéciales doivent être retirées de Notre Dame). Vous trouvez la règle pour cette extension sur notre site web : www.aleaspiele.de.

MISE EN PLACE

Avant votre première partie, détachez soigneusement toutes les pièces de jeu. Fixez le marqueur de premier joueur sur le socle en plastique.

Préparez le plateau de jeu en plaçant la tuile Notre-Dame correspondant au nombre de joueurs au centre de la table:

- 3 joueurs = tuile triangulaire
- 4 joueurs = tuile carrée (le côté avec les 4 pions illustrés visible)
- 5 joueurs = tuile de 5 côtés

Note: retrouvez les règles pour 2 joueurs page 8.

Placez ensuite un quartier pour chaque joueur autour de la tuile Notre-Dame (voir schéma ci-contre).

Les tuiles Notre-Dame et les quartiers non utilisés sont remis dans la boîte de jeu.

Triez les jetons Point de prestige selon leurs valeurs et placez-les à côté du plateau de jeu, placez-y également les pièces d'or : cela constitue la réserve commune.

Chaque joueur choisit une couleur et reçoit (dans cette couleur) :

- Son **confident**, qu'il pose devant lui.
- Sa **calèche**, qu'il place sur le marché situé au centre de son quartier.
- **4 cubes Influence**, qu'il pose devant lui (c'est sa réserve personnelle). Ses **10 cubes Influence** restants sont posés près du plateau de jeu **dans la réserve commune**.
- **4 lettres de change**, qu'il mélange et dispose face cachée dans les coins de son quartier (sur les 4 marchés). Elles sont ensuite toutes retournées.
- **9 cartes Action**, qu'il mélange pour former une pioche face cachée devant lui.

Chaque joueur reçoit également :

- **3 pièces d'or** de la réserve commune qu'il met devant lui.
- **1 cube Rat** (cube noir) qu'il pose sur la case « 0 » de la piste d'épidémie (numérotée de 0 à 9) de son quartier.

Le matériel des couleurs non utilisées sont remis dans la boîte de jeu.

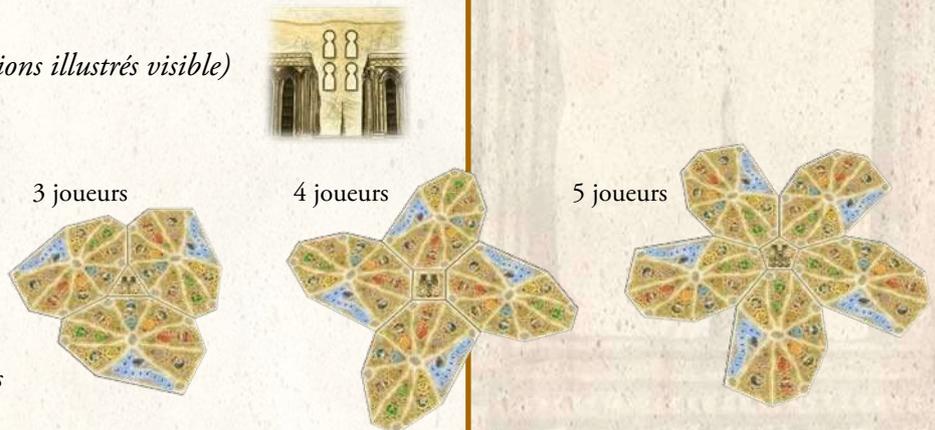
Préparez les cartes Personnage de la manière suivante :

- Les **6 cartes brunes** (les cartes Personnage dont le dos ne contient aucune lettre) sont mélangées et disposées en 1 pile face cachée à côté du plateau de jeu. Ces personnages apparaissent *une fois dans chaque manche*.
- Les **9 cartes grises** sont triées selon leur dos (lettres A, B ou C au verso), mélangées et empilées en 1 pile face cachée : les cartes C en dessous, les cartes B au centre et les cartes A sur le dessus. Cette pile est placée à côté des cartes Personnage brunes. Chacun de ces personnages n'apparaîtra *qu'une seule fois dans le jeu*.

Désignez un **premier joueur** (celui qui habite le plus près de Notre-Dame par exemple). Il reçoit le marqueur du premier joueur (le **sonneur de cloches**).

MISE EN PLACE

Préparez le plateau de jeu en fonction du nombre de joueurs.



Les points de prestige et les pièces d'or sont placés à côté du plateau.

Chaque joueur reçoit :

- 1 confident
- 1 calèche
- 4 cubes Influence
- 4 lettres de change
- 9 cartes Action
- 3 pièces d'or
- 1 cube Rat



Disposez les cartes Personnage :

- les 6 cartes brunes en une pile face cachée.
- les 9 cartes grises en une deuxième pile face cachée (les cartes A en haut de la pile, puis B, puis C).

Le premier joueur reçoit le marqueur du sonneur de cloches.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le jeu se déroule en trois manches (A, B et C) qui se décomposent elles-mêmes en *trois tours*. Chacun des tours est subdivisé en *cinq phases* qui se succèdent selon l'ordre suivant :

► Phase 1 : Dévoiler les cartes Personnage

Au début de chaque tour, dévoilez 3 cartes *Personnage* : piochez les deux premières cartes du dessus de la pile de cartes brunes (sans lettre) et la première carte de la pile de cartes grises (avec une lettre) puis posez-les face visible à côté du plateau de jeu.

► Phase 2 : Choisir des cartes Action

Chaque joueur pioche les trois premières cartes *Action* du dessus de sa pile, en prend connaissance et en conserve une. Il remet les 2 autres cartes à son voisin de gauche. La remise des cartes se fait de façon *simultanée* entre tous les joueurs. Il est important de ne pas regarder les cartes reçues avant que tous les joueurs aient passé leurs cartes.

Parmi les deux cartes reçues, chaque joueur choisit à nouveau une carte qu'il conserve, puis remet l'autre à son voisin de gauche. Attention : il ne peut pas donner la carte qu'il a conservée précédemment pour garder les 2 cartes reçues.

Désormais, chaque joueur possède trois cartes en main (une de sa couleur, une de son voisin de droite et une du joueur assis deux places à sa droite). Deux de ces trois cartes seront utilisées par les joueurs lors de la phase 3.

► Phase 3 : Jouer des cartes Action

En commençant par le premier joueur puis en poursuivant dans le sens des aiguilles d'une montre, chacun joue maintenant une de ses trois cartes *Action*. Le joueur dont c'est le tour pose la carte de son choix, face visible devant lui, et réalise l'action indiquée sur la carte. Après que chaque joueur ait joué sa première carte *Action*, chacun en joue une seconde et réalise une deuxième action (toujours en commençant par le premier joueur puis dans le sens horaire).

Pour terminer, les joueurs placent leurs trois cartes sur une défausse commune à côté du plateau de jeu. Attention : la 3^{ème} carte de chaque joueur n'est pas jouée, mais directement défaussée face cachée, sous la seconde carte action. Cette défausse ne peut pas être consultée.

Les neuf cartes Action sont expliquées en détail pages 4 et 5.

► Phase 4 : Corrompre un personnage

Une fois que tous les joueurs ont joué leurs deux cartes *Actions*, chacun peut, en commençant par le premier joueur, corrompre *un seul* des trois personnages (celui de son choix) placés lors de la phase 1.

Pour corrompre un personnage, un joueur doit tout d'abord *payer 1 pièce d'or* à la réserve commune. Ensuite, il peut bénéficier du privilège du personnage corrompu. Un joueur qui ne peut pas ou ne veut pas payer ne peut pas corrompre de personnage. Note : un personnage peut être corrompu par plusieurs joueurs (voir même tous les joueurs).

Les pouvoirs des quinze différents personnages sont détaillés à partir de la page 9.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie se déroule en 3 manches de chacune 3 tours, subdivisés en 5 phases.

► Phase 1 :

Dévoilez 3 cartes *Personnage* : 2 brunes et 1 grise.



► Phase 2 :

Chaque joueur pioche 3 cartes *Action* de sa pile : il en garde 1, et passe les 2 autres à son voisin de gauche.

Parmi les 2 cartes reçues, chaque joueur en garde 1 et passe l'autre à son voisin de gauche.

Finalement, chaque joueur a 3 cartes de couleurs différentes.

► Phase 3 :

Jouez 2 des 3 cartes *Action*.

La 3^{ème} carte est simplement défaussée sans être jouée.



La 1^{ère} carte

Les 2^{ème} et 3^{ème} cartes ensemble

► Phase 4 :

Chaque joueur peut, dans le sens horaire, corrompre un personnage au choix pour 1 pièce d'or et ainsi bénéficier du privilège du personnage corrompu.

► Phase 5 : Déterminer l'étendue de l'épidémie de peste

Dans la dernière phase de chaque tour on évalue la salubrité de chaque quartier en déterminant l'étendue de l'épidémie de peste. Les cubes rats sont déplacés en conséquence.

Pour plus de détails sur l'épidémie page 7 « Propagation de la peste ».

À la fin de chaque tour :

Glissez les trois cartes Personnage (posées en phase 1) sous leur pile respective. Le propriétaire du sonneur de cloches remet ce marqueur au joueur situé à sa gauche, qui devient le premier joueur du tour suivant. Ce nouveau tour se déroule de la même manière que le tour précédent.

À la fin de chaque manche (tous les 3 tours), il faut :

- Évaluer l'influence des joueurs présents à Notre-Dame. *Pour plus de détails voir la section « Attribution de points de Notre-Dame » à la page 6.*
- Mélanger les six cartes Personnage brunes et les poser en pile face cachée.
- Trier toutes les cartes Action par couleur et les remettre à leur propriétaire. Chaque joueur mélange alors ses 9 cartes et les dispose à nouveau en pile face cachée devant lui.

FIN DE PARTIE

La partie prend fin à l'issue de la 3^{ème} manche. Le joueur qui possède le plus de points de prestige est déclaré vainqueur.

En cas d'égalité, les finalistes additionnent leurs pièces d'or et les cubes Influence présents dans leur réserve personnelle. Celui qui a le plus est déclaré vainqueur.

Les cartes Action

Séminaire : Le joueur qui joue cette carte place un cube Influence de sa réserve personnelle sur le séminaire de son quartier. Il reçoit ensuite, de la réserve commune, autant de cubes Influence de sa couleur que le nombre de cubes présents sur son séminaire (incluant le nouveau cube). Le joueur place ses nouveaux cubes dans sa réserve personnelle. Les cubes Influence doivent rester visibles pour tous les joueurs.

S'il n'y a plus assez de cubes Influence de sa couleur dans la réserve commune, le joueur prend uniquement ceux restants.

***Exemple :** Claire joue la carte Séminaire et place un de ses cubes Influence dans le séminaire de son quartier où deux cubes se trouvaient déjà. Caroline en reçoit alors trois de la réserve commune et les pose dans sa réserve. La prochaine fois qu'elle fera cette action, elle en recevra quatre.*

Banque : Le joueur qui joue cette carte place un cube Influence de sa réserve sur la banque de son quartier. Il reçoit ensuite, de la réserve commune, autant de pièces d'or que le nombre de cubes présents sur sa banque (incluant le nouveau cube). L'or doit rester visible pour tous les joueurs.

S'il n'y a plus assez de pièces d'or dans la réserve commune, prenez les pièces manquantes de la réserve du joueur le plus riche.

Résidence : Le joueur qui joue cette carte place un cube Influence provenant de sa réserve sur la résidence de son quartier. Il reçoit ensuite, de la réserve commune, autant de points de prestige qu'il y a de cubes sur sa résidence (incluant le nouveau cube).

Contrairement aux cubes Influence et à l'or, les points de prestige doivent être tenus secrets. Ils peuvent, par exemple, être empilés afin que les joueurs ne puissent pas en connaître le nombre exact. Il est tout à fait possible d'échanger des jetons Point de prestige à la réserve contre d'autres totalisant la même valeur.

► Phase 5 :

Déterminez l'étendue de l'épidémie et déplacez les rats en conséquence.

À chaque fin de tour, défaissez les 3 cartes Personnages visibles et passez le sonneur de cloches.

Tous les 3 tours :

- décomptez les cubes Influence présents à Notre-Dame
- mélangez les cartes Personnage brunes et replacez-les en pile
- chaque joueur récupère les cartes Action de sa couleur.

FIN DE PARTIE

Le joueur avec le plus de points de prestige à la fin de la partie est déclaré vainqueur.



Séminaire :
+ cubes Influence
(cumulatif)



Banque :
+ pièces d'or
(cumulatif)



Résidence :
+ points de prestige
(cumulatif)

Relais de calèches : Le joueur qui joue cette carte place un cube Influence de sa réserve sur le relais de calèches de son quartier. Il déplace ensuite sa calèche d'autant de places de marché (les siennes comme celles de ses adversaires) que le nombre de cubes se trouvant sur son relais (incluant le nouveau cube). Les calèches se déplacent d'une place de marché à une autre en suivant les routes (c'est à dire qu'elles ne s'arrêtent pas sur les routes ou sur les bâtiments des quartiers). Il peut y avoir plusieurs calèches sur une même place de marché. Un joueur n'est pas obligé d'utiliser la totalité de sa capacité de déplacement avec sa calèche. Si une calèche termine son mouvement sur une place de marché où se trouve une lettre de change, le joueur peut prendre la tuile et reçoit, selon ce qui est illustré :

- soit 1 point de prestige et 1 pièce d'or,
- soit 2 points de prestige et 1 cube Influence,
- soit 3 points de prestige et la possibilité de reculer son rat d'une case,
- soit 4 points de prestige.

Le joueur pose la lettre de change face cachée devant lui. Il ne peut plus désormais en collecter d'autres de cette couleur tant qu'il ne possède pas un nombre égal de lettres de change de toutes les couleurs. De la même façon, un joueur ne pourra pas collecter de 3^{ème} lettre de change d'une couleur tant qu'il n'a pas 2 lots de couleurs différentes complets, etc.

Une seule exception à cette règle: si une couleur de lettre de change n'est plus disponible, cette couleur n'est plus prise en compte.

Exemple : Les 4 couleurs des joueurs sont rouge, violet, bleu et vert. Stéphanie a collecté et posé devant elle 3 lettres de change : 1 violette, 1 verte et 1 rouge. Elle doit obligatoirement collecter une lettre de change bleue. C'est seulement après avoir collecté une lettre de change bleue que Stéphanie pourra en prendre une de la couleur de son choix, par exemple une deuxième bleue.

Auberge : Le joueur qui joue cette carte place un cube Influence de sa réserve sur l'auberge de son quartier. Lors du placement de son 1^{er} et 2^{ème} cube, il peut soit prendre 1 cube Influence dans la réserve commune, soit 1 or, soit reculer son rat d'une case (par exemple de la case « 4 » à la case « 3 »; cette option n'est pas possible si le cube rat est déjà sur la case « 0 »). À partir du 3^{ème} cube Influence posé dans l'auberge, le joueur peut bénéficier 2 fois de ces bonus (soit 2 différents, soit 2 fois le même).

Exemple : Luc joue la carte auberge et pose un 2^{ème} cube Influence sur l'auberge de son quartier. Il choisit de prendre 1 pièce d'or de la réserve commune. Lorsque Luc placera un 3^{ème} cube sur son auberge, il pourra prendre par exemple deux cubes Influence ou deux pièces d'or de la réserve commune, prendre un cube Influence et un or, etc.

Confident : En jouant cette carte, le joueur ne place pas de cube Influence mais pose plutôt son confident sur un des 7 bâtiments dans son quartier (excluant donc Notre-Dame). Il réalise ensuite l'action du bâtiment comme s'il s'agissait d'un cube Influence. La première fois, le joueur déplace son confident de sa réserve vers le bâtiment de son choix. Par la suite le joueur doit déplacer son confident vers un bâtiment différent (de son choix).

Exemple : Guillaume joue une carte Confident et place son confident sur sa banque ou se trouvent déjà deux cubes Influence. Guillaume reçoit alors trois pièces d'or de la réserve commune et les pose devant lui.



Relais de calèches :
Déplacer sa calèche et collecter les lettres de change de couleurs différentes.

Exemple 1 :

Lors d'un précédent (et premier) déplacement de calèche, Jaune a collecté une lettre de change rouge, reçu 2 points de prestige et posé un cube Influence sur son relais.

Il place maintenant un second cube sur son relais et déplace ainsi sa calèche de 2 places de marché: il peut ainsi atteindre les lettres de change marquées d'un X jaune (cependant cela n'aurait pas de sens pour lui de se déplacer sur les lettres de change de couleur rouge, vu qu'il doit d'abord collecter les lettres de change des 3 autres couleurs).

Exemple 2 :

Le joueur Vert peut déplacer sa calèche vers une place de marché voisine, sur une des deux lettres de change marquées d'un X vert. Bien entendu, il peut aussi déplacer sa calèche sur une place de marché où il y a déjà une calèche ou aucune lettre de change (X verts en pointillés).



Auberge :

- soit prendre 1 cube Influence,
- soit prendre une pièce d'or ou
- soit reculer son rat d'une case (2 choix possibles à partir de 3 cubes)



Confident :

Déplacer le confident sur le bâtiment de votre choix et réaliser l'action correspondante.

Remarque : Le confident compte toujours comme un cube Influence sur le bâtiment où il se trouve. Lorsqu'un joueur réalise une action basée sur le nombre de cube Influence sur un bâtiment, le confident est donc compté comme un cube d'Influence.

Parc : Le joueur qui joue cette carte place un cube Influence de sa réserve sur le parc de son quartier. Il recule ensuite son rat d'une case (quel que soit le nombre de cubes se trouvant déjà sur son parc). Le rat ne peut pas reculer en deçà de la case « 0 ».

De plus, le joueur reçoit 1 point de prestige supplémentaire pour chaque paire de cubes Influence présents dans son parc à chaque fois qu'il obtient des points de prestige (via une action, une corruption, etc).

Ainsi, si le joueur n'a qu'un cube dans son parc, il ne reçoit pas de points de prestige supplémentaires ; s'il a 2 ou 3 cubes, il en reçoit 1 ; s'il a 4 ou 5 cubes, il en reçoit 2, etc.

Exemple :

- 1) Stéphanie place un deuxième cube dans son parc. Elle recule son rat d'une case.
- 2) Peu après, Stéphanie place un troisième cube sur sa résidence. Elle reçoit 4 points de prestige : 3 points pour la résidence et 1 point pour le parc.
- 3) Un peu plus tard, après quelques tours, Stéphanie a cinq cubes dans son parc. Elle joue une carte Notre-Dame et fait une offrande de deux pièces d'or. Elle reçoit 3 points pour la donation et 2 pour le parc soit au total 5 points de prestige.
- 4) À la fin des 9 tours Stéphanie a six cubes dans son parc, elle reçoit pour ses deux cubes dans Notre-Dame 6 points et 3 points pour le parc soit un total de 9 points de prestige.

Hôpital : Le joueur qui joue cette carte place un cube Influence de sa réserve sur l'hôpital de son quartier. Il recule ensuite son rat d'une case (quel que soit le nombre de cubes se trouvant déjà sur son hôpital). Le rat ne peut pas reculer en deçà de la case « 0 ».

De plus, lors de la phase 5, un joueur réduit l'étendue de la peste grâce aux cubes présents sur son hôpital (pour plus de détails sur l'épidémie page 7 « Propagation de la peste »).

Notre-Dame : Le joueur qui joue cette carte place un cube Influence de sa réserve sur la tuile Notre-Dame (située au milieu du plateau de jeu). Avant de pouvoir réaliser l'action, le joueur doit faire une offrande d'1 à 3 pièces d'or à l'Église (qu'il paye à la réserve commune). En contrepartie, il reçoit immédiatement des points de prestige : 1 pièce d'or = 1 point de prestige ; 2 pièces d'or = 3 points de prestige ; 3 pièces d'or = 6 points de prestige.

Si un joueur ne peut ou ne veut pas faire d'offrande, il peut jouer la carte, mais il ne peut pas placer de cubes Influence à Notre-Dame. Un joueur ne peut pas donner plus de 3 pièces d'or, ni placer plus d'un cube par carte Notre-Dame. Cependant, il peut jouer plusieurs cartes Notre-Dame lors d'un même tour (ou manche).

Décompte de Notre-Dame : À la fin de chaque manche (après les 3^{ème}, 6^{ème} et 9^{ème} tours), tous les joueurs qui ont des cubes Influence sur la tuile Notre-Dame reçoivent des points de prestige pour leurs cubes Influence. Les points de prestige sont indiqués, sur la tuile Notre-Dame utilisée pour la partie : 6, 8, 10 ou 12. Les points sont divisés par le nombre de cubes se trouvant à Notre-Dame (arrondi à l'inférieur). Cela détermine les points de prestige que chaque cube rapporte à son propriétaire. Chaque propriétaire reçoit ses points de prestige et tous les cubes posés sur la tuile Notre-Dame sont enlevés et remis dans la réserve commune.



Parc :
Reculer son rat d'une case.
Pour chaque paire de cubes Influence dans le parc : 1 point de prestige en plus à chaque gain de point de prestige.



Hôpital :
Reculer son rat d'une case.
Réduire les effets de la peste (phase 5)



Notre-Dame:
Dépenser 1/2/3 or pour recevoir 1/3/6 points de prestige.
(+points de prestige supplémentaire à la fin de chaque manche)

À la fin de chaque manche : distribuer des points de prestige supplémentaires (6/8/10/12) entre les joueurs ayant des cubes Influence sur Notre-Dame.

Tous les cubes Influence retournent ensuite dans la réserve commune.

Exemple : Lors de chaque manche d'une partie à 4 joueurs, Notre-Dame permet de gagner 10 points de prestige partagés entre les joueurs. Sur la tuile Notre-Dame se trouvent 2 cubes verts et 1 bleu : les 10 points de prestige sont partagés entre ces 3 cubes, qui valent donc chacun 3 points de prestige. Le joueur vert reçoit 6 points et le joueur bleu 3 points. Les trois cubes sont ensuite remis dans la réserve commune.

Plus de cubes Influence dans la réserve personnelle d'un joueur ?

Si un joueur joue une carte Action alors qu'il n'y a plus de cubes Influence dans sa réserve personnelle, il peut déplacer un de ses cubes au choix (mais jamais son confident). Pour ce faire il déplace un cube qui se trouve déjà dans son quartier (ou à Notre-Dame) vers l'endroit indiqué sur la carte Action. Celui qui ne veut ou ne peut pas déplacer un de ses cubes joue la carte, mais ne peut réaliser l'action correspondante.

En d'autres termes, le joueur qui désire réaliser une action doit toujours placer un cube (provenant soit de sa réserve personnelle, soit d'un autre bâtiment, mais jamais de la réserve commune) sur le bâtiment de la carte Action.

Exemple : Claire joue la carte Notre-Dame. Puisqu'elle n'a plus de cube Influence dans sa réserve, elle déplace un de ses cubes d'un de ses quartiers (de son hôpital par exemple) sur Notre-Dame et fait ensuite une offrande.

Propagation de la peste

À la cinquième phase de chaque tour, on détermine quelle sera la propagation de la peste dans les quartiers des joueurs.

Dans la partie inférieure de chacune des trois cartes Personnage posées en phase 1, sont représentés de zéro à trois rats. Chaque joueur *doit* avancer son cube rat sur sa piste d'épidémie d'un nombre de cases égal au total des rats présents sur les trois cartes. Cela s'applique à tous les joueurs.

Si un joueur a des cubes Influence (et/ou son confident) présent sur l'hôpital, la peste est réduite dans son quartier : il soustrait le total de ces cubes Influence/confident du nombre de rats sur les 3 cartes Personnage, le résultat détermine l'avancée de son cube rat. Il est donc possible qu'un joueur recule son cube rat par rapport à sa position initiale (mais jamais en deçà de la case « 0 »).

Exemple : Dans cette partie, la propagation de la peste est de $2+0+1=3$.

- Luc n'a pas de cube Influence sur son hôpital. Son cube rat étant sur la case « 3 », il le déplace de 3 cases ($3-0$), sur la case « 6 ».
- Sur l'hôpital de Stéphanie, il y a 2 cubes Influence. Son cube rat étant sur la case « 4 », elle le déplace d'une case ($3-2$), sur la case « 5 ».
- Sur l'hôpital de Claire se trouvent trois cubes Influence et son confident. Son cube rat étant sur la case « 5 », elle le recule d'une case ($3-4$), sur la case « 4 ».

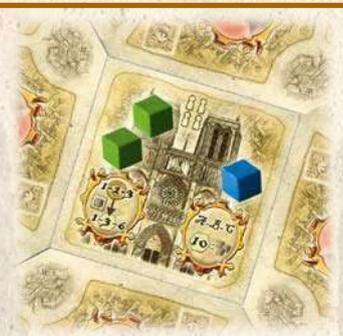
Petit à petit, les cubes noirs représentant les rats avancent sur la piste d'épidémie des joueurs. Cela représente la propagation de la peste dans les quartiers.

Lorsqu'un joueur doit avancer son cube rat au-delà de la case « 9 »

(peu importe le nombre) :

- il place son cube rat sur la case « 9 » (jamais au-delà de cette case).
- il perd 2 points de prestige (qu'il remet dans la réserve commune).
- il élimine 1 des cubes Influence du bâtiment majoritaire de son quartier (celui où se trouvent le plus de cubes) et le remet dans la réserve commune.

Le confident compte comme un cube Influence pour le décompte du bâtiment majoritaire, mais il ne peut pas être retiré. Si un joueur possède plusieurs bâtiments majoritaires il peut choisir sur quel bâtiment il retire un cube.



Vert = 6 points de prestige
Bleu = 3 points de prestige

Un joueur qui n'a plus de cubes Influence dans sa réserve personnelle peut déplacer un cube déjà présent sur le plateau lorsqu'il joue une carte Action.

Propagation de la peste = nombre total de rats représentés sur les 3 cartes Personnage.

Chaque joueur avance son cube rat de ce total ...

... diminué du nombre de cube Influence (et confident) présent à l'hôpital



Propagation de la peste = 3



Un joueur dont le rat dépasse la case « 9 » doit :

- Placer son rat sur la case « 9 ».
- Perdre 2 points de prestige.
- Retirer 1 cube Influence de son bâtiment majoritaire.

Exemple : Lors de la phase 5 du tour qui suit l'exemple ci-dessus, la nouvelle valeur de propagation de la peste est 7.

- Sur l'hôpital de Stéphanie il y a deux cubes Influence. Elle doit avancer son rat de cinq cases (7 - 2), arrivant ainsi à « 10 ». Stéphanie le place en pratique sur la case « 9 ». Ensuite, elle remet dans la réserve commune un de ses cubes pris dans son bâtiment majoritaire ainsi que deux points de prestige.
- Sur l'hôpital de Léo il y a 1 cube Influence et son confident. Il avance son rat de cinq cases (7 - 2) et atteint la case « 9 ». Il a eu de la chance !

PARTIE À 2 JOUEURS

Mise en place du jeu

Utilisez la tuile Notre-Dame carrée (même plateau de jeu que pour une partie à 4 joueurs), mais du côté avec 2 pions illustrés face visible (6 points de prestige par manche). Les deux joueurs choisissent chacun un des quatre quartiers, mais les 2 quartiers choisis doivent se faire face. Pour la suite de la mise en place du jeu, procédez comme décrit en page 2.

Note : Placez au hasard 4 lettres de change d'une couleur non utilisée dans l'un des 2 quartiers non attribués aux joueurs. Procédez de la même façon dans l'autre quartier, avec une autre couleur de lettre de change. Aucune calèche n'est placée dans ces 2 quartiers.

Dans une partie à 2 joueurs, un joueur doit, comme pour une partie à 4 joueurs, rassembler une série de 4 lettres de changes de couleurs différentes avant d'entamer la collecte d'une nouvelle série de 4 lettres de changes.

Déroulement de la partie

Toutes les règles habituelles s'appliquent, à l'exception de la suivante :

dans la phase 2, chaque joueur remet deux de ses trois cartes Action à son adversaire. Chacun conserve alors une de ces deux cartes et retourne l'autre à son propriétaire. Une fois cette opération terminée, les deux joueurs auront 3 cartes en main (deux cartes Action de leur propre couleur et une carte de leur adversaire).



Note : la peste se propage à chaque tour, avançant le cube rat inexorablement sur la piste d'épidémie.

Celui qui néglige la salubrité de son quartier pourra perdre tour après tour des cubes Influence et des points de prestige.

Si cela n'est pas une garantie de défaite, ça n'aidera certainement pas non plus sa cause !

Utilisez la tuile Notre-Dame pour 4 joueurs (carrée), côté 2 pions visible.

Les joueurs jouent face à face.

Placez 16 lettres de change (4x4).

Chaque joueur remet 2 de ses cartes à son adversaire.

Parmi ces 2 cartes, chaque joueur en conserve une et retourne l'autre à son propriétaire.

Finalement, chaque joueur a 2 cartes de sa couleur et une de son adversaire en main.

LES CARTES PERSONNAGE

Détail des cartes personnages :



Manche où le personnage est utilisé (uniquement pour les cartes grises)

Illustration du personnage

Privilège reçu en corrompant le personnage

Nombre de rats pour propagation de la peste

Les 6 cartes brunes (sans lettres au dos)



Le joueur qui corrompt **la serveuse** reçoit 3 points de prestige et au choix 1 pièce d'or, ou 1 cube influence, ou recule son cube rat d'1 case.



Le joueur qui corrompt **le ménestrel** déplace 1-3 cube(s) Influence/confident, de l'un de ses bâtiments vers un autre de son quartier (excluant donc Notre-Dame). Le joueur n'effectue *pas* l'action associée au nouveau bâtiment.



Le joueur qui corrompt **l'usurier** reçoit 2 pièces d'or et 1 point de prestige.



Le joueur qui corrompt **le fou** déplace 1 cube Influence (ou son confident) de l'un de ses bâtiments vers un autre de son quartier (excluant donc Notre-Dame) et effectue l'action associée au nouveau bâtiment.

Exemple : Claire corrompt le fou. Elle déplace 1 cube d'Influence de sa banque vers son relais de calèches. Comme elle avait déjà 2 cubes Influence sur son relais, elle peut déplacer sa calèche jusqu'à 3 places de marché et prendre la lettre de change qui s'y trouve.



Le joueur qui corrompt **le moine** reçoit 2 cubes influence et 1 point de prestige.



Le joueur qui corrompt **le médecin** réduit *pour lui-même* (et uniquement pour ce tour) la valeur de la propagation de la peste à 0 (indépendamment de sa valeur réelle).

Si le joueur a des cubes Influence/confident sur l'hôpital, ils compteront comme score négatif et permettront de reculer le cube rat.

Exemple : la valeur de propagation de la peste est de $2 + 3 + 1 = 6$. Guillaume corrompt le médecin et réduit donc cette valeur à 0 pour lui. Comme Guillaume a aussi 1 cube Influence et son confident sur l'hôpital, il recule son cube rat de 2 cases (de 7 à 5). S'il n'avait pas corrompu le docteur, il aurait dû déplacer son cube rat au-delà de la case 9 ($7 + 6 - 2 = 11$) et subir les pénalités.

Les 9 cartes grises (A, B ou C au dos)

Les 3 cartes pour la manche A :



Le joueur qui corrompt **le soldat** reçoit 1 point de prestige pour *chacun* de ses cubes Influence/confident présents sur le plateau (y compris à Notre-Dame).



Le joueur qui corrompt **le veilleur de nuit** reçoit 1 point de prestige pour chaque bâtiment *vide* de son quartier (sans cube Influence et sans confident). *Notre Dame* et la piste de propagation de la peste ne comptent pas.



Le joueur qui corrompt **l'évêque** reçoit 1 cube Influence de la réserve commune, et le place sur n'importe quel bâtiment *vide* de son quartier (excluant donc Notre-Dame), il *effectue* ensuite l'action associée.

Les 3 cartes pour la manche B :



Le joueur qui corrompt **le maître de guilde** reçoit 2 points de prestige pour *chacun* de ses 7 bâtiments (excluant donc Notre-Dame) où il a au moins 2 cubes Influence/confident.



Le joueur qui corrompt **le roi des mendiants** reçoit 1 point de prestige pour chaque case devant son cube rat sur la piste de propagation.
Exemple : le cube rat de Luc est sur la case 4. Il reçoit 5 points de prestige (pour les cases 5, 6, 7, 8 et 9).



Le joueur qui corrompt **l'avocat** reçoit 3 points de prestige pour chaque paire de lettre de change que vous avez collecté.
Exemple : Guillaume possède 5 lettres de change. Il reçoit $2 \times 3 = 6$ points de prestige.

Les 3 cartes pour la manche C :



Le joueur qui corrompt **la dame d'honneur** reçoit 1 point de prestige pour *chaque* cube Influence/confident sur son bâtiment majoritaire (celui où se trouvent le plus de cubes).



Le joueur qui corrompt **le maire** reçoit 3 points de prestige pour *chacun* de ses 7 bâtiments (excluant donc Notre-Dame) où il a au moins 3 cubes Influence/confident.



Le joueur qui corrompt **le charpentier** reçoit 1 point de prestige pour *chacun* de ses 7 bâtiments (excluant donc Notre-Dame) où il a au moins 1 cube Influence/confident.

EXTENSION « LES NOUVEAUX PERSONNAGES » :

18 nouvelles cartes **Personnage** (6 cartes grises par manche)

Les règles sont identiques au jeu de base, à l'exception des points suivants. **La préparation des cartes Personnage** est modifiée comme suit : triez les 27 cartes grises selon leurs dos : A, B ou C. Mélangez les 3 sets de 9 cartes séparément et tirez 3 cartes de chaque pile (remettez les 18 cartes restantes, 3 sets de 6, dans la boîte). Placer ces cartes face visible afin que chaque joueur puisse en prendre connaissance. Puis mélangez les 3 cartes de chaque set, face cachée, et les placer en pile dans l'ordre des lettres, tout comme dans le jeu original (les cartes A en haut de la pile, puis B, puis C). Le jeu peut maintenant commencer.

Les 6 cartes pour la manche A :



Le joueur qui corrompt **l'administrateur** double ses points de prestige. Cela signifie qu'il prend immédiatement, dans la réserve commune, autant de points de prestige qu'il en possède déjà, ce qui doublera son total.



Le joueur qui corrompt **l'infirmière** reçoit 1 cube Influence de la réserve générale, le place sur son hôpital et recule son cube rat d'une case.



Le joueur qui corrompt **l'érudit** effectue immédiatement l'action de sa troisième carte Action.

Ce qui signifie que lorsque ce personnage est disponible, les joueurs gardent leur troisième carte Action face cachée devant eux et la défausse après la phase 4.



Le joueur qui corrompt **le prêtre** prend 1 de ses cubes Influence de la réserve générale et le place sur Notre-Dame. Rien d'autre ne se passe.



Le joueur qui corrompt **le procureur** effectue immédiatement l'action d'un de ses 7 bâtiments (conformément au nombre de cube Influence qui s'y trouvent).



Le joueur qui corrompt **le sonneur de cloches** reçoit 3 points de prestige pour chaque cube Influence sur Notre-Dame.

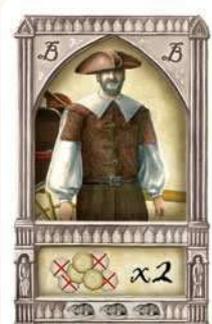
Les 6 cartes pour la manche B :



Le joueur qui corrompt **l'espion** peut regarder toutes les cartes Personnage grises restantes dans la pioche (sans en changer l'ordre !) et reçoit 2 points de prestige.



Le joueur qui corrompt **les gitans** peut retirer du plateau (y compris de Notre-Dame) autant de ses cubes Influence qu'il le souhaite (mais pas le confident !) pour les remettre à la réserve générale. Pour chaque cube Influence retiré, il remporte 2 points de prestige.



Le joueur qui corrompt **le cocher** peut recevoir à nouveau le bonus de toutes les lettres de change d'UN type qu'il a collecté.

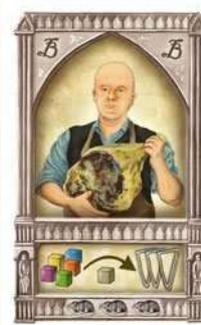
Exemple : Claire possède 5 lettres de change : 2 de « 4PP », 2 de « 2PP+1 cube » et 1 de « 1PP + 1 or ». Elle peut prendre soit 8PP, soit 4PP et 2 cubes, soit 1PP et 1 or.



Le joueur qui corrompt **le marchand** reçoit 1 pièce d'or de la réserve générale pour chacune de ses places de marché vide de toute lettre de change.



Le joueur qui corrompt **le mecène** peut renvoyer à la réserve générale autant de pièce d'or qu'il le souhaite. Pour chaque pièce retournée, il recule son cube rat d'une case (*mais jamais en deçà de 0*).



Le joueur qui corrompt **le boucher** place 1 cube Influence de la réserve générale sur chacun de ses quartiers vides. Les actions correspondantes ne sont pas effectuées.

Les 3 cartes pour la manche C :



Le joueur qui corrompt **l'aubergiste** reçoit 2 points de prestige pour chaque cube Influence/confident sur l'auberge de son quartier.



Le joueur qui corrompt **le garde** reçoit 3 points de prestige pour chaque paire de cube Influence de sa couleur dans la réserve générale.

Exemple : Luc a 5 cube Influence de sa couleur dans la réserve générale, il reçoit 6 points de prestige.



Le joueur qui corrompt **le conseiller** peut corrompre 2 personnages supplémentaires (chaque corruption coûte une pièce !). Le joueur peut corrompre 1 fois deux personnages différents ou 2 fois le même personnage. Le joueur ne peut PAS corrompre une nouvelle fois le conseiller.



Le joueur qui corrompt **l'amante** place 1 cube Influence de la réserve générale sur le bâtiment où se trouve son confident. Puis il effectue l'action correspondante au nouveau bâtiment.

(S'il n'a pas encore placé son confident sur son quartier, l'amante est sans effet).



Le joueur qui corrompt **l'actrice** déplace tous les cubes Influence/confident d'un de ses bâtiments (excluant donc Notre Dame) vers un *autre* bâtiment de son quartier (excluant donc Notre Dame). Puis il effectue l'action correspondante au nouveau bâtiment.



Le joueur qui corrompt **le fossoyeur** reçoit un nombre de points de prestige égal à la valeur de la propagation de la peste du tour (le nombre total de rats sur les 3 cartes Personnage).

Vous avez des commentaires, critiques ou questions sur ce jeu ? Ecrivez-nous à :

alea
Postfach 1150
83233 Bernau

Téléphone : 08051 - 970720 | Fax: - 970722
E-Mail: info@aleaspiele.de

© 2007/17 Ravensburger Spieleverlag

