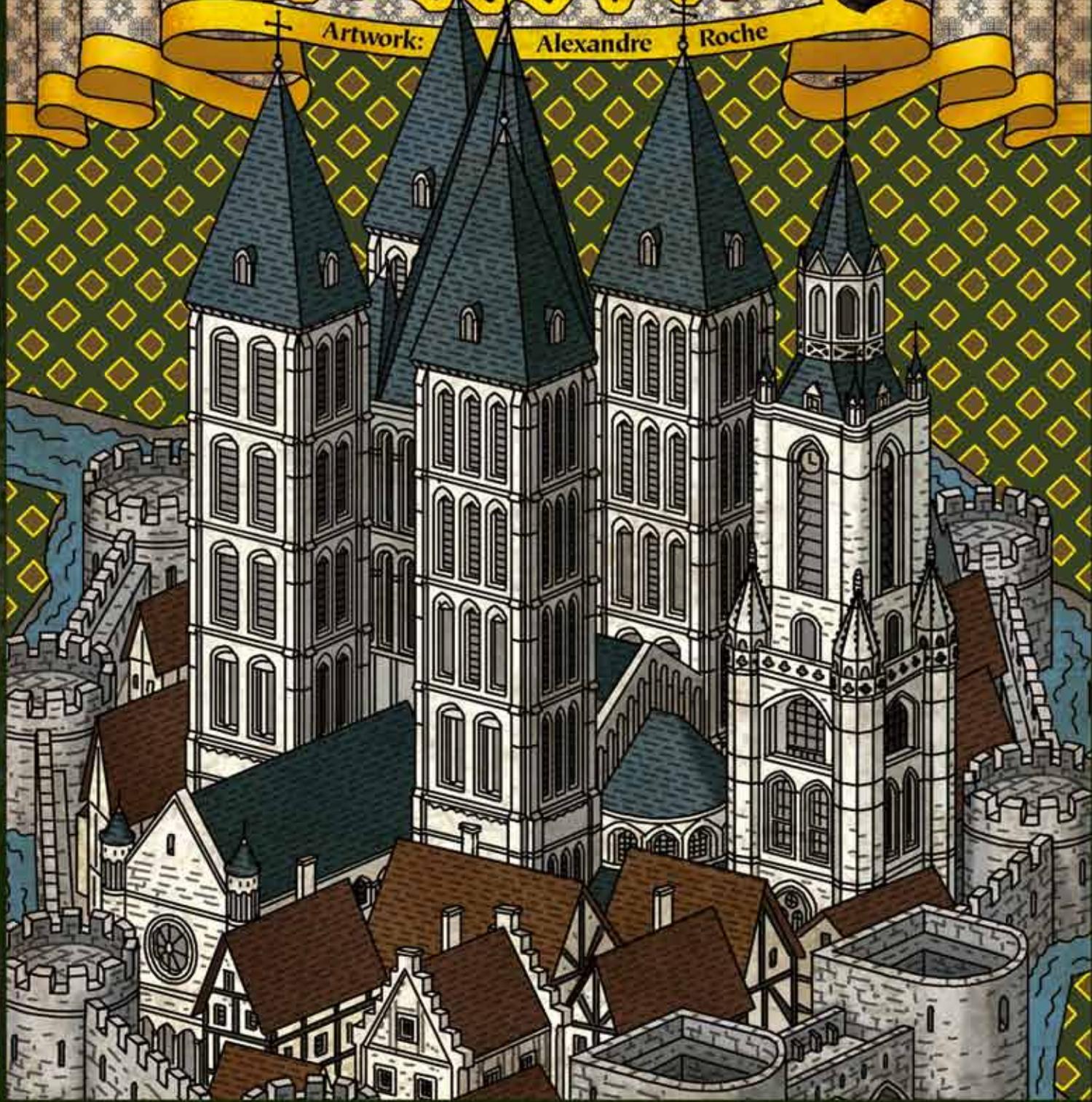


SÉBASTIEN DUJARDIN - XAVIER GEORGES - ALAIN ORBAN

# Tournai

Artwork:

Alexandre Roche



Créée par les Romains au I<sup>er</sup> siècle dans la Gaule belge, Tournai doit l'essentiel de son essor à l'Escaut. Malheureusement, ce dernier participa également à sa perte puisqu'en 881, les Normands remontèrent son cours et purent ainsi s'emparer de la cité, ce qui arrêta net son

ascension. Le cataclysme normand obligea les Tournaisiens à fuir ce qui devint un énorme champ de ruines. Ce jeu vous invite à réparer les dégâts causés par l'invasion normande en construisant et en exploitant les prestigieux bâtiments de la ville. Participez ainsi à la nouvelle et glorieuse ère qui portera la ville pendant plus de sept siècles !



# Principe du jeu

*Tournay est un jeu de cartes dans lequel vous représentez une riche famille tournaisienne qui gère un quartier de la ville et ses habitants répartis en trois classes: les civils (associés au jaune), les religieux (blanc) et les militaires (rouge).*

Les cartes Activité du jeu sont classées par niveau (de I à III) et par couleur (rouge, blanc et jaune), de manière à former 9 pioches distinctes. Les joueurs disposent initialement de 2 habitants de chaque classe qu'ils vont utiliser pour réaliser différentes actions: piocher une carte, activer un bâtiment de son quartier, lutter contre un événement, gagner des deniers ou rassembler ses habitants sur sa carte Place afin de les rendre à nouveau disponibles.

Au début de son tour, chaque joueur va pouvoir jouer une carte de sa main pour construire son propre quartier, soit une grille de 9 emplacements. Les cartes de niveaux I et II donnent divers avantages aux joueurs tandis que les cartes de niveau III apportent du prestige en fin de partie au joueur qui les a posées, mais également à ses adversaires. **Le joueur qui a le plus de Points de Prestige après le décompte final gagne la partie!**

## Matériel



♦ 90 cartes Activité pour le jeu de base avec les symboles et (30 cartes de chaque couleur réparties en 3 niveaux). Chaque aide de jeu décrit les symboles utilisés sur ces cartes qui sont également décrites en annexe.

♦ 18 cartes Activité pour l'extension avec le symbole (6 cartes de chaque couleur réparties sur les niveaux I et II). Les cartes de l'extension sont expliquées en fin de règles.



♦ 4 cartes Place



♦ 4 jetons Décompte de la couleur des joueurs



♦ 1 jeton Premier Joueur



♦ 1 plateau de jeu recto/verso (face Réserve / face Décompte)



♦ 33 habitants (11 civils jaunes, 11 religieux blancs, 11 militaires rouges)



♦ Des deniers en pièces de 1 (x30), de 5 (x9) et en cartes de 10 (x10)



♦ 15 cartes Événement



♦ 20 jetons Marqueur de dommage/Habitant gris



♦ 6 aides de jeu

## Mise en place du jeu

**A** Placez le plateau de jeu sur la face Réserve et posez 3 habitants de chaque couleur sur les emplacements prévus.

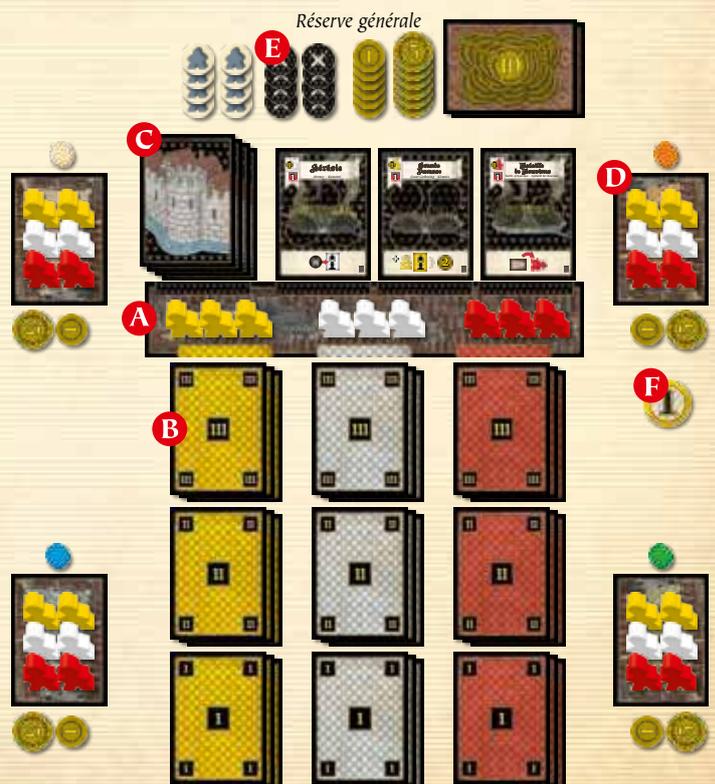
**B** Triez les cartes Activité par couleur et par niveau, de manière à obtenir 9 paquets de 10 cartes. Pour une partie d'initiation, n'utilisez que les cartes de base ( et ). Mélangez chacun de ces 9 paquets et placez-les en ordre décroissant de niveau, sous les encoches de même couleur du plateau de jeu.

**C** Formez une pioche avec les 15 cartes Événement et placez-la au-dessus du plateau de jeu, face à la première encoche noire. Dévoilez les 3 premières cartes Événement de la pioche et formez la file d'événements en les plaçant face aux 3 encoches noires suivantes.

**D** Chaque joueur prend 6 deniers ainsi qu'une carte Place et un jeton Décompte de même couleur et les pose devant lui. Il place ensuite 2 habitants de chaque couleur sur sa carte Place; ceux-ci sont positionnés debout. Durant la partie, les habitants debout sur la carte Place d'un joueur sont ses habitants disponibles.

**E** Placez les deniers restants et les jetons Marqueur de dommage/Habitant gris dans une réserve générale.

**F** Désignez un premier joueur qui s'empare du jeton Premier Joueur pour toute la partie (celui-ci ne sert qu'à déterminer la fin de partie).



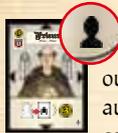


# Les cartes Activité

Les cartes Activité composant les 9 pioches sont réparties en quatre catégories :



**Les bâtiments :** ils sont construits dans les quartiers des joueurs qui peuvent les activer en y plaçant un habitant de même couleur et ainsi profiter de leur effet.



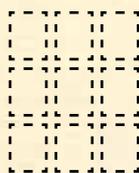
**Les personnages :** ils sont placés dans les quartiers des joueurs et interagissent avec les cartes se trouvant dans la même ligne ou dans la même colonne, comme le rappellent les quatre flèches autour de la carte. Les joueurs n'ont pas à placer d'habitant sur ces cartes pour les activer.



**Les bâtiments de prestige :** ce sont les cartes de niveau III qui permettent de gagner des Points de Prestige. Chaque type de bâtiment de prestige construit engendre un décompte chez l'ensemble des joueurs en fin de partie.

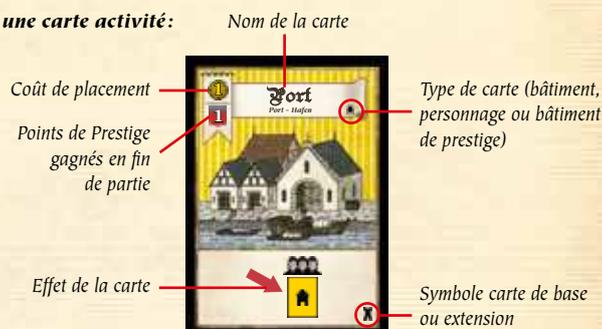


**Les crieurs publics :** il y en a un dans chacune des 9 pioches. Ces cartes annoncent les événements : lorsque l'une d'entre elles est piochée, les événements de la file sont activés !



Chaque joueur construira son propre quartier en jouant des bâtiments, personnages et bâtiments de prestige. Ce quartier aura une taille maximale de 3 lignes sur 3 colonnes, pour un total de 9 emplacements.

Zoom sur une carte activité :



## Déroulement du jeu

Les joueurs jouent chacun leur tour dans le sens horaire. Le tour d'un joueur est décomposé en deux phases qui doivent être jouées dans cet ordre : 1- jouer une carte de sa main (facultatif), 2- réaliser une action avec des habitants (obligatoire).

### Jouer une carte de sa main (facultatif)

Le joueur actif peut jouer une carte de sa main afin de construire son quartier. Pour cela, il doit payer à la réserve le coût de placement inscrit en haut à gauche de la carte. La carte doit être adjacente par au moins un côté à une carte déjà jouée, sauf s'il s'agit de la première carte du quartier. Le quartier de chaque joueur ne peut jamais s'étendre sur plus de 3 lignes ou plus de 3 colonnes.

**Notes :**

- Il est possible de jouer une carte sur une autre carte si elles sont de même couleur (plus de deux cartes peuvent se superposer). Par contre, si les cartes sont de couleurs différentes, la nouvelle carte remplace celle(s) déjà présente(s) sur l'emplacement; ces dernières sont replacées face cachée sous la pioche dont elles sont respectivement issues.
- Il est possible de jouer une carte sur une carte occupée. S'il s'agit d'un jeton Marqueur de dommage ou d'un habitant gris, celui-ci est replacé dans sa réserve. Si c'est un habitant appartenant au joueur, il le couche à côté de sa carte Place.
- Un joueur ne peut pas jouer deux bâtiments de prestige (niveau III) de même nom dans son quartier. Par contre, cela est tout à fait possible avec des cartes de niveaux I ou II.

**Exemple :** Madeline commence son tour alors que son quartier est déjà composé de 5 cartes. Elle souhaite jouer la carte Marché de sa main, ce qui lui coûte 1 denier. Elle peut ensuite soit la placer sur l'un des 4 emplacements libres de son quartier, soit la superposer sur une des 2 cartes jaunes déjà jouées, soit la substituer à l'une des 3 autres cartes.



### Réaliser une action avec des habitants (obligatoire)

Le joueur actif doit utiliser un ou plusieurs habitants disponibles de même couleur pour réaliser une action.

Il peut utiliser :

- les habitants disponibles sur sa propre carte Place (les habitants debout sur sa carte Place). L'utilisation de ces habitants est gratuite. **ET/OU**
  - les habitants disponibles sur les cartes Place de ses adversaires.
- Le joueur doit alors payer 2 deniers par habitant à son possesseur. Après utilisation, l'habitant est couché à côté de sa carte Place d'origine : il appartient toujours au même joueur mais il n'est plus disponible pour le moment. Il est possible d'utiliser des habitants appartenant à des joueurs différents pour réaliser une même action.

Le joueur doit choisir une action parmi celles-ci :

- 1- Piocher une carte.
- 2- Activer un bâtiment de son quartier.
- 3- Lutter contre une carte Événement.
- 4- Gagner des deniers.
- 5- Rassembler ses habitants sur sa Place.

## 1 Piocher une carte

**Avec un habitant, un joueur peut piocher une carte de niveau I de la couleur de l'habitant. Deux habitants d'une même couleur permettent de piocher une carte de niveau II de cette couleur. Trois habitants d'une même couleur permettent de piocher une carte de niveau III de cette couleur.** Les habitants utilisés pour piocher une carte sont couchés à côté de la carte Place d'où ils proviennent. Pour piocher une carte, après avoir choisi la couleur et le nombre d'habitants, le joueur peut :

- ♦ soit **prendre la première carte visible de la pioche** s'il y en a une,
- ♦ soit **piocher deux cartes face cachée, les consulter, en choisir une et poser l'autre face visible sur la pioche.**

Il est possible de choisir cette seconde option alors qu'une carte est visible sur la pioche en commençant par placer cette carte sous la pioche, face cachée. S'il ne reste que 2 cartes dans la pioche (que la première soit visible ou pas), le joueur les consulte toutes les deux, en choisit une et remet l'autre en place face visible. S'il ne reste qu'une carte (visible ou pas), il doit la prendre.

### Les cartes Événement et les remparts

Les cartes Événement jouent deux rôles distincts dans le jeu (décrits plus précisément par la suite) :

- ♦ dans la file d'événements, on déclenche leur effet dès qu'un joueur tire une carte Crieur Public. Cet effet peut être positif ou négatif,
- ♦ les joueurs peuvent lutter contre un événement de la file. Dans ce cas, la carte va dans la main du joueur et devient un rempart. Il est alors possible de construire ce rempart pour se protéger de l'effet d'une carte Événement lorsqu'une carte Crieur Public apparaît.

### Pioche d'une carte Crieur Public et activation des événements.

S'il y a une carte Crieur Public parmi les 2 cartes piochées face cachée, le joueur doit piocher une carte supplémentaire avant de choisir une carte qu'il ajoute à sa main. Ensuite :

- 1 - **il place la carte Crieur Public sous la pioche dont elle a été extraite en l'inclinant de 90°** par rapport aux autres cartes de la pioche, indiquant ainsi qu'il n'y a plus de crieur public dans cette pioche pour le reste de la partie,
- 2 - **il place une pièce de 1 denier venant de la réserve sur un cercle vide de chacune des cartes Événement de la file.** Si tous les cercles d'une carte sont occupés, il n'ajoute aucun denier sur cette carte,
- 3 - **tous les joueurs subissent les effets de chaque carte Événement en commençant par celle de gauche (les effets sont décrits sur l'aide de jeu et en annexe).** L'intensité de l'événement dépend du nombre de deniers présents sur la carte : chaque effet est appliqué autant de fois qu'il y a de deniers posés sur sa carte (et ce même si aucun denier n'a pu être ajoutée sur la carte ce tour-ci).

**Chaque joueur peut alors construire un rempart en jouant une carte Rempart de sa main et ainsi se protéger de la carte Événement de son choix (et ce quelle que soit son intensité).** La carte Rempart est placée face cachée près du quartier du joueur et lui rapportera 1 Point de Prestige en fin de partie. Il est possible de construire plusieurs remparts pour se protéger de plusieurs événements déclenchés par le même crieur public. Pour plus de facilité, toutes les cartes Rempart jouées par un joueur sont placées en une seule pile.

## 2 Activer un bâtiment de son quartier

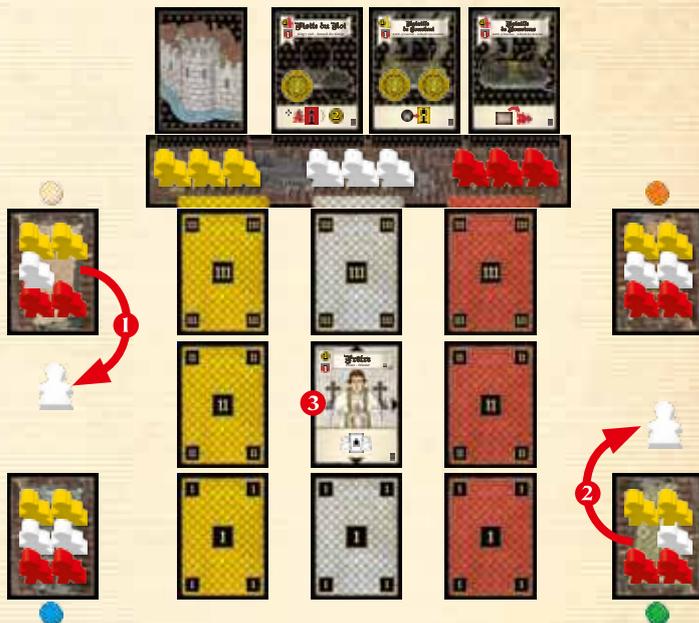
**Le joueur actif peut faire travailler un habitant dans un bâtiment libre de son quartier. L'habitant et le bâtiment doivent être de même couleur.** Si l'habitant provient de sa propre carte Place, le joueur le place sur le bâtiment choisi. Si l'habitant provient de la carte Place d'un autre joueur, il le couche à côté de sa carte Place d'origine puis place un jeton Habitant gris de la réserve sur le bâtiment activé. Les symboles utilisés pour décrire les effets des différents bâtiments sont expliqués sur l'aide de jeu de chaque joueur. Les cartes sont également décrites en annexe.

### Important :

- ♦ Seuls les bâtiments libres peuvent être activés par un joueur. Un bâtiment est libre si aucun habitant ou jeton Marqueur de dommage/Habitant gris n'est dessus.
- ♦ On ne place jamais d'habitant sur les cartes Personnage. Ces cartes permettent d'améliorer les autres actions des joueurs.

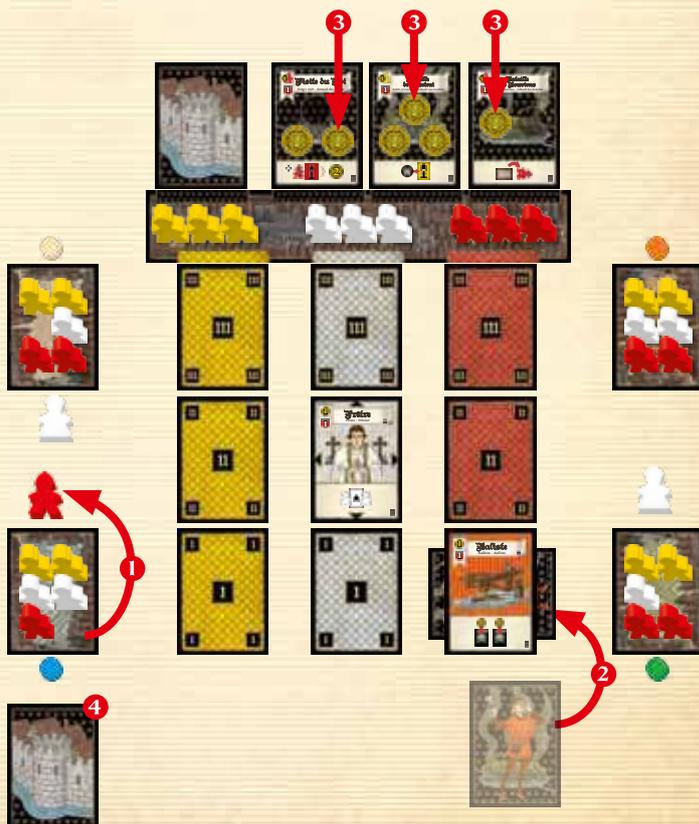
### Exemple :

- 1 Nell utilise son habitant blanc et l'habitant blanc de Madeline pour piocher une carte blanche de niveau II. Elle paie 2 deniers à Madeline pour son habitant et le couche à côté de la carte Place de cette dernière. La carte visible sur la pioche blanche de niveau II ne l'intéressant pas, elle la place en dessous face cachée et consulte les deux premières cartes de la pioche.
- 2 Elle en choisit une, qu'elle garde en main, et remet l'autre face visible sur la pioche.



### Exemple :

- 1 Nell pioche une carte de niveau I rouge avec un habitant rouge de Justine qu'elle lui paie 2 deniers. Elle pioche 2 cartes parmi lesquelles se trouve la carte Crieur Public. Elle pioche donc une carte supplémentaire avant de choisir celle qu'elle veut garder.
- 2 Ensuite, elle place la carte Crieur Public sous la pioche en l'inclinant de 90°.
- 3 Elle place un denier sur chacune des 3 cartes Événement de la file. Les effets des 3 événements sont appliqués : le premier est activé 2 fois, le deuxième 3 fois et le troisième une seule fois.
- 4 Justine construit un rempart de sa main pour se protéger du deuxième événement.



### 3 Lutter contre un événement

Le joueur actif peut lutter contre un des événements de la file sur lequel se trouve au moins 1 denier.

Il doit utiliser 2 habitants de la couleur désignée en haut à gauche de la carte pour lutter contre une carte Événement qui fait perdre des deniers.

Pour lutter contre les autres types de cartes, il doit utiliser un habitant de la couleur désignée en haut à gauche de la carte et payer un trésor égal au nombre de deniers présents sur la carte plus 1 denier.

Dans les 2 cas, les habitants utilisés sont couchés près de leur carte Place d'origine (qu'elle appartienne au joueur actif ou à un autre joueur). Les deniers présents sur la carte retournent dans la réserve et le joueur actif ajoute la carte Événement à sa main (elle pourra être construite en tant que rempart). Une nouvelle carte Événement de la pioche remplace celle qui vient d'être enlevée de la file.

**Exemple:** Justine souhaite contrer la troisième carte Événement de la file. Elle utilise un habitant jaune de sa carte Place et paie 2 deniers (1 denier plus 1 car il y a 1 denier sur la carte), puis ajoute la carte à sa main afin de pouvoir se protéger d'un événement ultérieur.

**Important:** Il est impossible de lutter de cette manière contre une carte Événement sur laquelle ne se trouve aucun denier.



### 4 Gagner des deniers

Le joueur actif peut utiliser un ou plusieurs habitants de même couleur pour gagner 2 deniers par habitant. Les habitants utilisés doivent provenir de la carte Place du joueur actif et sont couchés à côté de cette dernière après l'action.

**Exemple:** Aude souhaite gagner un peu d'argent. Elle utilise un habitant rouge pour gagner 2 deniers. Elle aurait pu utiliser ses deux habitants rouges pour gagner 4 deniers.



**Important:** Un joueur ne peut pas posséder plus de 4 cartes en main à la fin de son tour. Si c'est le cas, il doit remettre les cartes excédentaires sous leur pioche d'origine, face cachée. Les cartes Rempart sont prises en compte dans cette limite de 4 cartes en main. Un joueur peut construire un ou plusieurs remparts à la fin de son tour pour ramener sa main à 4 cartes; ce faisant, il ne profitera pas de leur protection contre l'effet d'un événement mais gagnera tout de même des Points de Prestige en fin de partie.

### 5 Rassembler ses habitants sur sa Place

Cette action permet au joueur actif de replacer l'ensemble de ses habitants sur sa carte Place, y compris ceux qui ont été joués sur les cartes de bâtiment. Les habitants sont positionnés debout sur la carte Place. Les jetons Marqueurs de dommage et les habitants gris présents dans le quartier du joueur retournent dans la réserve. Il est possible de jouer cette action si le joueur possède encore des habitants sur sa carte Place.

## Fin de partie

Deux conditions sont à prendre en compte pour la fin de partie:

**Condition 1:** un joueur a construit un quartier de 9 emplacements avec au moins 2 bâtiments de prestige visibles.

**Condition 2:** on a révélé et placé sous les pioches au moins autant de cartes Crieur Public que le nombre de joueurs plus un (soit 5 crieurs publics à 4 joueurs, 4 à 3 joueurs et 3 à 2 joueurs).

La fin de partie se déclenche au début du tour du premier joueur si:

- la condition 1 est remplie par au moins 2 joueurs, OU
- la condition 1 et la condition 2 sont remplies simultanément.

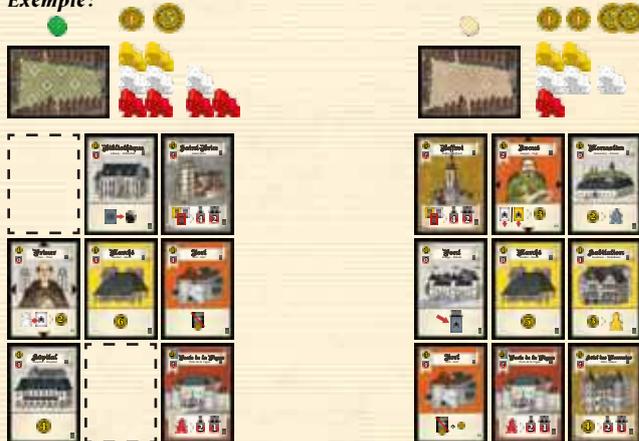
Chaque joueur peut alors jouer un dernier tour de jeu.

Après ce dernier tour de jeu, chacun peut encore jouer une carte de sa main et la poser face cachée dans son quartier. Une fois cela fait, les cartes sont révélées simultanément. Il ne leur reste alors plus qu'à payer son coût de pose et à bénéficier éventuellement des personnages placés dans la même ligne ou colonne s'ils concernent le placement d'une carte. Enfin, les joueurs peuvent placer toutes les cartes Rempart qu'ils ont en main dans leur pile de remparts construits.

Le décompte final peut maintenant avoir lieu: retournez le plateau de jeu pour faire apparaître la piste de score et placez les disques à la couleur des joueurs près de la case 1.

Chaque bâtiment de prestige visible peut rapporter des Points de Prestige (PPs) à tous les joueurs. Pour chaque élément décompté en sa possession, un joueur qui a construit le bâtiment gagne les PPs indiqués sous le symbole, tandis que les autres joueurs gagnent les PPs indiqués sous le symbole. Décomptez les bâtiments de prestige un à un en commençant par le premier joueur et en plaçant un jeton Marqueur de dommage sur les bâtiments déjà décomptés pour éviter les erreurs. Pour finir, les joueurs gagnent les PPs indiqués juste en dessous du coût de pose de toutes les cartes jouées dans leur quartier (les cartes qui ont été recouvertes comptent également) et 1 PP par carte de leur pile de remparts construits.

Exemple:



La partie est finie et le décompte a lieu:

	Madeline	Nell
Saint-Brice	1x4 = 4PPs	2x2 = 4PPs
Beffroi	1x2 = 2PPs	2x4 = 8PPs
Porte de la Vigne	4x2 = 8PPs	1x2 = 2PPs
Hôtel des monnaies	1x1 = 1PP	3x2 = 6PPs

**Important:**

- Un même joueur ne peut pas gagner plus de 12 PPs avec un même bâtiment de prestige.
- Des bâtiments de prestige portant le même nom ne provoquent qu'un seul décompte: pour chaque élément décompté, les joueurs ayant construit le bâtiment gagnent les PPs de gauche, les autres joueurs les PPs de droite.



# Règles avancées

Pour des parties plus longues, plus stratégiques mais plus difficiles, modifiez les points suivants :

## Mise en place :

- ◆ Chaque joueur commence avec **un seul habitant de chaque classe** sur sa carte Place et **9 deniers**.
- ◆ Placez 3 habitants de plus que le nombre de joueurs dans chacune des 3 réserves du plateau de jeu (7 habitants à 4 joueurs, 6 à 3 joueurs et 5 à 2 joueurs).

Déroulement du jeu : Ajoutez une 6<sup>e</sup> action :

## 6 Recruter un nouvel habitant

Le joueur actif peut utiliser un habitant et 5 deniers pour recruter un habitant de la réserve générale. L'habitant utilisé et l'habitant recruté doivent être de même couleur. L'habitant utilisé est couché à côté de sa carte Place d'origine tandis que l'habitant recruté est placé debout sur la carte Place du joueur actif (il est disponible).

## Extension

Lorsque tous les joueurs maîtrisent bien les effets des cartes de base, vous pouvez jouer avec les cartes de l'extension. Deux méthodes peuvent être utilisées pour introduire ces cartes :

- ◆ Remplacer les cartes ayant le symbole  par les cartes de même couleur et de même niveau ayant le symbole .
  - ◆ Mélanger les cartes de même couleur et de même niveau ayant le symbole  avec les cartes ayant le symbole . Piocher 3 cartes au hasard pour chaque pioche.
- Aucune autre règle ne doit être modifiée. Les cartes de l'extension ne sont pas reprises dans l'aide de jeu mais sont expliquées en détail ci-dessous.

**Note :** L'extension introduit des cartes personnage sans flèche. Elles n'interagissent pas avec les cartes de la même ligne ou colonne mais donnent un pouvoir permanent aux joueurs qui les ont jouées.

### Les cartes de l'extension

<b>Auberge (I)</b> : 4 deniers par couple civil + militaire sur votre carte Place.
<b>Boulangerie (II)</b> : 2 deniers par militaire ou 2 deniers par religieux sur votre carte Place.
<b>Brasserie (I)</b> : 1 denier par habitant sur votre carte Place.
<b>Brasserie (II)</b> : 2 deniers par habitant couché à côté de votre carte Place.
<b>Sénateur (I/II)</b> : 2 deniers/3 deniers quand vous jouez l'action «Rassembler ses habitants sur sa Place».
<b>Abbaye (I/II)</b> : Retournez la première carte des 3 pioches de niveau I/II. Ajoutez 2 des 3 cartes ainsi retournées à votre main. Si vous retournez une carte Crieur Public, activez les effets des cartes Événement avant de retourner une nouvelle carte.
<b>Moine (I/II)</b> : Si vous activez une carte blanche dans la même ligne/colonne, vous pouvez ensuite activer une carte jaune de la même ligne/colonne avec un second habitant blanc.
<b>Templier (I/II)</b> : idem que le moine ci-dessus mais avec une carte rouge.

<b>Catapulte (I)</b> : Placez un jeton Marqueur de dommage sur une carte libre de votre choix dans le quartier de chaque joueur. Suite au tirage d'un crieur public, vous pouvez vous protéger d'un seul événement de votre choix si un habitant (même un gris) est sur la catapulte (comme si vous construisiez un rempart).
<b>Mercenaire (II)</b> : Gagnez 3 deniers par habitant au lieu de 2 deniers quand vous utilisez l'action «Gagner des deniers» avec des militaires.
<b>Seigneurie (I)</b> : Choisissez une couleur. Chaque joueur vous paie 1 denier par bâtiment de cette couleur présent dans son quartier.
<b>Chevalier (I/II)</b> : Placer un deuxième habitant (rouge ou gris) dans la même ligne ou colonne vous permet de lutter contre une carte Événement. Les 2 habitants peuvent être sur des lignes ou colonnes différentes. Placer un 4 <sup>e</sup> ou un 6 <sup>e</sup> habitant déclenche également l'effet. Il doit y avoir au moins un denier sur la carte Événement. La carte de niveau II vous permet en plus de gagner les deniers présents sur la carte.
<b>Salle d'audience (II)</b> : Le plus riche donne 3 deniers au joueur actif. En cas d'égalité pour le plus riche, tous les joueurs concernés paient 3 deniers.

Auteurs : Sébastien Dujardin, Xavier Georges, Alain Orban ◆ Illustrations et Graphisme : alexandre-roche.com  
Rédaction des règles : Sébastien Dujardin

### Remerciements :

Les auteurs remercient Etienne, Shadi, Emmanuel, Denis, Madeline, Anaëlle, Fanny, François, Muriel, Nathan, Marcus, Nicolas et tous ceux qui nous ont aidés à finaliser ce projet.



www.pearlgames.be

# Annexe 1 : les cartes Événement



- ♦ Bataille de Bouvines
- ♦ Excommunication
- ♦ Grande Peste

Chaque joueur doit coucher à côté de sa carte Place un de ses habitants disponibles de la couleur désignée. Le joueur devra jouer l'action «Rassembler ses habitants sur sa Place» pour que l'habitant soit à nouveau disponible. Si un joueur n'a pas d'habitant disponible de la couleur désignée sur sa carte Place, il ne perd rien.



- ♦ Croisade

Chaque joueur doit coucher à côté de sa carte Place un habitant disponible de la couleur de son choix. Un joueur doit choisir en priorité une couleur présente sur sa carte Place.



- ♦ Grande Ducasse
- ♦ Procession
- ♦ Visite du Roi

Ces événements sont positifs mais pas pour tout le monde ! Le joueur qui, dans la couleur désignée, a le plus grand total d'habitants et de cartes visibles dans son quartier gagne 2 deniers. On considère tous les habitants que le joueur possède dans cette couleur. En cas d'égalité, tous les joueurs concernés gagnent cette somme.



- ♦ Bataille de Courtrai
- ♦ Guillaume le Conquérant
- ♦ Hérésie

Chaque joueur place un jeton Marqueur de dommage sur une carte libre de niveau I ou II (bâtiment ou personnage) de la couleur désignée dans son quartier. Les marqueurs de dommage rendent la carte inutilisable jusqu'à la prochaine action "Rassembler ses habitants sur sa Place" du joueur. Si un joueur ne possède pas de carte libre de cette couleur, il ne se passe rien.



- ♦ Attaque des Normands

Chaque joueur place un jeton Marqueur de dommage sur une carte libre de niveau I ou II (bâtiment ou personnage) dans son quartier. Le joueur choisit la couleur de la carte attaquée mais il doit choisir en priorité une couleur dont il possède une carte libre dans son quartier.



♦ Bataille de Cassel ♦ Brigandage ♦ Maraudage ♦ Sécheresse  
Chaque joueur perd 1 denier. Si un joueur n'a plus d'argent, il ne perd rien.

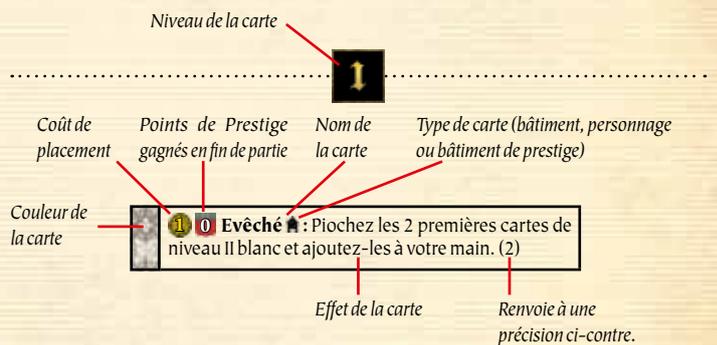
# Annexe 2 : les cartes du jeu de base

Chaque joueur possède une aide de jeu qui décrit brièvement les symboles utilisés sur les cartes de base.

En complément, l'ensemble des cartes du jeu de base sont décrites en détail dans le tableau de la dernière page de ces règles. Les cartes y sont regroupées par niveau et par couleur puis classées par ordre alphabétique. Vous trouverez ci-dessous des précisions sur certaines cartes.

## Précision sur les cartes du jeu de base :

- (1) Vous devez toujours terminer l'action du bâtiment que vous activez avant de profiter des effets des éventuels personnages.
- (2) Lorsque l'effet d'un bâtiment vous permet de piocher et d'ajouter à votre main les 2 premières cartes d'une pile, vous devez prendre la carte visible s'il y en a une. Vous ne pouvez pas choisir de replacer la carte visible sous la pioche comme la pioche classique vous permet de le faire.
- (3) Vous pouvez choisir d'activer un bâtiment sans bénéficier de son effet pour profiter des personnages placés dans la même ligne/colonne.
- (4) Lorsque l'effet d'un bâtiment vous permet de recruter un habitant de la réserve, vous devez placer l'habitant debout sur votre carte Place, il est ainsi disponible. Si aucun habitant n'est disponible dans la réserve, vous ne pouvez plus en recruter.
- (5) Lorsqu'un bâtiment vous permet de copier l'effet du bâtiment d'un autre joueur, il est impossible de copier l'effet d'un bâtiment endommagé. De plus, vous ne profitez pas des personnages de votre adversaire situés dans la même ligne/colonne que le bâtiment que vous copiez. Par contre, vous profitez des effets de vos personnages.



- (6) Lorsque vous activez une baliste, vos adversaires peuvent construire un rempart pour se protéger. Une baliste vous permet d'activer un événement positif mais dans ce cas, tous les joueurs visés par la carte Événement en profitent (y compris vous). Il est possible de choisir un événement sur lequel aucun cercle n'est libre; dans ce cas, ne posez pas de denier dessus et activez-le au maximum.
- (7) Lorsque l'effet d'un bâtiment ou d'un personnage vous permet de lutter contre un événement, vous ne devez pas tenir compte de la condition imprimée sur la carte Événement (vous ne devez pas dépenser d'habitant supplémentaire ou de deniers). Remplacez la carte Événement contre laquelle vous venez de lutter par la première carte Événement de la pioche.

1 1 <b>Architecte</b> ♣ : Placer un bâtiment ou un bâtiment de prestige (quelle que soit la couleur) dans la même ligne/colonne rapporte 1 denier.
1 1 <b>Carrière</b> ♣ : Gagnez 4 deniers.
1 1 <b>Compagnon</b> ♣ : Activer un bâtiment (quelle que soit la couleur) dans la même ligne/colonne rapporte 1 denier.
1 1 <b>Echevin</b> ♣ : Placer une carte personnage (quelle que soit la couleur) dans la même ligne/colonne rapporte 2 deniers.
1 0 <b>Ferme</b> ♣ : Gagnez 1 denier par emplacement vide de votre quartier.
1 1 <b>Grange</b> ♣ : Piochez au niveau II jaune selon la règle de pioche classique.
1 1 <b>Habitation</b> ♣ : Pour 3 deniers, recrutez un habitant jaune de la réserve générale. (4)
1 0 <b>Marché</b> ♣ : Gagnez 5 deniers.
1 1 <b>Port</b> ♣ : Copiez l'effet d'un bâtiment jaune libre d'un autre joueur. (5)

1 1 <b>Bibliothèque</b> ♣ : Piochez au niveau II de la couleur de votre choix selon la règle de pioche classique.
1 0 <b>Bibliothèque</b> ♣ : Piochez les 2 premières cartes d'une pile de niveau I de la couleur de votre choix et ajoutez-les à votre main. (2)
1 0 <b>Evêché</b> ♣ : Piochez les 2 premières cartes de niveau II blanc et ajoutez-les à votre main. (2)
1 1 <b>Evêque</b> ♣ : Activer un bâtiment blanc dans la même ligne/colonne permet de rassembler les habitants couchés près de votre carte Place.
1 1 <b>Hôpital</b> ♣ : Gagnez 4 deniers.
1 0 <b>Monastère</b> ♣ : Pour 3 deniers, recrutez un habitant de la réserve générale. Choisissez la couleur de cet habitant. (4)
1 0 <b>Pont</b> ♣ : Copiez l'effet d'un bâtiment libre d'un autre joueur. Choisissez la couleur de ce bâtiment. (5)
1 1 <b>Prêtre</b> ♣ : Permet d'activer 2 fois les bâtiments blanc de la même ligne/colonne. Ces activations se font en 2 actions distinctes.
1 0 <b>Prieur</b> ♣ : Activer un bâtiment blanc dans la même ligne/colonne rapporte 2 deniers.

1 1 <b>Arsenal</b> ♣ : Piochez au niveau II rouge selon la règle de pioche classique.
1 1 <b>Avoué</b> ♣ : Placer un bâtiment blanc ou un bâtiment jaune dans la même ligne/colonne rapporte 2 deniers.
1 1 <b>Baliste</b> ♣ : 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 dessus. (6)
1 1 <b>Caserne</b> ♣ : Pour 3 deniers, recrutez un habitant rouge de la réserve générale. (4)
1 1 <b>Chevalier</b> ♣ : Placer un bâtiment de prestige dans la même ligne/colonne permet de lutter contre une carte Événement sur laquelle se trouve au moins un denier (ajoutez la carte à votre main). Gagnez les deniers présents sur la carte. (7)
1 1 <b>Fort</b> ♣ : Lutte contre une carte Événement sur laquelle se trouve au moins un denier et ajoutez-la à votre main. (7) (2x)
1 1 <b>Percepteur</b> ♣ : Activer un bâtiment jaune dans la même ligne/colonne rapporte 1 denier.
1 1 <b>Route</b> ♣ : Copiez l'effet d'un bâtiment rouge libre d'un autre joueur. (5)

3 1 <b>Architecte</b> ♣ : Placer un bâtiment ou un bâtiment de prestige (quelle que soit la couleur) dans la même ligne/colonne rapporte 2 deniers.
3 2 <b>Carrière</b> ♣ : Gagnez 5 deniers.
3 0 <b>Compagnon</b> ♣ : Activer un bâtiment (quelle que soit la couleur) dans la même ligne/colonne rapporte 2 deniers.
3 2 <b>Echevin</b> ♣ : Placer un personnage (quelle que soit la couleur) dans la même ligne/colonne rapporte 4 deniers.
3 1 <b>Grange</b> ♣ : Piochez au niveau III jaune selon la règle de pioche classique.
3 2 <b>Habitation</b> ♣ : Pour 2 deniers, recrutez un habitant jaune de la réserve générale. (4)
3 1 <b>Marché</b> ♣ : Gagnez 6 deniers.
3 0 <b>Péage</b> ♣ : Gagnez 1 denier par emplacement occupé de votre quartier.
3 1 <b>Port</b> ♣ : Copiez l'effet d'un bâtiment jaune d'un autre joueur, qu'il soit libre ou occupé. (5)

3 2 <b>Augustin</b> ♣ : Placer un bâtiment ou un personnage blanc dans la même ligne/colonne rapporte 2 deniers.
3 0 <b>Bibliothèque</b> ♣ : Piochez au niveau III de la couleur de votre choix selon la règle de pioche classique.
3 0 <b>Bibliothèque</b> ♣ : Piochez les 2 premières cartes d'une pile de niveau II de la couleur de votre choix et ajoutez-les à votre main. (2)
3 1 <b>Evêché</b> ♣ : Piochez au niveau III blanc selon la règle de pioche classique.
3 2 <b>Monastère</b> ♣ : Pour 2 deniers, recrutez un habitant blanc de la réserve générale. (4)
3 0 <b>Monastère</b> ♣ : Pour 2 deniers, recrutez un habitant de la réserve générale. Choisissez la couleur de cet habitant. (4)
3 0 <b>Pont</b> ♣ : Copiez l'effet d'un bâtiment de la couleur de votre choix d'un autre joueur. Ce bâtiment peut être libre ou occupé. (5)
3 1 <b>Prêtre</b> ♣ : Permet d'activer 2 fois tous les bâtiments de la même ligne/colonne. Ces activations se font en 2 actions distinctes.
3 0 <b>Prieur</b> ♣ : Activer un bâtiment blanc dans la même ligne/colonne rapporte 3 deniers.

3 1 <b>Arsenal</b> ♣ : Piochez au niveau III rouge selon la règle de pioche classique.
3 2 <b>Avoué</b> ♣ : Placer un bâtiment blanc ou un bâtiment jaune dans la même ligne/colonne rapporte 3 deniers.
3 2 <b>Baliste</b> ♣ : 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 dessus. (6)
3 1 <b>Bastion</b> ♣ : Lutte contre une carte Événement sur laquelle ne se trouve aucun denier et ajoutez-la à votre main. (7)
3 2 <b>Caserne</b> ♣ : Pour 2 deniers, recrutez un habitant rouge de la réserve générale. (4)
3 1 <b>Fort</b> ♣ : Lutte contre une carte Événement sur laquelle se trouve au moins un denier et ajoutez-la à votre main. Gagnez les deniers présents sur la carte. (7) (2x)
3 1 <b>Route</b> ♣ : Copiez l'effet d'un bâtiment rouge d'un autre joueur, qu'il soit libre ou occupé. (5)
3 2 <b>Percepteur</b> ♣ : Activer un bâtiment jaune dans la même ligne/colonne rapporte 2 deniers.

Coûts de placement: 5 = 5 deniers

~~X~~ = 1 habitant jaune du joueur venant de n'importe où (quartier, carte Place ou à côté). L'habitant est placé dans la réserve.

2 = 2 deniers ET une carte de niveau I, II ou III qui peut venir de la main du joueur ou de son quartier (il est alors possible de créer un trou dans son quartier). La carte retourne sous sa pioche.

5 4 2 <b>Beffroi</b> ♣ : Gagnez des PPs pour chaque lot de cartes (1 jaune + 1 blanche + 1 rouge) de niveau I ou II visible dans votre quartier (bâtiment comme personnage).
<del>X</del> 2 1 <b>Halle aux Draps</b> ♣ : Gagnez des PPs pour chaque carte jaune de niveau I ou II visible dans votre quartier (bâtiment comme personnage). (2x)
5 2 1 <b>Hôtel des Monnaies</b> ♣ : Gagnez des PPs pour chaque tranche de 4 deniers en votre possession. (2x)
2 2 1 <b>Hôtel de Ville</b> ♣ : Gagnez des PPs pour chaque habitant jaune en votre possession. (2x)
5 2 1 <b>Tour des Six</b> ♣ : Gagnez des PPs pour chaque carte personnage visible dans votre quartier. (2x)

20 8 0 <b>Cathédrale</b> ♣ : Aucun pouvoir particulier.
2 2 1 <b>La Madeleine</b> ♣ : Gagnez des PPs pour chaque bâtiment de prestige visible dans votre quartier. (2x)
5 4 2 <b>Saint-Brice</b> ♣ : Gagnez des PPs pour chaque lot de cartes (1 jaune + 1 blanche + 1 rouge) de niveau I ou II visible dans votre quartier (bâtiment comme personnage).
<del>X</del> 2 1 <b>Saint-Jacques</b> ♣ : Gagnez des PPs pour chaque carte blanche de niveau I ou II visible dans votre quartier (bâtiment comme personnage). (2x)
5 3 1 <b>Saint-Nicolas</b> ♣ : Gagnez des PPs pour chaque lot d'habitants (1 jaune + 1 blanc + 1 rouge) en votre possession.
2 2 1 <b>Saint-Quentin</b> ♣ : Gagnez des PPs pour chaque habitant blanc en votre possession. (2x)

5 3 1 <b>Pont des Trous</b> ♣ : Gagnez des PPs pour chaque lot d'habitants (1 jaune + 1 blanc + 1 rouge) en votre possession.
2 2 1 <b>Porte de la Vigne</b> ♣ : Gagnez des PPs pour chaque habitant rouge en votre possession. (2x)
5 2 1 <b>Tour d'Arras</b> ♣ : Gagnez des PPs pour chaque bâtiment blanc et pour chaque bâtiment jaune de niveau I ou II visible dans votre quartier. (2x)
5 2 1 <b>Tour Henry VIII</b> ♣ : Gagnez des PPs pour chaque carte rempart construite. (2x)
<del>X</del> 2 1 <b>Tour Saint-Georges</b> ♣ : Gagnez des PPs pour chaque carte rouge de niveau I ou II visible dans votre quartier (bâtiment comme personnage). (2x)