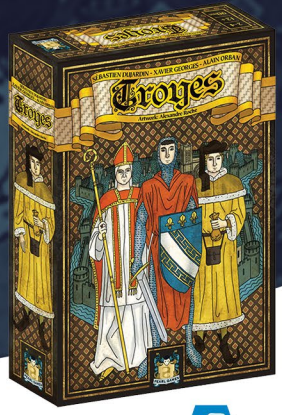
TROYES (PEARL GAMES)



BUT DU JEU

ENGRANGEZ LE PLUS DE RENOMMÉE EN RECRUTANT DES ARTISANS, EN GÉRANT DES CONFLITS ET EN AIDANT À L'ÉDIFICATION DE LA CATHÉDRALE. VOUS SEREZ, POUR CELA, ÉPAULÉ PAR LES HABITANTS PROCHES DES SPHÈRES MILITAIRES, RELIGIEUSES ET CIVILES.

1 / MISE EN PLACE

- Choisir sa couleur et marquer son quartier au centre.
- Chaque joueur reçoit :
  - 5 deniers + un marqueur d'influence à placer sur la case 4.
  - 4 habitants à 4 joueurs (5 à 3j. / 6 à 2j.) + 20 cubes dans sa réserve personnelle. Le reste dans la réserve générale.
  - 1 Personnage au hasard à chacun (2 à 2j.)
- Posez sur les 3 emplacements du plateau, 1 carte *Activité* retournée de chaque niveau (I/II/III) pour les 3 couleurs (rouge/jaune/blanc).
- Formez 3 pioches de cartes *Evènements* (rouge/jaune/blanc) en bas du plateau. 6 Cartes rouges à 4 joueurs car 6 tours (5 à 3j. / 4 à 2 joueurs). Cartes inutilisées dans la boite.

2 / TOUR DE JEU

1) PLACEMENT INITIAL AU DÉBUT DE LA PARTIE :

- Chacun son tour dans le sens horaire puis dans l'autre sens, on place 1 habitant sur l'un des trois bâtiments du plateau (palais=rouge=militaire - évêché=blanc=religieux hôtel de ville=jaune=civil). A la fin du placement les habitants gris sont posés sur les emplacements libres (sauf à 2 j.)

2) CARTE ACTIVITÉ (POUR LES 3 1ER TOURS) :

- Retourner les cartes *activité* selon le tour du jeu.

3) REVENUS ET SALAIRE : (à CHAQUE TOUR)

- On reçoit un revenu de 10 deniers.
- On paye le salaire des habitants. 1 denier/hab. à L'ÉVÊCHÉ et 2 deniers/hab. au PALAIS. 0 à L'HÔTEL DE VILLE. Si on ne peut payer on donne ce que l'on a et on perd 2 PV.

4) RASSEMBLEMENT DES FORCES.

- On lance autant de dès que d'habitants en respectant les couleurs puis on les rassemble sur son quartier de la place. Idem avec joueur neutre (gris). Hôtel de ville = dés jaunes / Evêché = dés blancs / Palais = dés rouges.

5) EVÉNEMENTS :

- 2 nouveaux évènements par tour. On place d'abord la carte rouge qui indique la couleur de la suivante. Puis on résout les effets.

- On résout d'abord les évènements non-militaires en bas des cartes Cf. annexe. Si le joueur ne peut acquitter, il donne ce qu'il peut puis perd 2 P.V
- On résout ensuite les Evènements militaires représentés par le(s) dé(s) noir(s). Ils représentent la force ennemie attaquant la ville : Le 1er joueur lance autant de dés noirs qu'indiqués sur les cartes. Il doit contrer le dé noir le plus élevé avec les dés de son quartier.
- La valeur des dés rouges vaut double
- On peut utiliser des dés de différentes couleurs.
- On peut contrer plusieurs dés noirs en un coup.
- VICTOIRE : on défausse ses dés joués et le(s) dé(s) noir(s) vaincu(s). 1 point d'influence gagné par dé noir vaincu.
- DÉFAITE : on défausse uniquement le dé noir et on perd 2 P.V
- Possibilité d'utiliser ses points d'influence avant de contrer les dés noirs.
- Pas le droit d'acheter des dés aux autres joueurs.

6) LES ACTIONS.

Toutes les actions ont besoin d'un lot de 1 À 3 DÉS de la même couleur pour être réalisées. Les dés peuvent être pris dans les 5 quartiers. Ceux qui proviennent de votre quartier sont gratuits, les autres payants :

- si le lot se compose d'1 seul dé : 2 deniers au propriétaire du dé.
- si le lot se compose de 2 dés : 4 deniers au(x) propriétaire(s) pour chaque dé emprunté.
- si le lot se compose de 3 dés : 6 deniers au(x) propriétaire(s) pour chaque dé emprunté.

ACTIVER UNE CARTE *ACTIVITÉ* :

- Coût : Le nombre de deniers détermine le coût pour poser un homme de métier et valider la carte (pour toute la partie).
- Emplacement : Il y a deux emplacements (joueurs différents) qui remporteront des P.V en fin de partie.
- Condition d'activation : La couleur du/des dé(s) est indiquée. Le résultat (arrondi à l'inférieur) devra être divisé par le nombre indiqué sous les dés.
- L'effet : il est activé autant de fois que le résultat obtenu. Si l'usage est différé, on dispose sur la carte autant de cube que le résultat des dés le permet.

2 / TOUR DE JEU (SUITE)

Construire la cathédrale :

- Un lot de 1 à 3 dés blancs permet de construire la cathédrale.
- Chaque résultat permet de poser un cube sur le bon étage de l'édifice.
- On ne peut pas poser à un niveau si le niveau inférieur du même chiffre est disponible.
- On perd 2 pv pour chaque niveau ou il n'y a pas de cube de notre couleur.ù

Lutter contre les évènements :

- La couleur du/des dés est indiquée en haut à gauche.
- Les cases *étendard* reçoivent le nombre de cubes gagnés grâce au lancer de dés.
- Pour chaque cube posé sur une case, le joueur reçoit 1 point d'influence immédiatement.
- Dès que toutes les cases *étendard* sont remplies, l'événement est contré.
- Le joueur qui a posé le plus de cube, reçoit la plus grande récompense en PV et récupère la carte.

Placer 1 habitant sur un bâtiment principal (palais/évêché/hôtel de ville) :

- 1 seul dé en jeu.
- La couleur et le chiffre déterminent l'emplacement du pion.
- Si l'emplacement est pris, on décale l'autre pion vers la droite expulsant l'habitant en bout de file (sauf palais). Il est couché et ne sera récupéré qu'à la fin du tour.
- On ne peut pas expulser un joueur qui a déjà été expulsé sur le même bâtiment durant ce tour.

Exploiter l'agriculture

- On utilise de 1 à 3 dés jaunes.
- On divise par 2 le résultat pour déterminer le nombre de deniers gagnés.

Passer

Le joueur reçoit 2 deniers de dédommagements. Durant ce tour, il reçoit 1 denier supplémentaire quand c'est de nouveau à lui de jouer.

7) FIN DU TOUR

- Si tous les joueurs ont passé.
- S'il n'y a plus aucun dé sur le quartier de la place.
- Les joueurs couchés retournent dans leur réserve.
- On change de 1er joueur.

8) L'INFLUENCE

- On joue son influence avant de contrer un dé noir ou de faire une action.
  - Pour 1 point on peut relancer 1 dé de son quartier.
  - Pour 2 points : on récupère un personnage de la réserve générale pour le mettre dans sa réserve personnelle.
  - Pour 4 points : le joueur peut retourner 1 à 3 dés de son quartier.
- Il est possible de réaliser plusieurs de ses actions.

3 / FIN DE PARTIE

- Le jeu s'arrête à la fin du tour durant lequel la dernière carte *évènement* rouge a été posée.
- En plus des jetons p.v accumulés au cours de la partie :
  - 1 P.V par carte *Evènement* non résolue sur laquelle est présent un de vos cubes.
  - Les P.V indiqués sur les cartes *Activité* occupées par vos personnages.
  - On perd 2 points pour chaque niveau de cathédrale non occupé.
  - On révèle les cartes *Personnages*. Tout le monde gagne les points offerts par tous les personnages.