

Tuiles Livre

Si vous déployez un Prince ou une Princesse dans une Cité avec le symbole Livre, prenez la Tuile Livre du haut de la pile, consultez-la, et placez-la face cachée devant vous.

*Vous pouvez utiliser une Tuile Livre immédiatement après l'avoir reçue, mais seulement durant votre tour.

*Vous pouvez utiliser autant de Tuiles Livre que souhaité, que ce soit avant ou après avoir joué votre action.

*Vous pouvez également utiliser une Tuile Livre avant de Passer durant une manche.

*Certaines Tuiles Livre n'ont d'effet que durant un décompte.

*Lorsqu'un joueur a utilisé une Tuile Livre, retirez cette Tuile de la partie.



Blason Région (1/région)

Ces Tuiles sont utilisées durant le décompte final. Une Tuile Livre "Blason de Région" est comptabilisée comme un

Membre de Famille supplémentaire pour la Région désignée lors du décompte des majorités.



3 Points de Victoire (2x)

Cette Tuile rapporte 3 Points de Victoire lors du décompte final.



Carte Action (2x)

Piochez 1 Carte Action de la pioche. Vous aurez ainsi une Carte Action supplémentaire en main durant cette manche.



Commerce (2x)

Placez 1 Membre de Famille sur l'1 des 3 Navires de la zone de Commerce. Si cela déclenche un Échange Commercial, cette action est résolue tel que décrit dans les règles.



Déployer 1 Prince/Princesse (2x)

Placez 1 Prince ou 1 Princesse dans une Cité en respectant les règles de déploiement habituelles. Cette Tuile peut être utilisée même si l'Action que vous avez choisi pendant le tour est également une action de Déploiement.

Tuiles Livre

Dés de Dot

La partie suivante décrit les symboles de chacun des Dés de Dot:



Points de Victoire (1-6): Avancez votre marqueur de score d'autant de cases que la valeur indiquée sur le dé.



Commerce (2x)

Placez 1 Membre de Famille sur l'1 des 3 Navires de la zone de Commerce. Si cela déclenche un Échange Commercial, cette action est résolue tel que décrit dans les règles.



Naissance (2x)

Vous recevez un Enfant.

Choisissez une Cité dans laquelle :

- * réside un couple marié (un Prince et une Princesse),
- * soit le Prince, soit la Princesse est l'un de vos Membres de Famille, et
- * il n'y a pas encore d'enfant.



Carte Décompte (2x)

Piochez 3 Cartes Décompte Jaune de la pioche. Choisissez l'une d'elles et remplacez les 2 autres, face cachée, sous la pioche.

Vous pouvez jouer une Carte Décompte Jaune lors d'un des Décomptes de fin de manche et afin d'obtenir les points de victoire correspondant à la condition de la carte.

Prenez un Membre de Famille de votre réserve et placez-le comme enfant en bas de la Cité, sur le symbole en forme d'étoile.

Un enfant est comptabilisé comme tout autre Membre de Famille lorsqu'il s'agit de déterminer les majorités lors du décompte de fin de partie. Un enfant peut également être comptabilisé comme condition de certaines Cartes Décompte.

Dés de Dot

Dés de Dot

Piochez 2 Ressources (2x)



Piochez 2 Ressources du sac et placez-les dans votre réserve.



S'il n'y a plus de Tuile Blason de Région du type indiqué par la face du dé dans la réserve générale, vous pouvez choisir une Tuile d'une autre Région. S'il n'y a plus de Tuile Blason de Région disponible, vous ne recevez rien.



Blason de Région (1x each)

Prenez la Tuile Blason de Région correspondante depuis la réserve générale et placez-la devant vous.

Une Tuile Blason de Région est comptabilisée comme un Membre de Famille supplémentaire dans cette Région lorsqu'il s'agit de déterminer la majorité dans la Région.

Capacités des Tuiles Personnage.

N'oubliez pas de payer 0, 1 ou 2 cubes de Ressource  Bleu afin de pouvoir bénéficier de la capacité du Personnage choisi.



Francis Drake

Prenez 1 cube Ressource de chacun des Navires de la Zone de Commerce.

On ne complète pas immédiatement les Ressources des Navires.. On remplit de nouveau le Navire avec 5 Ressources uniquement après qu'Action Commerce a eu lieu sur un Navire (avec les 4 Ressources restantes). S'il reste 4 cubes Ressources sur un Navire à la fin d'une manche, retirez ces 4 Ressources et piochez en 5 nouvelles.



Leonardo da Vinci

Placez 1 de vos Membres de Famille sur la case bleue « Leonardo » à la fin de la Piste de Passage.

Cette action n'est pas une action « Passer ». Plus tard dans la manche, vous devez passer de façon normale en posant un autre Membre de Famille sur la Piste de Passage. Lors du décompte de fin de manche, après que tous les joueurs aient choisi leur Action Bonus, vous pouvez déplacer votre Membre de Famille de la case Leonardo vers une Action Bonus libre et faire cette Action.



Karl V

Piochez 3 Cartes de Décompte Jaune. Choisissez en 1 et remettez les 2 autres, face cachée, sous la pioche.

Vous pouvez jouer une Carte Décompte jaune au cours d'un des décomptes de fin de manche et obtenir des Points de Victoire en fonction des conditions de la carte.



Niccolò Machiavelli

Exécutez 2 fois l'action « Déployer un Prince / une Princesse ».

Note : Chaque déploiement coûte 1 Cube Ressource de plus que le montant indiqué sur la case Cité. Vous pouvez payer ce coût supplémentaire avec un Cube Ressource de la couleur de votre choix. Vous devez payer l'ensemble des coûts nécessaires à cette action au début de l'Action. Vous devez résoudre le premier déploiement intégralement (avec l'Action Mariage, si nécessaire), avant de déployer votre second Membre de Famille.



Isabella I et Ferdinand II

Choisissez une Cité dans laquelle 1 seule des 2 cases est occupée par un Membre de Famille. Placez 1 de vos Membres de Famille sur l'autre case de la Cité.

Vous n'avez pas à payer les Ressources demandées sur la case lorsque vous utilisez la Capacité de ce Personnage. Une action Mariage a lieu immédiatement, telle qu'indiquée dans les règles.



Elizabeth I

Piochez 2 Cartes Action de la pile de Cartes Action. Vous aurez ainsi 2 Cartes Action de plus en main pour la manche en cours.

Capacités des Tuiles Personnage.

Capacités des Tuiles Personnage.



Jakob Fugger

Pour chaque lot de 6 cubes Ressource qu'un joueur a dans sa réserve, il doit vous donner l'un de ces cubes Ressource.

Si un joueur possède au moins 6 cubes Ressource, il doit vous en donner un. S'il en a au moins 12, il doit vous en donner 2, etc.

Si un joueur possède moins de 6 Cubes Ressource, vous pouvez piocher un Cube du sac à la place.



Philipp II

Lancez les 3 Dés de Dot.

Choisissez-en 2 et exécutez les Actions choisies.

Il est possible qu'une Action Naissance ne puisse pas être exécutée. Dans ce cas, vous devez choisir l'un des autres dés.

Actions Bonus



3 Points de Victoire

Recevez immédiatement 3 PV. C'est la seule Action Bonus pouvant être utilisée par plusieurs joueurs.



Piocher 3 Ressources

Piochez 3 cubes Ressources du sac et placez-les dans votre réserve.



Etablir 1 Cité Libre

Choisissez 1 des Tuiles Cité Libre à côté du Plateau et placez la en évidence dans une Région du Plateau. Vous devez choisir quelle côté de la Tuile vous souhaitez placer face visible (grande case Prince ou Princesse). Puis placez 1 de vos Membres de Famille dans cette Cité comme Prince ou Princesse. Vous devez payer le coût de déploiement indiqué, et vous recevez le bonus de la Cité (PV, Tuile Livre ou cube Ressources).



Casanova

Choisissez une Cité dans laquelle seule l'une des 2 cases Cité est occupée par un Membre de Famille, **qui doit être l'un des vôtres.**

Placez 1 Figure neutre (rose) sur l'autre case. Vous devez payer le coût de ce placement. Réolvez immédiatement l'Action Mariage déclenchée et lancez les 3 Dés de Dot. Si votre Membre de Famille est sur la grande case de la Cité, vous pouvez choisir 2 Dés et exécuter leurs actions. Si votre Membre de Famille est sur la petite case de la Cité, vous ne pouvez choisir la récompense que d'un seul Dé.



Carte Action

Piochez 1 Carte Action de la pile. Vous aurez donc une Carte Action de plus en main pour la manche.



Carte de Décompte

Piochez 3 Cartes de Décompte Jaune. Choisissez en 1 et remettez les 2 autres, face cachée, sous la pioche. Vous pouvez jouer une Carte Décompte jaune au cours d'un des décomptes de fin de manche et obtenir des Points de Victoire en fonction des conditions de la carte.



Tuile Réévaluation

Prenez 1 Tuile Réévaluation près du Plateau. Il y a 1 Tuile pour chaque Région..
Une tuile Réévaluation peut vous faire gagner des PV supplémentaires pendant la décompte final, à condition que vous soyez impliqué dans l'évaluation de la majorité et/ou l'évaluation des Cités couronnées dans la Région concernée . Si vous êtes 1er ou 2nd sur le décompte de majorité dans la Région représentée sur la tuile , vous recevez 3 ,4 ou 5 PV (comme indiqué sur le côté gauche de la tuile) en plus des points de majorité habituels. Si vous occupez l'une des Cités Couronnées dans la Région correspondante, vous recevez les PV indiqués sur le côté droit de la tuile (encore une fois , 3, 4 ou 5 PV). Si vous remplissez les deux conditions, vous gagnez les PV indiqués sur les 2 côtés de la tuile. Seul le joueur qui possède une tuile Réévaluation peut bénéficier de ces points supplémentaires.

Cartes Décompte

Vous pouvez jouer autant de Cartes Décompte de votre main que souhaité, que ce soit lors des décomptes de fin de manche ou lors du décompte final.

Les Cartes de Décompte indiquent une condition dans leur partie supérieure, et les PV octroyés dans leur partie inférieure.

Si vous jouez une Carte Décompte, vérifiez que vous répondez à la condition indiquée. Si c'est le cas, recevez les PV indiqués sur la carte.

Certaines cartes montrent une condition fixe qui doit être remplie. D'autres cartes indiquent une condition variable, qui peut être remplie plusieurs fois.

En outre, certaines cartes octroient une valeur fixe de PV, tandis que d'autres octroient un nombre de PV déterminé par la manche dans laquelle elle est jouée.



Les conditions qui peuvent être satisfaites à plusieurs reprises sont désignées par un "x".

Les points de victoire gagnés sont déterminés par la manche dans laquelle la carte est jouée.



Cartes Décompte vertes
Ces cartes listent toujours 2 Cités. Si vous avez un Membre de Famille dans 1 des 2 Cités, vous recevez la valeur la plus faible de PV indiquée. Si vous avez des Membres de Famille dans les 2 Cités, vous recevez la valeur la plus élevée de PV indiquée.



Symboles de Cité (par Région)
Si vous avez au moins 1 Membre de Famille dans **chaque** Cité avec le symbole représenté (Ancre, Livre, Couronne) dans **toutes** les Régions du Plateau, recevez les PV déterminés par la manche dans laquelle la carte est jouée.



Le plus de Ressources
Si vous avez le plus de cubes de Ressources dans la couleur spécifiée, vous recevez 7 PV. Vous gagnez ces points même si vous êtes à égalité pour la majorité.



Symboles de Cité (sur le plateau entier)
Pour **chaque** Membre de Famille (Prince, Princesse et Enfant) que vous avez dans **toutes** les Cités du Plateau montrant le symbole spécifié (Ancre, Livre, Couronne), vous recevez les PV déterminés par la manche dans laquelle la carte est jouée.



Le plus de Membres de Famille sur les Cités Couronnées
Comptez tous vos Princes, Princesses et Enfants dans l'ensemble des Cités Couronnées. Si vous avez le plus de Membres de Famille dans les Cités Couronnées, vous recevez 7 PV.



Membres de Famille mariés
Pour **chacun** de vos Membres de Famille marié dans la Région considérée, vous recevez les PV déterminés par la manche dans laquelle la carte est jouée.



Toutes les Régions
Si vous avez au moins 1 Membre de Famille dans chacune des 4 Régions du Plateau de jeu, vous recevez 8 PV.



Princes/Princesses
Pour **chaque** Prince/Princesse (marié(e) ou non) que vous avez dans **l'ensemble** des Cités du Plateau, vous recevez les PV déterminés par la manche dans laquelle la carte est jouée.

Cartes Décompte