

SÉBASTIEN DUJARDIN - XAVIER GEORGES - ALAIN ORBAN

Troyes

Artwork: Alexandre Roche

An 1200. La cathédrale de Troyes

sort de terre et ne sera achevée que 400 ans plus tard, après d'innombrables péripéties. Ce jeu vous invite à parcourir ces 4 siècles d'histoire en participant à l'essor de l'une des plus remarquables villes médiévales, qui a marqué à jamais la culture occidentale. La société est alors organisée autour de trois ordres: les nobles, les religieux et les paysans. Les nobles constituent la force militaire dédiée notamment à la protection des terres et à la justice. Les religieux sont les guides spirituels de la communauté, ils contribuent à maintenir et à développer les connaissances et la culture. Les paysans et artisans sont quant à eux très peu considérés alors que leur dur labeur est essentiel à la vie de toute la population.

Principe du jeu

Troyes est un jeu de stratégie dans lequel vous incarnez une riche famille champenoise usant de son influence pour recruter et diriger des habitants dans trois domaines d'activité: le militaire (associé à la couleur rouge dans tous les aspects du jeu), le religieux (en blanc) et le civil (en jaune).

Chaque domaine offre ses avantages propres dont vous pourrez tirer parti. Ainsi, les militaires vous permettent de lutter avec plus d'efficacité contre les attaques extérieures. Les religieux mettent tout en oeuvre pour achever la construction de la cathédrale et apportent leurs savoirs aux civils et aux militaires. Enfin, il vous est possible de profiter du travail des civils pour vous enrichir plus rapidement. Les habitants de la ville déploient une force de travail matérialisée par des dés. Vous utilisez ces dés de différentes manières: réaliser diverses activités sous la direction de vos

hommes de métier, construire la cathédrale, lutter contre les événements néfastes ou encore, recruter de nouveaux habitants. Chacune de ces actions nécessite l'utilisation d'un lot de 1 à 3 dés. N'oubliez pas également de défendre au mieux les idées d'un illustre personnage qui a fortement marqué la ville de son empreinte! Pour l'emporter, vous devrez deviner les idées défendues par les autres joueurs afin d'en retirer de la renommée. **Le joueur qui aura engrangé le plus de renommée, sous forme de points de victoire, gagnera la partie!**

Matériel



• **1 Plateau de jeu**



• **des deniers** en pièces de 1 (x24), de 5 (x12) et de 10 (x4)



• **56 habitants** (12 dans chaque couleur des joueurs: nature, bleu, vert et orange; 8 habitants gris)



• **90 cubes** (20 dans chaque couleur des joueurs: nature, bleu, vert et orange; 10 cubes gris)



• **8 disques en bois** (2 dans chaque couleur des joueurs: nature, bleu, vert et orange): 1 marqueur Influence et 1 marqueur Quartier



• **9 cartes Activité** de chaque type (militaire: rouge, religieux: blanc, civil: jaune). Les cartes Activité sont numérotées de 1 à 3 en fonction de leur tour d'entrée en jeu



• **16 cartes Événement** (8 rouges, 4 blanches et 4 jaunes)



• **6 cartes Personnage**



• **1 carte Premier joueur**



• **4 cartes Aide de jeu**



• **des points de victoire** en jetons de 1 (x24), 3 (x10), 5 (x10) et 10 (x10)



• **24 dés** de 4 couleurs différentes: 6 dés rouges (les militaires), 6 dés blancs (les religieux), 6 dés jaunes (les civils) et 6 dés noirs (les ennemis)

• **1 page d'annexe** qui décrit les cartes Activité, Événement et Personnage

Mise en place du jeu

Les habitants gris, les cubes gris, les dés, les deniers et les points de victoire (PVs) sont placés à côté du plateau, formant la réserve générale. Chaque joueur choisit une couleur et commence avec :

A 1 marqueur Quartier qu'il place sur l'un des 5 disques gris dessinés au centre de la Place de la ville. Chaque joueur choisit le quartier de la Place le plus proche de sa position autour de la table : ce quartier lui appartient.

B 5 deniers et 1 marqueur Influence qu'il place sur la case 4 de l'échelle d'influence (les deniers sont visibles durant la partie).

4 habitants à 4 joueurs (5 à 3 joueurs, 6 à 2 joueurs) ; ceux-ci forment la réserve personnelle de chaque joueur (les habitants restants sont placés dans la réserve générale). Chacun n'a que 12 habitants à sa disposition pour toute la partie.

1 carte Personnage tirée au sort qu'il garde cachée (2 cartes Personnage à 2 joueurs).

20 cubes (le nombre de cubes est illimité, si un joueur en manque, il les remplace par autre chose).

C Triez les cartes Activité par couleur et par numéro d'entrée en jeu (le chiffre au verso des cartes). Pour chaque couleur, placez face cachée : une carte I sur le premier emplacement de même couleur prévu à cet effet, une carte II sur le deuxième emplacement, puis une carte III sur le troisième. Les cartes inutilisées sont rangées dans la boîte.

D Formez 3 pioches de cartes Événement : 1 rouge, 1 blanche et 1 jaune. Le nombre de cartes Événement de la pioche rouge définit le nombre de tours : placez-en 6 à 4 joueurs (5 à 3 joueurs, 4 à 2 joueurs). Les cartes inutilisées sont rangées dans la boîte. Le dernier joueur à avoir lu un livre d'Histoire reçoit la carte Premier joueur.

Placement initial

Ce placement initial a lieu une seule fois, en début de partie.

Chaque joueur pose les habitants de sa réserve personnelle sur les 3 bâtiments principaux du plateau de jeu (Palais, Évêché et Hôtel de ville). Un habitant est simplement posé sur un emplacement vide de l'un des 3 bâtiments. Un habitant posé ne bouge plus pendant le placement initial.

Le 1^{er} tour de placement commence par le premier joueur et se termine par le dernier joueur, dans le sens horaire. Le 2^e tour de placement commence par le dernier joueur et se termine par le

premier joueur, dans le sens anti-horaire. Les tours de placement se suivent en respectant cette alternance jusqu'à ce que chaque joueur ait placé tous les habitants de sa réserve personnelle. À la fin du placement initial, des habitants neutres gris sont posés sur les emplacements des bâtiments laissés vides (sauf pour le jeu à 2 joueurs dans lequel les habitants neutres sont placés en début de phase, comme illustré en bas de page).

Exemple : Anaëlle joue en premier et commence le placement initial en posant un habitant sur l'emplacement 6 du Palais. Fanny se place à l'Évêché. Geoffrey se place à l'Hôtel de ville. Ensuite, Amélie place 1 habitant au Palais. Amélie est la première à jouer dans le 2^e tour de placement qui se déroule dans le sens

anti-horaire. Vous pouvez suivre l'ensemble des placements en suivant les numéros indiqués sur les habitants. Lorsque chaque joueur a placé 4 habitants, il reste 2 emplacements vides au Palais : on y place des habitants neutres.



Placement spécial à 2 joueurs

À 2 joueurs, il faut placer les habitants neutres avant le placement initial des joueurs. Placez-les de cette façon :





Échelle d'influence



Cathédrale

Évêché

La Place de la ville découpée en 5 quartiers

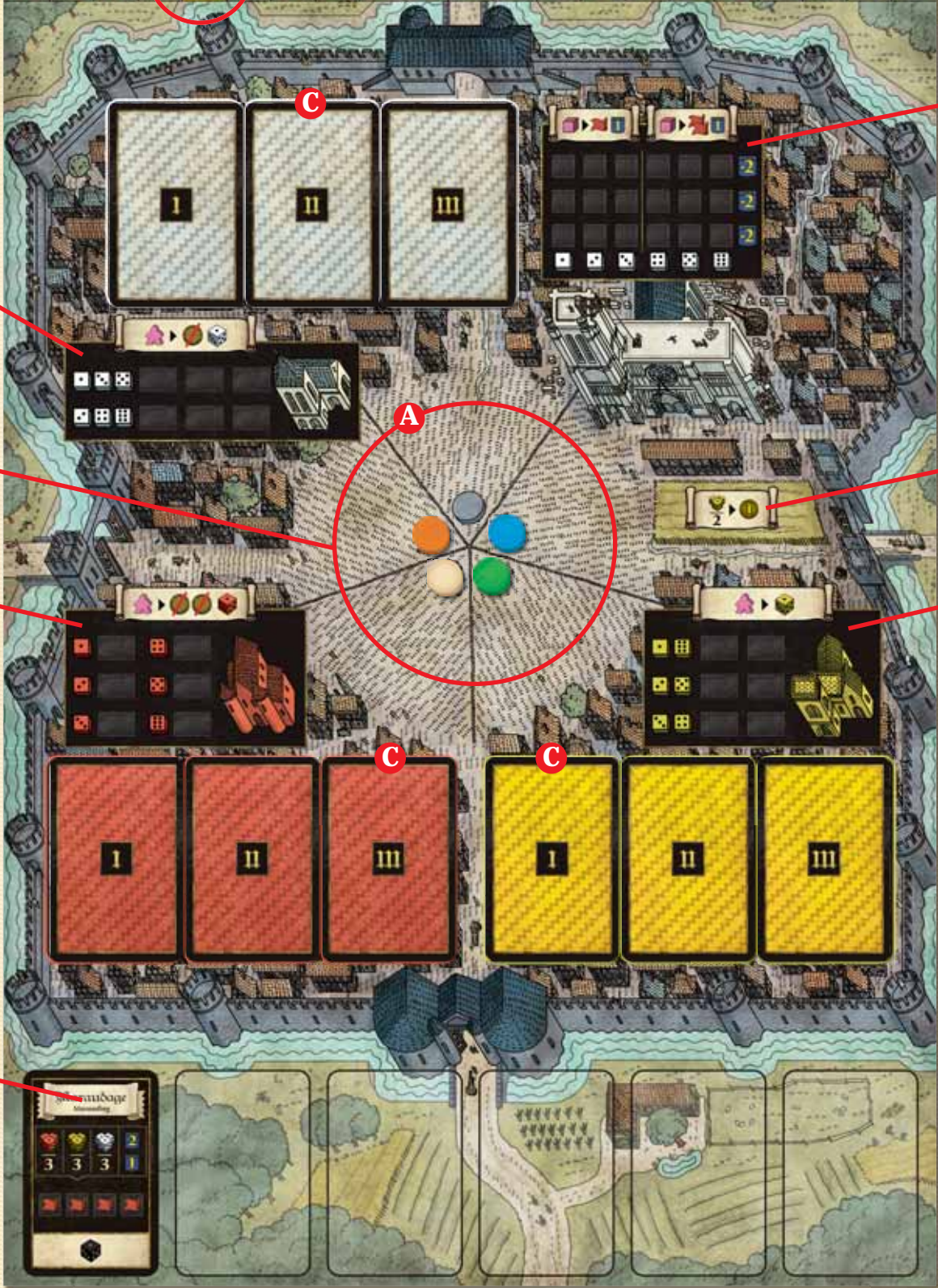
Palais des comtes

Agriculture

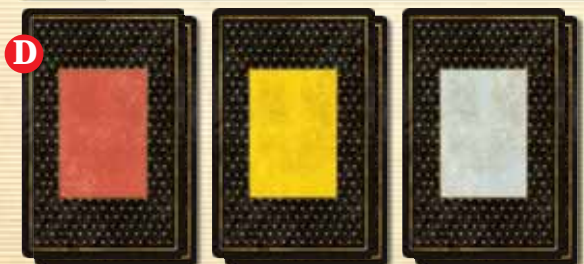
Hôtel de ville

Maraudage

File d'événements



Pièces de cartes Événement



Réserve générale

Déroulement du jeu

Une partie se joue en 6 tours à 4 joueurs (5 tours à 3 joueurs, 4 tours à 2 joueurs). Les 3 premiers tours comprennent 6 phases. Ensuite, chaque tour comprend 5 phases :

Phase 0 : Apparition des cartes Activité



Lors des 3 premiers tours, retournez la carte Activité de chaque couleur dont le numéro correspond au tour en cours : une nouvelle

carte Activité de chaque couleur est ainsi disponible lors de chacun des 3 premiers tours.

Phase 1 : Revenus et salaires



Chaque joueur reçoit un revenu fixe de 10 deniers. Ensuite, il paie le salaire des habitants qu'il possède à l'Évêché (1 denier par habitant) et au Palais (2 deniers par habitant). Les habitants de l'Hôtel de ville ne coûtent rien. Si un joueur ne peut pas payer la totalité des salaires, il doit donner ce qu'il peut et ensuite perdre 2 PVs (un joueur qui n'a pas de PVs n'en perd pas).

Exemple : Chaque joueur gagne un revenu fixe de 10 deniers. Suite au placement initial du début de partie, Anaëlle ● doit payer 1 denier de salaire pour son habitant religieux et 2 deniers pour son habitant militaire. Fanny ● paie 3 deniers pour ses 3 habitants religieux. Geoffrey ● paie 1 denier pour son habitant religieux. Amélie ● paie 1 denier pour son habitant religieux et 6 deniers pour ses habitants militaires.



Phase 2 : Rassemblement des forces



Chaque joueur lance les dés auxquels il a droit : un dé jaune par habitant posé à l'Hôtel de ville, un dé blanc par habitant posé à l'Évêché, un dé rouge par habitant posé au Palais. Chaque joueur rassemble ensuite ses dés sur son quartier de la Place, en veillant à maintenir visibles les valeurs obtenues. Ensuite, le premier joueur lance les dés associés aux habitants gris placés sur les 3 bâtiments et les place sur un quartier de la Place n'appartenant à aucun joueur (quartier gris). Les dés représentent la force de travail des habitants de la ville, cette force permettra de réaliser des actions.

Exemple :

- 1 Anaëlle ● a placé 2 habitants civils, 1 habitant religieux et 1 habitant militaire : elle lance 2 dés jaunes, 1 dé blanc et 1 dé rouge qu'elle place sur son quartier.
- 2 Quand chaque joueur a lancé ses dés, Anaëlle lance les 2 dés rouges du joueur neutre et les place sur le quartier gris.



Phase 3 : Événements



À chaque tour, deux nouveaux événements entrent en jeu. La carte Événement rouge supérieure de la pioche est révélée et placée dans la file d'événements, à droite de ceux qui menacent déjà la ville. Selon le symbole qui y figure, la carte en appelle une seconde de couleur blanche ou jaune ; cette dernière est également placée dans la file.

On résout ensuite les effets de toutes les cartes Événement de la file, de la gauche vers la droite et en commençant par le Maraudage. Il y a 2 types d'événement :

- des événements militaires symbolisés par des dés noirs : le premier joueur prend un dé noir en main pour chaque dé noir représenté sur les cartes. Ces dés noirs représentent des ennemis attaquant la ville,
- des événements divers dont l'effet est représenté sur la carte et précisé en annexe.

Si un joueur ne peut pas subir totalement un événement, il doit donner ce qu'il peut et ensuite perdre 2 PVs (un joueur qui n'a pas de PVs n'en perd pas).

Après la résolution des événements, le premier joueur lance les dés noirs qu'il a rassemblés. Le premier joueur doit contrer le dé noir le plus élevé avec un ou plusieurs dés de son quartier : la valeur cumulée des dés choisis doit être égale ou supérieure

à la valeur du dé noir. Les dés choisis par le joueur pour contrer le dé noir sont défaussés, ainsi que le dé noir.

Ensuite, le joueur à la gauche du premier joueur doit contrer de la même manière le dé noir le plus élevé restant, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les dés noirs aient été contrés (il est donc possible que le premier joueur doive contrer plusieurs dés noirs). Si les dés d'un joueur ne lui permettent pas de lutter contre le dé noir qu'on lui présente, il le défausse sans perdre de dé mais perd 2 PVs.

Important :

- pour lutter contre les dés noirs, la valeur des dés rouges est doublée,
- un joueur peut utiliser des dés de différentes couleurs pour contrer un dé noir,
- un joueur peut contrer plusieurs dés noirs d'un coup : celui de plus forte valeur et d'autres de son choix,
- un joueur gagne 1 point d'influence pour chaque dé noir contré,
- il est possible d'utiliser ses points d'influence avant de contrer les dés noirs (voir L'influence),
- il n'est pas permis d'acheter les dés des autres joueurs pour contrer les dés noirs.

Note : l'événement Maraudage est toujours présent, il ne doit jamais être recouvert. Les cartes restent en jeu tant qu'elles n'ont pas été contrées par les joueurs. Le nombre de cartes menaçant la ville n'est pas limité : poursuivez la file en dehors du plateau si nécessaire.

Exemple: on tire une carte rouge: la Guerre ①. Celle-ci appelle une carte blanche et l'on pioche la carte Conflit théologique ②.

On résout ensuite les 3 événements: Anaëlle ● prend 3 dés noirs (1 pour le Maraudage, 2 pour la Guerre) en main puis elle résout la carte Conflit théologique comme expliqué en annexe.

③ Anaëlle lance 3 dés noirs, elle obtient 4, 6 et 1. Elle doit contrer le 6 avec des dés de son quartier. Elle choisit d'utiliser son 4 rouge. Les dés rouges valant double, elle choisit de contrer également le dé 1, ce qui lui permet de gagner 2 points d'influence.

④ Il reste un dé noir de valeur 4 qu'elle donne à Fanny ●, sa voisine de gauche. Cette dernière utilise un 1 blanc et un 3 jaune pour contrer ce dé noir. Elle gagne 1 point d'influence.



Phase 4 : Actions

En commençant par le premier joueur, puis dans le sens horaire, chaque joueur peut soit utiliser la force de travail des habitants pour réaliser une action, soit passer. Le tour de jeu se termine lorsqu'il n'y a plus de dés disponibles ou que tous les joueurs ont passé (voir Fin du tour). Chaque action nécessite la constitution d'un lot de 1 à 3 dés de la même couleur provenant des 5 quartiers de la Place. Un dé provenant du quartier d'un autre joueur doit être acheté à ce joueur qui ne peut pas refuser la transaction. Les dés du quartier gris sont payés à la banque. Un joueur ne paie pas pour l'utilisation de ses propres dés. Après leur utilisation, les dés sont défaussés dans la réserve générale.

Le coût d'un dé dépend du nombre de dés que le joueur utilise pour son action:

- s'il utilise 1 dé, il lui coûte 2 deniers (s'il appartient à un autre joueur),
 - s'il utilise 2 dés, chaque dé d'un autre joueur lui coûte 4 deniers,
 - s'il utilise 3 dés, chaque dé d'un autre joueur lui coûte 6 deniers.
- Le coût des dés dépendant de la taille du lot, il est important de constituer l'ensemble de son lot avant de payer les différents joueurs.

Les joueurs doivent choisir une action parmi 5 ou passer :

- 1- Activer une carte **Activité de la ville**,
- 2- Construire la Cathédrale,
- 3- Lutter contre les événements,
- 4- Placer un habitant sur un bâtiment principal,
- 5- Exploiter l'agriculture,
- 6- Passer.

1 Activer une carte **Activité de la ville**



Un lot de 1 à 3 dés permet d'assigner la force de travail des habitants à l'activité décrite sur l'une des cartes **Activité disponibles.** Les dés jaunes permettent d'activer une carte civile, les dés blancs une carte religieuse et les dés rouges une carte militaire. Afin d'activer une carte **Activité**, un joueur doit y posséder un homme de métier qui dirige le travail des habitants. Deux situations peuvent donc se présenter :

• **le joueur ne possède pas d'homme de métier sur la carte.** Le joueur doit d'abord engager un homme de métier en payant le montant en deniers indiqué en haut à gauche du cadre de la carte. Il peut alors placer un habitant de sa couleur sur un emplacement libre de la carte. L'habitant doit provenir soit de sa réserve personnelle (si le joueur n'en possède pas, il peut en engager un pour 2 points d'influence - voir *L'influence*), soit d'un endroit quelconque du plateau (les cartes **Activité** ou les bâtiments principaux, y compris les habitants expulsés).

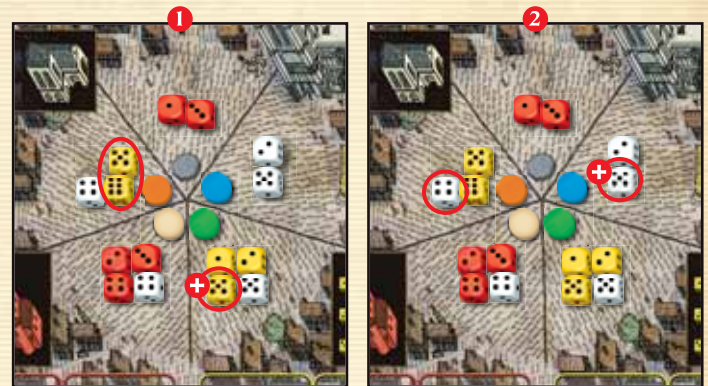
Dès que l'homme de métier est engagé, le joueur doit constituer un lot de dés pour activer la carte **Activité**.

Dès que l'homme de métier est engagé, le joueur doit constituer un lot de dés pour activer la carte **Activité**.

Exemple:

① Anaëlle ● souhaite atteindre une valeur de 16 avec des dés jaunes pour réaliser son action. Elle possède 2 dés jaunes sur son quartier. Avec le dé 5 de Geoffrey ●, elle atteint 16. Son lot étant constitué de 3 dés, un dé lui coûte 6 deniers. Elle paie 6 deniers à Geoffrey.

② Au lieu de cette action jaune, Anaëlle aurait pu réaliser une action avec son dé blanc et l'un de ceux de Fanny ●; elle aurait alors dû lui payer 4 deniers.



Exemple: Anaëlle ● souhaite assigner la force de travail des 3 dés jaunes qu'elle vient de rassembler à l'activité **Marchand**. Vu qu'elle ne possède pas encore d'homme de métier sur la carte, elle doit d'abord en engager un.

① **Coût:** Elle paie 4 deniers pour engager un homme de métier.

② **Emplacement:** Elle place son habitant sur le premier emplacement libre qui, dans ce cas, rapportera 2 PVs en fin de partie.

③ **Condition d'activation:** Ses dés jaunes ont une valeur de 16 et lui permettent d'utiliser 8 fois la carte **Activité** ($16/2=8$).

④ **Effet:** La carte est à effet immédiat, elle gagne 16 deniers immédiatement car elle active la carte 8 fois.



• **le joueur possède déjà un homme de métier sur la carte.** Dans ce cas, le joueur ne doit pas payer et ne doit pas placer d'homme de métier sur la carte : il constitue immédiatement un lot de dés pour activer la carte Activité.

Deux types de cartes Activité peuvent être activés :



Les cartes à usage immédiat : l'effet de la carte est immédiatement appliqué. La condition d'activation, en bas à gauche de la carte, détermine la couleur de dé qu'il faut pour activer la carte ainsi que le nombre de fois que l'effet peut être utilisé (ce nombre est égal à la valeur du lot divisée par le chiffre situé sous la barre de division, le tout arrondi à l'entier inférieur).



Les cartes à usage différé : ces cartes se distinguent de celles à usage immédiat par le symbole sablier en bas à droite de la carte. Quand un joueur active ce type de carte, il place des cubes de sa couleur sur l'illustration de la carte. Le nombre de cubes placés est défini par la condition d'activation. Chaque cube pourra être utilisé plus tard dans la partie durant l'action du joueur, sachant qu'une action ne pourra être ainsi améliorée que par un seul et unique cube (deux cubes ne peuvent jamais améliorer la même action). Il n'est pas possible d'utiliser un cube pour contrer les dés noirs lors de la phase d'événement.

2 Construire la Cathédrale



Un lot de 1 à 3 dés blancs permet de construire la Cathédrale. Chaque dé permet de placer 1 cube sur la case numérotée de même valeur du chantier de la cathédrale. Ce chantier est divisé en 3 niveaux : la ligne du bas correspond au niveau 1, la 2^e au niveau 2 et la 3^e au niveau 3. Il faut respecter la règle de construction : pour placer un cube sur une case d'un niveau, la case de même valeur du niveau précédent doit être occupée (remarque : on ne place qu'un cube par case). Un joueur gagne immédiatement 1PV et 1 point d'influence par cube qu'il place sur les cases numérotées de 1 à 3 et/ou 1PV et 2 points d'influence par cube qu'il place sur les cases numérotées de 4 à 6.

3 Lutter contre les événements



Un lot de 1 à 3 dés permet de lutter contre les événements qui menacent la ville. La condition d'activation représentée à gauche d'une carte Événement définit :

• le type de dé à utiliser pour lutter contre l'événement, • le nombre de cubes que le joueur peut placer sur la carte (ce nombre est égal à la valeur du lot divisé par la valeur située sous la barre de division, le tout arrondi à l'entier inférieur).

Le joueur place ses cubes sur les étendards de la carte en commençant par celui situé en haut à gauche. Pour chaque cube placé sur une carte, le joueur gagne immédiatement 1 point d'influence. Il est impossible de placer des cubes sur des cartes différentes au cours d'une même action (sauf avec certaines cartes Activité militaires).

Le nombre d'étendards définit le nombre de cubes qu'il faut placer sur la carte pour contrer l'événement (il est impossible de placer plus de cubes). Dès que l'événement est contré :

• le joueur qui a placé le plus de cubes gagne la plus grande récompense en PVs, celle du haut. En cas d'égalité pour la première place, les joueurs concernés se partagent les PVs des 2 rangs (arrondis à l'unité inférieure) et un 3^e joueur éventuel ne gagne rien. Si un joueur est seul sur la carte, il gagne le total des PVs des 2 rangs. Le joueur neutre participe aux majorités et peut priver les joueurs de PVs,

• le joueur qui a placé le second plus grand nombre de cubes gagne les PVs du 2nd rang. En cas d'égalité pour la seconde place, les joueurs concernés se partagent les PVs du 2^e rang (arrondis à l'unité inférieure).



Exemple : Fanny souhaite assigner la force de travail de 2 dés blancs à l'activité du Prêtre. Elle utilise le dé blanc 5 de son quartier et achète un dé blanc 4 à Anaëlle pour 4 deniers (car le lot est composé de 2 dés).

1 2 Coût et emplacement : Elle paie 8 deniers pour son homme de métier. Maintenant que Fanny a un homme de métier sur cette carte, elle ne devra plus payer 8 deniers pour pouvoir l'activer et y placer des cubes.

3 Condition d'activation : Ses dés blancs de valeur 9 lui permettent d'activer 3 fois la carte d'activité ($9/3 = 3$)

4 Effet : Elle place 3 cubes sur la carte car elle est à effet différé. Plus tard dans la partie, lors d'une action jaune, Fanny pourra défausser 1 cube de la carte pour bénéficier de l'effet de la carte (+ 3 pour chaque dé jaune de son lot).



Remarques :

- Si le joueur n'a pas d'homme de métier sur la carte et qu'il ne peut pas en engager un, il ne peut pas activer la carte.
- En fin de partie, l'homme de métier rapportera les PVs inscrits sur son emplacement.
- Un joueur ne peut pas placer 2 hommes de métier sur la même carte Activité.
- Si tous les emplacements sont occupés, un joueur peut placer un homme de métier sur l'illustration de la carte mais il ne gagnera pas de PVs en fin de partie.
- Il est interdit d'engager un homme de métier sans activer la carte au moins une fois.
- Si l'homme de métier provient d'une autre carte Activité, l'emplacement libéré est à nouveau disponible pour les autres joueurs. Les autres habitants déjà présents sur la carte ne peuvent pas être déplacés sur l'emplacement libéré.



Exemple : Geoffrey souhaite participer à la construction de la Cathédrale avec son 5 blanc, le 2 de Fanny et le 4 d'Amélie. Il doit 6 deniers à Amélie et 6 deniers à Fanny pour l'achat de leurs dés.

Il place 1 cube sur les cases 2 et 5 du 1^{er} niveau et 1 cube sur la case 4 du 2^{ème} niveau. Il gagne 5 points d'influence et 3 PVs.



Exemple : Amélie souhaite lutter contre l'événement Conflit de succession avec ses 3 dés rouges (2, 3 et 4). Elle peut placer 2 cubes sur les étendards de la carte ($9/4 = 2$). Elle gagne immédiatement 2 points d'influence.

L'événement est contré car chacun des 5 étendards est recouvert. Amélie et Geoffrey gagnent 3 PVs car ils sont premiers ex aequo. Anaëlle ne gagne rien car elle n'est que 3^e. La carte est gagnée par Geoffrey car il a placé un cube avant Amélie.



Note : lorsque l'événement Maraudage est contré, les PVs sont distribués comme indiqué ci-contre mais personne ne gagne de cartes. Les cubes sont enlevés et l'événement est disponible pour recevoir de nouveaux cubes lors de prochaines actions.

- les joueurs reprennent leurs cubes et les placent dans leur réserve personnelle,
- la carte Événement est gagnée par le joueur qui a placé le plus de cubes (si c'est le joueur neutre, la carte est défaussée). En cas d'égalité, c'est le premier des joueurs concernés à s'être placé sur la carte qui la gagne. Les cartes gagnées permettent de gagner des PVs en fin de partie, lors du décompte des personnages,

4 Placer un habitant sur un bâtiment principal (Palais, Évêché ou Hôtel de ville)

Contrairement aux autres actions, on utilise obligatoirement un lot d'un seul dé pour placer un habitant sur l'un des bâtiments

principaux. Le joueur place un habitant sur le bâtiment principal correspondant à la couleur du dé qu'il a choisi. Cet habitant doit provenir soit de sa réserve personnelle (si le joueur n'en possède pas, il peut en engager un pour 2 points d'influence - voir *L'influence*), soit d'un endroit quelconque du plateau. Un dé rouge donne accès au Palais, un dé blanc à l'Évêché et un dé jaune à l'Hôtel de ville. **La valeur du dé définit à quel endroit l'habitant est placé.** Cet endroit est déterminé par les petits dés imprimés sur les 3 bâtiments.

À l'Hôtel de ville et à l'Évêché, le nouvel habitant est placé sur le premier emplacement de la ligne définie par le dé. Si la ligne est remplie par d'autres habitants, ces derniers sont décalés d'un emplacement vers la droite, expulsant ainsi l'habitant placé en bout de file: ce dernier est alors couché sur l'illustration du bâtiment concerné. Dans les cas où un emplacement de la ligne est vide, on décale les habitants vers la droite de manière à remplir l'emplacement vide.

Au Palais, la valeur du dé définit sur quel emplacement il faut placer l'habitant: l'ancien habitant situé sur cet emplacement est expulsé et couché sur l'illustration du Palais.

Il est impossible d'expulser un habitant d'une couleur s'il y a déjà un habitant de cette couleur couché sur l'illustration du bâtiment. Dans ce cas, le placement est impossible. A la fin du tour, les habitants expulsés retournent dans la réserve personnelle des joueurs.

5 Exploiter l'agriculture

L'activité Agriculture permet de gagner des deniers grâce au travail des paysans (un lot de 1 à 3 dés jaunes). Cette activité ne nécessite pas d'homme de métier. Elle permet de gagner autant de deniers que la valeur des dés du lot divisée par 2 et arrondie à l'unité inférieure.

6 Passer

Si un joueur ne souhaite pas effectuer d'action lorsque vient son tour alors que des dés sont encore disponibles en ville, il passe et gagne 2 deniers qu'il pose sur son quartier. À chaque fois que le tour revient à un joueur qui a passé, il ne peut plus jouer mais reçoit un denier supplémentaire sur son quartier.

Note : si un trou s'est formé dans la file de cartes événement, remplissez-le en décalant les cartes situées à droite de ce trou.

Exemple: Fanny achète pour 2 deniers le dé jaune 1 de Geoffrey. Elle se place sur la ligne 1 de l'Hôtel de ville et expulse son propre habitant. Ce coup peut être intéressant pour avoir une meilleure place et pour éviter de se faire expulser par un autre. Notez que Fanny aurait réalisé le même coup avec un 6 jaune car le 6 désigne la même ligne.



Anaëlle achète pour 2 deniers le dé rouge 3 du joueur neutre. Elle se place sur la case 3 du Palais et expulse l'habitant d'Amélie qui est couché sur le bâtiment.



Phase 5: Fin du tour

Le tour de jeu se termine après l'action d'un joueur si:

- tous les joueurs ont passé (il y a des deniers sur les quartiers de chaque joueur) ou
 - il n'y a plus aucun dé sur les quartiers de la Place.
- Les joueurs récupèrent alors les deniers de leur quartier.

Les habitants couchés sur les bâtiments retournent dans la réserve personnelle de leur propriétaire. Les dés inutilisés sont replacés dans la réserve générale. Le premier joueur passe la carte Premier joueur à son voisin de gauche et le tour suivant peut commencer.



L'influence

Avant de contrer un dé noir ou d'effectuer une action, un joueur peut dépenser ses points d'influence de diverses façons, en supplément de son action principale:

- 1 point: un joueur peut relancer 1 dé de son quartier (il est interdit de relancer les dés des autres joueurs ou du joueur neutre, même après leur achat),
 - 2 points: un joueur récupère un habitant de la réserve générale et le place dans sa réserve personnelle,
 - 4 points: le joueur peut retourner de 1 à 3 dés de son quartier (il est interdit de retourner les dés des autres joueurs ou du joueur neutre, même après leur achat). Les dés choisis affichent donc la face opposée à la face initiale, sachant que la somme de ces 2 faces est toujours égale à 7. Les dés retournés peuvent être de couleurs différentes.
- Il est possible de réaliser plusieurs de ces actions dans n'importe quel ordre.**

Note: un joueur ne peut pas posséder plus de 20 points d'influence (tout point supplémentaire est perdu).

Exemple: il reste 2 dés sur les quartiers de la ville: un 1 rouge sur le quartier du joueur neutre et un 2 jaune sur le quartier de Geoffrey. C'est à Geoffrey de jouer et il choisit de relancer son dé pour 1 point d'influence: il obtient 1. Il pourrait relancer une seconde fois ce dé pour un autre point d'influence mais il préfère le retourner pour 4 points d'influence: son 1 devient alors un 6. Avec ce dé, il choisit de placer 2 cubes sur l'événement Maraudage: cela lui rapporte 2 points d'influence.



Fin du jeu

Le jeu se termine à la fin du tour durant lequel la dernière carte Événement rouge de la pioche est mise en jeu.

En plus des jetons PVs gagnés durant la partie, chaque joueur:

- gagne 1 PV par carte Événement non contrée sur laquelle il est présent (y compris le Maraudage),
- gagne les PVs indiqués sur les emplacements des cartes Activité occupés par ses hommes de métier,
- perd 2 PVs pour chacun des 3 niveaux de la Cathédrale sur lequel ne se trouve pas au moins un de ses cubes,

- révèle sa carte Personnage. Un décompte a alors lieu pour chaque personnage: chaque joueur gagne les PVs associés à chaque carte Personnage distribuée en début de partie. Il est donc important d'essayer de deviner les personnages des autres joueurs pendant la partie afin de gagner les PVs associés à ce personnage. Il est même vivement conseillé de brouiller les pistes!

Le gagnant est celui qui a le plus de PVs.

Note: en cours de jeu, les PVs sont cachés. Pour plus de suspense lors du décompte final, il est conseillé de faire des piles de 10 PVs devant chaque joueur lors de chaque étape. Les scores des joueurs sont ainsi faciles à comparer.

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

Remerciements

Les auteurs remercient les nombreux testeurs et lecteurs qui ont contribué à la réalisation de ce jeu et qui se reconnaîtront sans mal! Il nous est malheureusement impossible de tous les citer! L'éditeur remercie Xavier et Alain pour leur confiance et les excellents moments liés à la genèse de ce jeu ainsi que son épouse pour son soutien plus que précieux.



www.pearlgames.be
rue des courbes, 2
7900 Grandmetz
(Belgique)

Les activités



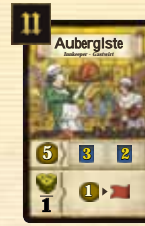
L'Artisan convertit 1 point d'influence en 6 deniers.



Le Marchand permet de gagner 2 deniers.



Le Meunier permet au joueur qui active la carte de choisir entre gagner 2 deniers par habitant de sa couleur posé au Palais ou 2 deniers par habitant posé à l'Évêché. Les habitants expulsés ne rapportent rien. Le choix peut être différent lors de chaque activation.



L'Aubergiste permet d'acheter un point d'influence pour un denier.



Le Forgeron ajoute 5 à la valeur d'un lot de dés rouges quel que soit le nombre de dés qui le constituent. Il ne permet pas de modifier la valeur d'un dé afin de se placer au Palais.



Le Milicien permet d'utiliser de 1 à 3 dés jaunes comme des dés rouges. Le joueur qui active cette carte ne peut utiliser que des dés jaunes pour cette action. Les dés gardent leur valeur.



Le Compagnon permet de convertir 3 deniers en 2 PVs.



L'Orfèvre permet de gagner 1 PV et 2 deniers.



Le Sculpteur permet de gagner 1PV.



La Dîme permet de prendre gratuitement 1 dé jaune à chaque joueur au moment de la constitution d'un lot. Par exemple, il est possible à un joueur de constituer gratuitement un lot de 3 dés jaunes s'il en prend un à 2 joueurs différents et un sur son quartier. Il est interdit d'utiliser un autre cube pour modifier ces dés jaunes car un seul cube peut être utilisé par action. Il est permis de prendre un dé sur le quartier du joueur neutre.



Le Moine transforme 1 seul dé blanc en 3 dés jaunes de même valeur. Lorsqu'un joueur utilise un cube venant de cette carte pour améliorer son action, il doit n'utiliser qu'un seul dé blanc lui coûtant 2 deniers s'il vient d'un autre quartier (il est impossible d'acheter un dé jaune supplémentaire).



Le Prêtre ajoute 3 à la valeur de chaque dé jaune de votre lot. La valeur d'un dé n'est pas limitée à 6. Il ne permet pas de modifier la valeur d'un dé afin de se placer sur l'Hôtel de ville.



L'Apprentissage transforme chaque dé d'un lot en dé de valeur 5. Cette carte agit sur des lots des 3 couleurs. Il ne permet pas de modifier la valeur d'un dé afin de se placer sur le Palais, l'Évêché, l'Hôtel de ville ou la Cathédrale.



La Confession ajoute 2 à la valeur de chaque dé de votre lot. La valeur d'un dé n'est pas limitée à 6. Elle ne permet pas de modifier la valeur d'un dé afin de se placer sur le Palais, l'Évêché, l'Hôtel de ville ou la Cathédrale.



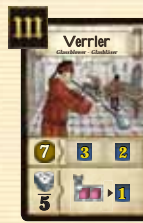
Le Templier permet d'utiliser 1 seul dé blanc comme s'il s'agissait de 2 dés rouges de même valeur. Lorsqu'un joueur utilise un cube venant de cette carte pour améliorer son action, il doit n'utiliser qu'un seul dé blanc lui coûtant 2 deniers s'il vient d'un autre quartier (il est impossible d'acheter un dé rouge supplémentaire).



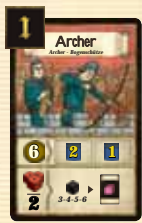
Le Pèlerinage permet de gagner 2 PVs. Pour utiliser cette carte, des dés des 3 couleurs peuvent être utilisés et mélangés : c'est la seule carte qui permet de mélanger des dés de couleurs différentes. Seules les cartes Apprentissage et Confession peuvent être utilisées pour améliorer les lots de dés de couleurs différentes qui servent à activer la carte Pèlerinage. Il est possible d'activer la carte avec des dés de la même couleur. Dans ce cas, le lot peut être amélioré par d'autres cartes Activité.



La Procession offre 2 PVs au joueur qui a le plus de dés sur son quartier de la Place (exceptés les dés utilisés pour activer cette carte). Les dés du joueur neutre sont également pris en compte. En cas d'égalité, les joueurs concernés gagnent tous 2 PVs. Il faut au moins 1 dé sur son quartier pour gagner les 2 PVs.



Le Verrier offre 1 PV par paire de cubes du joueur présents à la Cathédrale. Seul le joueur activant la carte gagne des PVs.



L'Archer permet de tenter de placer un cube sur 1 carte Événement. Le joueur lance un dé et, s'il obtient 3, 4, 5 ou 6, il place un cube sur une carte Événement de son choix (il gagne 1 point d'influence). Il est impossible de modifier le résultat de ce dé. Si le joueur active cette carte plusieurs fois, le joueur assis à sa gauche compte ses lancers de dés et l'arrête quand nécessaire. Il est possible de placer des cubes sur des cartes Événement différentes.



La Chevalerie permet de placer des cubes sur les cartes Événement : le joueur peut placer un cube par dé rouge qu'il possède sur son quartier de la ville (exceptés les dés utilisés pour activer cette carte). Il gagne 1 point d'influence par cube placé. Il est possible de placer des cubes sur des cartes Événement différentes.



Le Diplomate permet de payer 1 point d'influence pour placer 1 cube sur une carte Événement (il gagne 1 point d'influence par cube placé). Si le joueur active le Diplomate plusieurs fois, il peut placer ses cubes sur des cartes Événement différentes. Le joueur doit dépenser tous les points d'influence qu'il souhaite utiliser avant de commencer à placer ses cubes.



La Chasse permet de gagner 3 points d'influence.



Le Mercenaire permet de gagner 3 deniers.



Le Percepteur lève l'impôt : chaque joueur paie 1 denier par habitant qu'il possède à l'Hôtel de ville. Cet argent est gagné par celui qui active la carte. La banque paie pour chaque habitant gris posé à l'Hôtel de ville. Il ne faut pas payer pour les habitants expulsés. Si un joueur ne peut pas payer la somme, il donne ce qu'il peut sans être sanctionné.



Le Capitaine permet de gagner 1 PV par carte Événement sur laquelle le joueur a placé au moins un cube. Le Maraudage est également pris en compte.



Les Joutes permettent de gagner 2 PVs si la valeur totale des dés rouges de votre quartier (exceptés les dés utilisés pour activer cette carte) est plus élevée que celle des autres joueurs. Les dés du joueur neutre sont également pris en compte. En cas d'égalité, tous les joueurs concernés gagnent 2 PVs.



Le Troubadour convertit 3 points d'influence en 2 PVs.

Note : N'oubliez pas d'utiliser votre carte Activité autant de fois que permis par les dés constituant votre lot (ex. : si vous utilisez et gagnez 2 fois une joute, prenez 4 PVs).

Les événements



Sécheresse

Chaque joueur paie 1 denier par habitant de sa couleur se trouvant à l'Hôtel de ville. Il ne faut pas payer pour les habitants expulsés, couchés sur l'illustration de l'Hôtel de ville.



Soutien

Placer un cube gris sur chacun des 2 événements placés à gauche de celui-ci. S'il n'y a qu'un événement à gauche du soutien, il ne faut pas placer qu'un cube sur cet événement.



Guerre civile

Chaque joueur perd 3 deniers.



Voyageurs

Lancer un dé noir et placer un habitant neutre au début de la ligne de l'Hôtel de ville ainsi désignée. Faites glisser les habitants déjà présents vers la droite en expulsant le plus à droite, si nécessaire. L'habitant expulsé est couché sur l'illustration de l'Hôtel de ville.



Conflit théologique

Lancer un dé noir et placer un habitant neutre au début de la ligne de l'Évêché ainsi désignée. Faites glisser les habitants déjà présents vers la droite en expulsant le plus à droite, si nécessaire. L'habitant expulsé est couché sur l'illustration de l'Évêché.



Hérésie

Chaque joueur perd 2 points d'influence.



Maîtres d'oeuvre itinérants

Placer un cube gris sur la première case libre de la Cathédrale: il s'agit de la case disponible de plus bas niveau et de plus petite valeur. Si aucune case n'est libre, on ne place pas de cube gris.



Perturbation des travaux

Retirer le cube de plus grande valeur présent à la Cathédrale, même s'il s'agit d'un cube gris (le cube qui est sur le plus haut niveau et de plus grande valeur).



Brigandage (x3)

+ 1 dé noir.



Conflit de succession

Lancer un dé et placer un habitant neutre sur la case du Palais ainsi désignée en expulsant l'habitant présent, si nécessaire. L'habitant expulsé est couché sur l'illustration du Palais.



Escarmouches (x2)

+ 1 dé noir.



Guerre et Attaque des Normands

+ 2 dés noirs

Note: si les 8 habitants neutres sont déjà en jeu, ignorez les cartes Événement qui en amènent de nouveaux.

Les personnages



Chrétien de Troyes

Il créa la légende du Graal et avec elle, le roman littéraire et initiatique. Il a besoin de lecteurs et récompense le nombre d'habitants sur les bâtiments principaux.

- 1 PV si le joueur a placé un total de 3 ou 4 habitants sur les 3 bâtiments principaux (4 ou 5 à 2 joueurs)
- 3 PVs s'il en a placé 5 ou 6 (6 ou 7 à 2 joueurs)
- 6 PVs s'il en a placé 7 ou plus (8 ou plus à 2 joueurs)



Urbain IV

Fils d'un savetier de Troyes, il devint pape en 1261 après avoir été clerc de la cathédrale. Il récompense les constructeurs de cathédrale.

- 1 PV si le joueur possède un total de 3 ou 4 cubes à la Cathédrale en fin de partie (4 ou 5 à 2 joueurs)
- 3 PVs s'il en possède 5 ou 6 (6 ou 7 à 2 joueurs)
- 6 PVs s'il en possède 7 ou plus (8 ou plus à 2 joueurs)



Thibaut II

Ce comte fut l'instigateur principal des grandes foires de Champagne. Il récompense les deniers accumulés.

- 1 PV si le joueur possède entre 6 et 11 deniers en fin de partie
- 3 PVs s'il en possède entre 12 et 17
- 6 PVs s'il en possède 18 ou plus



Hugues de Payns

Ce comte fonda l'Ordre des Templiers en 1118. Il récompense l'influence des joueurs.

- 1 PV si le joueur possède entre 5 et 9 points d'influence en fin de partie
- 3 PVs s'il en possède entre 10 et 14
- 6 PVs s'il en possède 15 ou plus



Le Florentin

Dominique Del Barbier, dit Le Florentin, a participé à la reconstruction de la ville après l'incendie de 1524. Il récompense le nombre d'hommes de métier des joueurs.

- 1 PV si un joueur possède un total de 2 ou 3 hommes de métier sur les cartes Activité
- 3 PVs s'il en possède 4 ou 5
- 6 PVs s'il en possède 6 ou plus



Henry Ier

Il fut armé Chevalier par l'empereur et participa aux côtés de Louis VII à la Deuxième Croisade. Il récompense les événements contrôlés par les joueurs.

- 1 PV si le joueur a gagné 1 ou 2 cartes Événement
- 3 PVs s'il en a gagné 3 ou 4
- 6 PVs s'il en a gagné 5 ou plus