Marc André

Majesty

Une couronne pour un Royaume



INTRODUCTION

Dans ***Majesty***, vous incarnez un jeune prétendant au trône tentant d'attirer des Personnages importants dans son Royaume. Ces derniers apportent richesse et succès, aussi, choisissez bien les Personnages que vous souhaitez appâter afin d'amasser le plus d'or possible ! En effet, le prétendant en possession des plus grandes richesses se verra couronné et remportera la partie.

À PROPOS

La présente règle du jeu a été découpée en plusieurs parties. Ne vous laissez donc pas intimider par le nombre de pages ! De nombreux exemples, alliés à des explications claires, devraient vous permettre de lancer votre première partie en quelques minutes.

En pages 2 et 3 : MISE EN PLACE et le DÉROULEMENT général.

En page 4 : le détail de ce qu'il est possible de réaliser durant un TOUR DE JEU.

En page 6 : la description des ACTIONS SPÉCIALES.

En page 7 : vous trouverez l'explication de la FIN DE PARTIE avec le calcul des scores.

En page 8 : un RÉSUMÉ des règles e ainsi qu'une petite liste de suggestions de règles alternatives.

Consultez pour finir la FICHE ADDITIONNELLE décrivant en détail les actions des BÂTIMENTS.

MISE EN PLACE

1A Distribuez à chaque joueur, un paquet de 8 cartes de Batîment, numérotées de 1 à 8 (telles que la carte Moulin représentée ci-contre).



Pour commencer, 2 informations sont particulièrement importantes et se trouvent dans l'angle inférieur gauche de la carte : une valeur et une lettre. Chaque joueur devra posséder une carte / exemplaire de chaque valeur, un 1, un 2, un 3, et ainsi de suite jusqu'à 8.

La lettre vous indique avec quelle version du jeu vous jouez. Au cours d'une première partie, il est essentiel que les joueurs aient tous, leurs cartes face A visible.

1B Les joueurs sont à présent invités à poser leurs cartes Bâtiments numérotées de 1 à 8 de manière à former un paysage, tout en conservant suffisamment d'espace devant eux pour pouvoir poser d'autres cartes sous celles-ci. En effet, c'est là qu'ils devront poser leurs cartes Personnage, et ces derniers ont besoin d'espace pour se sentir à l'aise.



4 Avant de pouvoir commencer, il vous manque encore les Personnages, ceux-là même que vous souhaitez attirer en votre Royaume. Ces cartes présentent deux dos différents : la première pile de cartes (dos vert, 33 cartes), et la deuxième pile de cartes (dos rouge, 27 cartes). Mélangez ces deux piles séparément.



Posez ensuite la deuxième pile (dos rouge) au milieu de la table, de manière à pouvoir par la suite poser 6 cartes à sa droite.

Le tableau situé à droite du présent texte vous indique ensuite combien de cartes il faut prendre de la première pile (dos vert) en fonction du nombre de joueurs. Une fois les cartes prises, posez ces la pile de cartes à dos vert sur la pile de cartes à dos rouge : il s'agit de la pioche.

Disposez ensuite les 6 premières cartes Personnages sur la table comme dans l'exemple. Ils formeront la **Population**.

2A Prenez ensuite ensuite autant de fiches Meeple qu'il y a de joueurs (en vous assurant que celle à bord rouge avec un chevalier rouge soit parmi elles), puis distribuez-en une à chacun.



Placez cette fiche au dessus du paysage et posez 5 Meeples dessus.

Celui qui a la fiche avec le chevalier est considéré comme la premier joueur.

2B Les Meeples sont de petites figurines de jeu qui symbolisent ici vos assistants. Créez sur la table, une réserve avec les Meeples excédentaires, de façon à ce que tous les joueurs puissent y accéder.



1A+1B

3 Le trésor de Majesty est symbolisé par des jetons (appelés pièces), répartis comme suit :



10 Pièces de valeur 1 (cuivre)



25 Pièces de valeur 2 (argent)



25 Pièces de valeur 10 (or)



6 Pièces de valeur 50 (pierres précieuses)



4 pièces de valeur 100 (1 de chaque : Dague, Calice, Chevalière et Diadème)

Placez ce trésor sur la table, de façon à ce que tous les joueurs puissent y accéder.

Note : si on vous indique de prendre **12 pièces**, vous devez prendre des pièces pour l'équivalent d'une valeur de 12.





4	Dans une partie à 4 joueurs, prenez les 26 premières cartes du paquet Vert.
3	Dans une partie à 3 joueurs, ne prenez que les 14 premières cartes du paquet Vert.
2	Dans une partie à 2 joueurs, ne prenez que les 6 premières cartes du paquet Vert.

BUT DU JEU

Dans ***Majesty***, vous êtes à la tête d'un petit Royaume, représenté devant vous par différents Bâtiments. Se trouve également à votre disposition une variété de Personnages souhaitant trouver abri et emploi chez vous, ou chez vos adversaires.

Votre but est d'attirer ces Personnages dans votre Royaume de manière stratégique, afin de remporter le plus d'argent possible et ainsi de remporter la partie.

L'argent est représenté par des jetons, en forme de Pièces, inclus dans le jeu. Lorsque vous recevez des Pièces, celles-ci proviennent du trésor commun (sauf indication contraire). Quand vous en perdez vous les remettez dans le trésor (sauf indication contraire). Il sera parfois nécessaire de faire de la monnaie.

DÉROULEMENT

Le premier joueur est symbolisé par la fiche Meeple à bord et chevalier rouges.



Majesty se joue au tour par tour.

Lorsque c'est à votre tour de jouer, vous devez prendre un Personnage dans la Population, le poser devant le bâtiment correspondant de votre Royaume. Ce faisant vous activez ce bâtiment. Ce qui peut vous faire gagner de l'argent, des meeples, engendrer une attaque ou bien même faire gagner de l'argent aux autres joueurs. Le fonctionnement et les implications de cette activation seront détaillés au cours des pages suivantes. Une fois cela fait, ce sera au tour du joueur suivant (à votre gauche), qui lui-même prendra un Personnage, et ainsi de suite jusqu'à ce que chaque joueur ait pris **exactement 12 Personnages.**

Une fois que les joueurs ont pris leurs 12 Personnages, on procède au calcul de scores ; le joueur en possession du plus gros trésor (c'est-à-dire, celui qui a amassé le plus d'argent) est couronné Roi ou Reine et remporte la partie.

C'est parti !

TOUR DE JEU

Prendre une carte Personnage

6 cartes Personnage se trouvent en permanence à disposition au centre de la table, c'est la Population. Lorsque c'est à votre tour de jouer, prenez l'un de ces Personnages.

Examinons la sélection située à droite :



Tout à gauche se trouve la première carte, et tout à droite, adjacente à la pioche, se trouve la dernière (et sixième) carte.

La **première carte** de la rangée est toujours gratuite, si c'est celle que vous souhaitez prendre, vous pouvez la ramasser sans contrepartie. Il peut cependant arriver que vous souhaitiez prendre une autre carte que la première de la rangée. C'est là que les Meeples interviennent.

Posez un de vos Meeples sur chaque carte située à gauche de la carte que vous souhaitez prendre, ramassez-la et placez-la dans votre Royaume (nous verrons tout à l'heure où la placer dans le chapitre **Poser un Personnage**).



Pour diverses raisons, vous n'êtes actuellement pas intéressé par la Sorcière ou la Meunière. Vous posez alors un de vos Meeples sur chacune d'entre elles et prenez la Noble.



Les Meeples que vous avez posés restent sur les cartes.



Si vous choisissez de prendre une carte sur laquelle se trouvent des Meeples, ces derniers vous reviennent également.

Lorsqu'un joueur a pris un Personnage, les Personnages restants (et les éventuels Meeples posés dessus) sont décalés vers la gauche. Un sixième Personnage est alors pris du dessus de la pioche et posé face visible tout à droite de la rangée de cartes. De cette manière, chaque joueur aura toujours le choix entre 6 Personnages au début de son tour.

Qu'advient-il des Meeples que je reçois ?

Vous recevrez des Meeples en bien des occasions. Lorsque cela arrivera, vous devrez les poser sur des emplacements libres de votre fiche Meeple.

Si vous en recevez plus, placez-les à côté de votre fiche Meeple en attendant la fin de votre tour (nous développerons ce sujet en bas de la page 5).



Poser un Personnage

Après avoir pris une carte Personnage (et les éventuels Meeples posés dessus), vous devez poser cette carte dans votre Royaume. C'est-à-dire, il vous faut poser cette carte sous l'un de vos Bâtiments.

À chaque type de Personnage correspond un Bâtiment, reconnaissable au symbole visible sur les deux cartes.



Vous pouvez poser autant de cartes Personnage du même type que vous le souhaitez. Si vos adversaires vous en laissent la possibilité, vous pouvez par exemple rassembler jusqu'à 8 Meunières.

Examinons rapidement les Personnages et les Bâtiments qui leur sont associés.



Meunière *Brasseur* *Sorcière* *Garde* *Soldat* *Tavernier* *Noble*



Il existe également des cartes « doubles ». Ces dernières présentent un Personnage différent sur chaque moitié. Si vous prenez une de ces cartes, vous devrez décider immédiatement où la poser dans votre Royaume, c'est-à-dire soit l'un, soit l'autre Personnage.

Important : chaque carte Personnage présente un blason orné d'un symbole. Ces blasons rappellent les Bâtiments. Par manque de place, il n'a malheureusement pas été possible de représenter les Personnages sur les cartes de Bâtiments. Ainsi, lorsque les blasons sont représentés quelque part, ils symbolisent toujours les Personnages de votre Royaume.

Activation des Bâtiments

Après avoir posé une carte Personnage dans votre Royaume, calculez le score obtenu de haut en bas. Ce faisant, vous obtiendrez toujours un gain de Pièces. Parfois vous obtiendrez également des actions spéciales.

Vous trouverez une explication détaillée des Bâtiments sur la fiche additionnelle.

Important : Les actions et les gains n'interviennent qu'au moment où vous posez un Personnage. Nous verrons ultérieurement que des Personnages peuvent bouger, mais le fait de revenir à leur Bâtiment ne permet pas une nouvelle « activation ».



Vous prenez et posez une Meunière sur votre Moulin et obtenez ainsi 2 Pièces.



*Au cours d'un tour ultérieur, vous posez une seconde Meunière, gagnez 2 Pièces **pour chaque** et gagnez donc 4 Pièces au total.*



Si vous posez une Sorcière, accomplissez tout d'abord (si possible) l'action spéciale (voir la partie inférieure de la page 6), puis obtenez 2 Pièces pour chaque Personnage présent dans votre Royaume symbolisé par les blasons représentés sur l'Herboristerie. Dans l'exemple ci-dessus, cela représente donc 6 Pièces.

Fin du tour

Après avoir réalisé toutes les actions liées à un Personnage et à son Bâtiment, votre tour prend fin. S'il vous reste des Meeples surnuméraires posés à côté de votre fiche Meeple, ces derniers vont aller travailler et vous rapporter une petite obole.

Remettez-les dans la réserve de Meeple et prenez 1 Pièce pour chaque Meeple ainsi défaussé.

Puis n'oubliez pas de faire glisser cinq personnages restants vers la gauche pour en ajouter un sixième.

Le joueur suivant peut alors entamer son tour en prenant un Personnage dans la Population.



Il vous reste 2 Meeples à côté de votre fichee Meeple car tous les emplacements sont occupés. Remettez-les dans la réserve et obtenez 2 Pièces.

LES 4 ACTIONS SPÉCIALES

Quatre des Bâtiments offrent des actions spéciales, représentées sur des panneaux indicateurs.

1. La Défense



Commençons par l'action spéciale présente sur la carte de la Tour de Guet : la Défense.

La Défense est un effet passif qui s'active dès lors qu'un Garde est posé à la Tour de Guet. Nous explorerons cet effet plus avant au paragraphe suivant.

2. L'Attaque



Dès lors qu'un Soldat est posé à la Caserne, une Attaque est lancée. Tous les joueurs (à l'exception du joueur qui vient de poser un Soldat) sont considérés comme étant attaqués, ce n'est pas optionnel.

Le joueur attaquant vérifie alors, adversaire par adversaire, si ces derniers disposent de suffisamment de Défense pour parer son Attaque.

Le Personnage blessé sera toujours le premier en partant de la gauche *tel que vu par le joueur défenseur, il s'agira donc la plupart du temps d'une Meunière ou d'un Brasseur.*

Si le joueur défenseur possède au minimum autant de Gardes que le joueur attaquant n'a de Soldats, sa Défense est ***suffisante*** *: l'Attaque échoue et le défenseur est épargné.*



Si un joueur possède une Défense ***insuffisante****, l'Attaque est un succès et le joueur attaquant blesse l'un des Personnages du défenseur. Quelle que soit la « puissance » de l'Attaque, on ne blesse toujours qu'****un seul Personnage****.*



La carte du **Personnage blessé** (le plus à gauche) est alors retournée face cachée et posée sous le Dispensaire. Si un nouveau Personnage est blessé, il subira le même sort et sa carte sera posée par-dessus la première, et ainsi de suite.

Les Personnages ainsi blessés ne travaillent plus pour votre compte et ne vous font donc rien gagner. Ils peuvent même occasionner une pénalité en fin de partie.



Votre adversaire doit retourner face cachée le Personnage le plus à gauche (dans ce cas une Meunière) et la poser sous le dispensaire. Elle est blessée.

3. Le Soin



Examinons à présent l'action spéciale de l'Herboristerie : Soignez la carte du dessus. Si vous posez une Sorcière dans votre Royaume, soignez immédiatement le Personnage dont la carte se trouve sur le dessus de la pile située sous le Dispensaire. Cela signifie que vous pouvez prendre cette carte, la retourner face visible et la poser de nouveau sous le Bâtiment auquel elle est associée, **mais sans l'activer**.

Appliquez ensuite l'effet normal de la carte Sorcière posée à l'Herboristerie, et encaissez les gains associés.



*Vous jouez une Sorcière. Avant toute chose, retirez la Meunière du Dispensaire et posez-la de nouveau au Moulin (****mais sans l'activer****).*



Calculez à présent les gains obtenus par la Sorcière, qui dans cet exemple vous rapporte 8 Pièces.

Exception : *si le Personnage soigné est une carte double, vous devez immédiatement choisir où la poser (vous n'êtes pas obligé de faire le même choix que lorsque vous avez pioché cette carte).*

Important : *une carte Personnage soignée qui est reposée dans un Bâtiment ne le réactive* ***pas*** *et ne vous fait rien gagner.*

4. Fin de la Partie (l'Action Spéciale)



Enfin, abordons le cas du panneau Fin de partie. Il signifie tout simplement que ce Bâtiment ne comptera qu'à la fin de la partie, lors du calcul final des scores. Vous ne perdez pas d'argent quand vous envoyez un Personnage au Dispensaire.

FIN DE PARTIE

La partie s'achève dès que tous les joueurs ont 12 Personnages dans leurs Royaumes.

Il faut maintenant accomplir 3 calculs de scores.

1. Le Dispensaire

Vous devez payer 1 Pièce par Personnage présent au Dispensaire. Posez ensuite ces Personnages au centre de la table *(attention cependant, les choses peuvent encore se corser si jamais vous jouez avec la face B !)*



Vous devez payer 2 Pièces pour les deux Personnages présents dans votre Dispensaire.

2. La Diversité

Comptez le nombre de Bâtiment qui ont au moins un Personnage associé. Vous gagnez autant d'argent que ce nombre multiplié par lui-même (voir ci-dessous).

Chaque Bâtiment affiche un set complet d'icône pour rappel de cette phase.





Exemple 1 : *vous avez 12 Personnages associés à* ***4 Bâtiments différents****. Vous gagnez (4 x 4 =) 16 Pièces.*



Exemple 2 : *vous avez 12 Personnages associés cette fois à* ***6 Bâtiments différents****. Vous gagnez (6 x 6 =) 36 Pièces.*

3. La Majorité

Examinez chaque Bâtiment individuellement, de gauche à droite. Sur chacun d'entre eux, vous trouverez dans le coin inférieur droit l'illustration d'une pièce indiquant un nombre. Vérifiez à présent quel joueur possède le plus grand nombre de Personnages dans ledit Bâtiment : ce dernier obtient alors le nombre de Pièces correspondant au score indiqué sur la carte.

En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, tous remportent l'intégralité des Pièces correspondant au score de majorité.





Exemple 1 : *vous détenez la majorité des Meunières et obtenez donc 10 Pièces.*



Exemple 2 : *votre adversaire détient la majorité des Brasseurs et obtient donc 11 Pièces.*

Pour terminer...

... comptez à présent vos Pièces : le joueur détenant le plus gros trésor remporte la partie !

En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, ces derniers devront se partager la couronne.

Remarque : *les Meeples qu'ils vous restent peuvent servir à résoudre une égalité, mais ne rapportent rien de plus. Par exemple pour départager une égalité c'est le joueur impliqué qui a le plus de Meeples devant lui qui l'emporte.*



RÉSUMÉ

Voici un court résumé des actions à réaliser au cours d'une partie de ***Majesty*** :

1. Prenez un des Personnages présents dans la Population et posez-le sous le Bâtiment qui lui est associé au sein de votre Royaume.
2. Ce Personnage déclenche éventuellement l'activation de celui-ci, et peut vous rapporter quelques Pièces.
3. Procédez ainsi chacun à votre tour, jusqu'à ce que tous les joueurs détiennent 12 Personnages au sein de leurs Royaumes respectifs.
4. Procédez au calcul des scores pour chaque étape de la Fin de Partie.
5. Le vainqueur est couronné Roi ou Reine.

EXISTE-T-IL DES RÈGLES ALTERNATIVES ?

Ne lisez ce texte qu'après avoir joué 3 à 5 fois avec la face A des cartes. Vous serez alors prêt pour une partie avec la face B : retournez simplement tous les Bâtiments. Il est important de s'assurer que tous les joueurs ont bien tourné tous les Bâtiments du même côté. Les effets des Bâtiments sont détaillés sur la fiche additionnelle.

Vous avez fait le tour de la face B des cartes ?

Il vous est donc certainement déjà venu à l'idée de mélanger les Bâtiments, c'est-à-dire de jouer avec des faces A et B combinées des Bâtiments. N'hésitez pas à essayer ! Les résultats peuvent néanmoins s'avérer inattendus. Une fois de plus, il est essentiel de s'assurer que tous les joueurs ont bien tous leurs Bâtiments tournés du même côté.

Vous souhaitez mélanger les piles de Personnages 1 et 2 ?

Cette petite modification peut être mise en place dès la seconde partie : les cartes apparaîtront alors de manière encore plus aléatoire. Attention cependant, cela peut rendre le jeu bien plus agressif (en raison du grand nombre de Soldats) ou plus ennuyeux (le même type de Personnage peut se succéder jusqu'à 7 fois).

Il arrive souvent qu'un joueur « oublie » de préciser aux autres joueurs qu'ils doivent percevoir des Pièces grâce à l'effet de l'un de ses Bâtiments. Vous pouvez alors instaurer la règle optionnelle suivante : en cas d'oubli, si les autres joueurs s'en aperçoivent, le joueur distrait doit payer l'oubli avec des Pièces provenant de son trésor (au lieu de la réserve).

Nous ne pouvons malheureusement pas répondre aux questions concernant les cas particuliers, du fait du trop grand nombre de combinaisons possibles.

Remerciements

De Marc André

Créé en 2014, Majesty est l'aboutissement d'un long processus de création. Je remercie Sébastien Pauchon pour ses précieux commentaires qui m'ont fait abandonner le plateau de jeu initial, Gaëtan Beaujannot pour son soutien indéfectible jusqu'à l'édition, et toute l'équipe d'Hans Im Glück pour la qualité de leur travail et la confiance qu'elle me porte.

De l'éditeur

Nous tenons également à remercier Marc André et Gaetan Beaujannot (Forge Next forgenext) pour leur confiance. Cela a été un réel plaisir que de travailler avec vous, et nous attendons avec impatience de nouveaux jeux de votre part !

Nous voulons aussi remercier tous les joueurs qui ont participé aux séances de tests, les développeurs, les relecteurs, les traducteurs et les partenaires qui ont conçu ce projet avec nous. Merci, car sans vos commentaires nous n'aurions pas pu aller aussi loin !

Un remerciement particulier à l'illustratrice Anne Heidsieck, au graphiste Andreas Resch, ainsi qu'à l'équipe de Zman. Merci aussi à nos testeurs internes Dieter Hornung, Karl-Heinz et Klaus Schmiel.

HANS IM GLÜCK

Z-MAN games

EDGE

Vous rencontrez des problèmes d'interprétations de règles, il vous manque des éléments, vous voulez en savoir plus sur le jeu : **FR.ASMODEE.COM**

© 2017 Hans im Glück Verlags-GmbH. © 2017 Asmodee North America, Inc. Tous droits réservés. Z-Man Games et son logo sont TM de Z-Man Games. Z-Man Games est une filiale de Asmodee North America, Inc. Adaptation française par Edge Entertainment. Distribution par Asmodee France, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex. Tél : 01 34 52 19 70. ATTENTION : ne convient pas à des enfants de moins de trois ans. Contient de petits éléments pouvant être ingérés ou inhalés. Risque d'étouffement. Conservez ces informations pour vos archives. Photos non contractuelles. Fabriqué en Allemagne. Déconseillé aux enfants de moins de 7 ans.

LES BÂTIMENTS DE LA FACE A

Rappel : Les Bâtiments ne s'activent qu'au moment où vous posez le Personnage correspondant dessous. De plus, vos Personnages ne reçoivent de Pièces que dans votre Royaume. Bien entendu, seuls comptent dans le calcul de score les Personnages posés face visible. Les Personnages blessés (tournés face cachée) ou les Personnages représentés sur la partie basse d'une carte double, ne comptent pas.

Exception : *Si vous soignez un Personnage et le posez de nouveau sous son Bâtiment, le Bâtiment ne se réactive pas.*

1 A



Quand vous activez le Moulin, vous gagnez 2 Pièces pour **chacune** de vos Meunières.

2 A



Quand vous activez la Brasserie vous gagnez 2 Pièces et 1 Meeple pour **chacun** de vos Brasseurs.

Après avoir posé un Brasseur, n'oubliez pas de signaler clairement que tout joueur (vous inclus) possédant au moins une Meunière obtient 2 Pièces.

Vous posez votre troisième Brasseur et recevez aussitôt 6 Pièces ainsi que 3 Meeples.





Vous devez poser deux de ces Meeples à côté de la carte correspondante, étant donné que tous les espaces sur votre fiche sont occupés. Vous annoncez ensuite que tout joueur ayant au moins une Meunière posée devant lui reçoit 2 Pièces. Possédant vous-même une Meunière, vous gagnez 2 Pièces.

Pour finir, vous êtes tenu de défausser les 2 Meeples surnuméraires et de prendre à la place 2 Pièces. Votre tour s'achève, c'est à présent au tour du joueur suivant.

3 A



Quand vous activez l'Herboristerie, vérifiez la présence d'au moins un Personnage blessé placé sous votre Dispensaire. Si c'est le cas, ce dernier est **immédiatement** soigné. Vous soignez uniquement le Personnage situé sur le dessus de la pile, quelle que soit la quantité de Sorcières situées devant vous.

Puis vous gagnez 2 Pièces pour **chacun** de vos Meunières, Brasseurs et Sorcières.



Vous posez une Sorcière et guérissez le Personnage situé sur le dessus de la pile du Dispensaire. Il s'agit d'une Meunière, que vous reposez à sa place. Le calcul du nombre de Pièces à recevoir s'effectue à ce moment-*là* : vous possédez 5 *des Personnages précisés devant vous et recevez donc 10 Pièces.*

4 A



Quand vous activez la Tour de Guet, les Gardes ont un fonctionnement similaire à celui des Sorcières. Vous obtenez ainsi 2 Pièces pour **chacun** de vos Gardes, Soldats et Taverniers.

Les Gardes servent également à la Défense – voyez pour cela la partie supérieure de la **page 6** du livret de règles.

5 A



Quand vous activez la Caserne, vous devez vérifier pour chaque Soldat que vous posez si l'Attaque lancée à l'encontre de chacun de vos adversaires est couronnée de succès. Voyez pour cela la partie centrale de la **page 6** du livret de règles.

Vous recevez ensuite 3 Pièces par **chacun** de vos Soldats.

6 A



Quand vous activez la Taverne **chacun** de vos Taverniers vous rapporte 4 Pièces.

Vous devez ensuite signaler clairement que tout joueur possédant au moins un Brasseur obtient 3 Pièces (vous y compris).

Après avoir posé votre troisième Tavernier, vous recevez 12 Pièces. Chaque joueur possédant au moins un Brasseur reçoit alors 3 Pièces (vous inclus).

7 A



Quand vous activez le Château, **chacun** de vos Nobles, vous rapporte 5 Pièces et 1 Meeple.



Tous les Personnages se trouvant ici doivent être posés face cachée.

À la fin de la partie, vous devrez malheureusement perdre 1 Pièce pour chaque Personnage encore blessé.

Vous pouvez consulter la pile de vos Personnages blessés à tout moment, mais il est interdit d'en modifier l'ordre.

LES BÂTIMENTS DE LA FACE B

Nous recommandons de n'utiliser cette face des Bâtiments qu'après avoir joué au moins 5 parties sur la face A. Si les règles de base sont identiques, les calculs de score liés aux cartes sont en revanche radicalement différents.

Nous n'aborderons ici que le cas des Bâtiments ayant une nouvelle fonction spéciale, ou qui sont inhabituels. Prêtez particulièrement attention aux nouvelles quantités liées à chaque Bâtiment. Les calculs de score associés aux différents types de Personnages demeurent identiques.



2B

Quand vous activez la Brasserie, recevez 1 Meeple pour **chacun** de vos Meunières et Brasseurs.

Ensuite si vous avez au moins une Noble et au moins un Tavernier, vous gagnez 10 Pièces.

Vérifiez ensuite (comme à la fin de chaque tour), si vous possédez des Meeples surnuméraires. Le cas échéant, défaussez-les et obtenez en échange 1 Pièce par Meeple.



6B

Quand vous activez la Taverne, déterminez dans quel Bâtiment vous avez le plus de Personnages. Vous recevez ensuite 2 Pièces par Tavernier, pour chaque Personnage dans ce Bâtiment.

Vous jouez un deuxième Tavernier. Vous avez 3 personnages dans l'Herboristerie ainsi que dans la Tour de Guet. Le nombre à retenir est 3. Vous gagnez donc 6 Pièces pour chacun de vos Taverniers, soit un total de 12 Pièces. Peu importe que cela soit par les Sorcières ou les Gardes.





7B

Quand vous activez le Château, vous avez le droit de vendre jusqu'à 5 Meeples pour 1 Pièce chacun ou d'en acheter jusqu'à 5 de la Réserve, là aussi pour 1 Pièce.

Vous obtenez ensuite 4 Pièces pour **chacun** de vos Nobles et **chacun** de vos Blessés.

Vous renoncez à la possibilité d'acheter ou de vendre des Meeples. Puis vos 2 Nobles et le Blessé (présent au Dispensaire) vous font gagner 12 Pièces.





8B

Le Dispensaire ne compte dans le score **qu'en fin de partie**.

Vous perdez 2 Pièces pour **chacun** de vos Personnages blessés.

Pendant l'étape de Majorité, le joueur avec le plus de Personnages blessés dans son Dispensaire perd 10 Pièces supplémentaires. Cette règle peut s'appliquer à plusieurs joueurs en cas d'égalité sur le nombre de Personnages blessés.