

**Préparation :**

Chaque joueur reçoit 4 cartes 'quartier' et 2 pièces d'or.

**Présentation :** (Un joueur tiré au sort reçoit la carte « couronne », il est le roi)

**Cartes quartiers :** elles sont divisées en 5 catégories (couleurs), le coût d'un quartier est indiqué en haut à gauche. Les 'violets' ont un pouvoir qui est décrit sur la carte.

**Cartes personnages :**

- Assassin :** Annonce le perso qu'il tue. La victime passera son tour et ne se dévoilera qu'à la fin du tour (PAS quand il est appelé).
- Voleur :** Annonce le perso qu'il vole. Quand celui-ci est appelé et se révèle, il lui donnera toutes ses pièces d'or. Assassin et assassiné ne peuvent être volés.
- Magicien :** peut SOIT échanger sa main contre celle d'1 autre joueur, SOIT défausser des cartes sous la pioche et en piocher autant
- Roi :** Reçoit la carte couronne et 1 pièce par quartier jaune. Il appelle les joueurs et choisit son rôle en 1. Il garde la couronne tant que le rôle n'est pas repris.
- Evêque :** Ne peut pas être attaqué par le condottiere. Reçoit 1 pièce / quartier bleu
- Marchand :** Reçoit 1 pièce. Reçoit 1 pièce par quartier vert.
- Architecte :** Reçoit 2 cartes en +. Il peut construire jusqu'à 3 quartiers durant son tour. Reçoit 1 pièce par quartier jaune.
- Condottiere :** À la fin de son tour, peut détruire 1 quartier d'1 cité non achevée en payant le « coût du quartier détruit -1 ». Reçoit 1 pièce par quartier rouge.

**Déroulement du jeu :** Un tour est divisé en 2 phases :

- Choix des personnages :** Le roi prend les 8 cartes perso, écarte au hasard : des cartes -sauf la carte 'roi'- face visible (nb cf tableau), et 1 face cachée. Il choisit en secret 1 perso dans les restantes, garde sa carte face cachée et passe le paquet à son voisin de gauche, qui choisit son perso, etc... Le dernier choisit parmi les 2 restantes et écarte la dernière. (à 7, il choisit parmi la restante et celle écartée face cachée au début)

Nb joueurs	Cartes écartées visibles
4	2
5	1
6, 7	0

- Le roi appelle les persos dans l'ordre des n° (1 → 8) :** Le perso appelé :

- DOIT** révéler sa carte (si le perso n'a pas été choisi, on passe au suivant) :
- DOIT**SOIT prendre 2 pièces d'or à la banque, SOIT piocher 2 cartes quartier, en choisir 1 et défausser l'autre.
- PEUT** poser 1 quartier de sa main dans sa cité en payant le coût. (il ne peut pas y avoir 2 quartiers de même nom dans 1 cité) et exerce son 'pouvoir' (cf persos)  
**Rmq :** Le joueur peut prendre l'argent gagné par ses quartiers quand il veut dans son tour (avant ou après construction), mais en 1 seule fois.

**Fin de la partie :** Dès qu'1 joueur place le 8ème quartier de sa cité, on finit le tour et la partie est finie. Chacun calcul son nombre de points de victoire qui est = à : Somme des coûts des quartiers de sa cité +3 si la cité a des quartiers des 5 couleurs + 4 pour le 1<sup>er</sup> a avoir eu 8 quartiers, +2 pour les autres joueurs ayant 8 quartiers.

Les nouveaux personnages de n°1 à 8 peuvent remplacer le n° correspondant dans le jeu d'origine sans changer la règle (remplacer 1 ou 2 maxi).

Les 2 personnages n°9 permettent de jouer jusqu'à 8 joueurs en rajoutant l'un des deux. Dans ce cas, pour chaque tour, il faut toujours écarter 1 carte face cachée, écarter face visible le nombre de carte dans le tableau ci-contre (sauf le roi ou l'empereur), et écarter face cachée la dernière carte restante. (à 8, le dernier joueur choisit sa carte parmi la restante et la 1<sup>re</sup> carte écartée face cachée)

Nb joueurs	Cartes écartées visibles
4	3
5	2
6	1
7, 8	0

**Nouvelles cartes personnages :**

- Sorcière :** Après avoir pioché pièces/cartes, elle annonce le perso qu'elle ensorcelle et arrête son tour. Quand le perso ensorcelé est appelé, il pioche pièces/cartes normalement et son tour est terminé. La sorcière fini alors son tour avec les spécificités du perso ensorcelé (pièces/cartes en +, etc...). Si l'ensorcelé est le roi, il garde sa couronne. La sorcière et l'ensorcelé ne peuvent être volés.
- Bailli :** Tous les joueurs - y compris l'assassin- qui battissent un/des quartier(s) à ce tour doivent lui donner une pièce à la fin de son tour (s'il lui en reste une).
- Sorcier :** Peut regarder la main d'un joueur et lui prendre 1 carte. Cette carte peut être mise dans sa main ou construite EN PLUS du quartier autorisé.
- Empereur :** Reçoit 1 pièce par quartier jaune. Il prend la couronne et la donne à 1 joueur de son choix qui doit en échange donner 1 pièce ou 1 quartier. Il ne peut prendre la couronne ou la donner à celui qui l'avait avant.
- Abbé :** Reçoit 1 pièce par quartier bleu et 1 pièce d'or par le joueur le + riche. S'il y a égalité, il ne reçoit rien.
- Alchimiste :** Récupère immédiatement l'or dépensé pour construire 1 quartier. Attention, cela signifie qu'il doit avoir l'argent. Il ne récupère pas l'argent dépensé en + (pour le bailli par exemple).
- Navigateur :** Peut : SOIT prendre 4 pièces d'or supplémentaires SOIT piocher 4 cartes supplémentaires  
Son tour s'arrête immédiatement, il ne peut construire de quartiers.
- Diplomate :** Reçoit 1 pièce par quartier rouge. Il peut échanger 1 quartier de sa cité contre un d'une autre cité, en payant la différence de prix au joueur concerné si nécessaire. Il ne peut pas prendre un donjon ou dans la cité de l'évêque.
- Artiste :** Peut décorer 1 ou 2 quartiers de sa cité en plaçant 1 pièce d'or dessus. Le coût du quartier et son prix de destruction sont augmentés de 1. Il ne peut y avoir qu'1 pièce maxi/quartier.
- Reine :** Reçoit 3 pièces d'or si elle est assise à coté du roi. (si le roi est à coté mais a été assassiné, elle reçoit quand même les pièces quand le roi est révélé. (ne pas utiliser la reine à moins de 5 joueurs).

La règle est globalement la même, mais les joueurs joueront 2 personnages, donc joueront 2 fois par tour, mais en ayant qu'1 main de cartes quartiers et qu'1 seul stock d'or.

La phase de choix des personnages est légèrement différente :

**A 2 joueurs**

- le joueur qui a la couronne :
  - Mélange les 8 cartes perso,
  - Écarte 1 carte au hasard face cachée,
  - Choisit 1 carte parmi celles restantes,
  - Passé le paquet au 2eme joueur.
- le 2eme joueur en choisit 1 et en écarte 1 au hasard face cachée. Il passe le paquet.
- le 1<sup>er</sup> joueur en choisit 1 et en écarte 1 au hasard face cachée. Il passe le paquet.
- le 2eme joueur en choisit 1 et en écarte 1 au hasard face cachée.

Chaque joueur a donc 2 personnages.

**A 3 joueurs**

- le joueur qui a la couronne :
  - Mélange les 8 cartes perso,
  - Écarte 1 carte au hasard face cachée,
  - Choisi 1 carte parmi celles restantes,
  - Passé le paquet au 2eme joueur.
- le 2eme joueur en choisit 1 et passe le paquet au 3<sup>ème</sup>.
- le 3eme joueur en choisit 1 et passe le paquet au 1er
- etc...

La dernière carte est écartée face cachée.

Chaque joueur a donc 2 personnages.

**Préparation**

Chaque joueur prend 8 cartes.

Les autres cartes constituent la pioche face cachée.

**Déroulement du jeu** (Le joueur le plus âgé commence)

On joue chacun son tour. A son tour, le joueur :

- DOIT** poser une carte face visible :
  - Soit il se défausse sur 1 des 5 cases du plateau (sur la pile correspondant à sa couleur)
  - Soit dans une de ses expéditions, en suivant les règles :
    - Devant le plateau, de son côté, face à l'expédition correspondante (de même couleur),
    - Les cartes sont placées les unes sur les autres, en colonne, de façon à ce que les chiffres soient toujours visibles,
    - L'ordre suivant doit être respecté : les cartes « mains » en premier, puis dans l'ordre croissant : Dès qu'au moins 1 carte est placée dans une expédition, on ne peut PLUS placer une carte de nombre inférieure, ou une carte « main ».
- DOIT** prendre une carte :
  - Soit celle du sommet d'1 des 5 piles du plateau
  - Soit la première de la pioche

**Fin de la partie**

La partie s'achève quand il n'y a plus de cartes dans la pioche.

On compte alors les points (les cartes alors en main sont perdues) :

Pour chaque expédition (couleur) où le joueur a placé des cartes, il marque :

<b>Prix de l'expédition</b>	- 20 points
<b>Gain de l'expédition</b>	+ somme des chiffres des cartes
	<b>SOUS TOTAL</b> (qui peut être négatif)

<b>Si 1 carte 'main'</b>	X 2
<b>Si 2 cartes 'main'</b>	X 3
<b>Si + de 8 cartes</b>	+ 20 points bonus

Le gagnant est l'expéditeur qui a le plus de points sur 3 parties