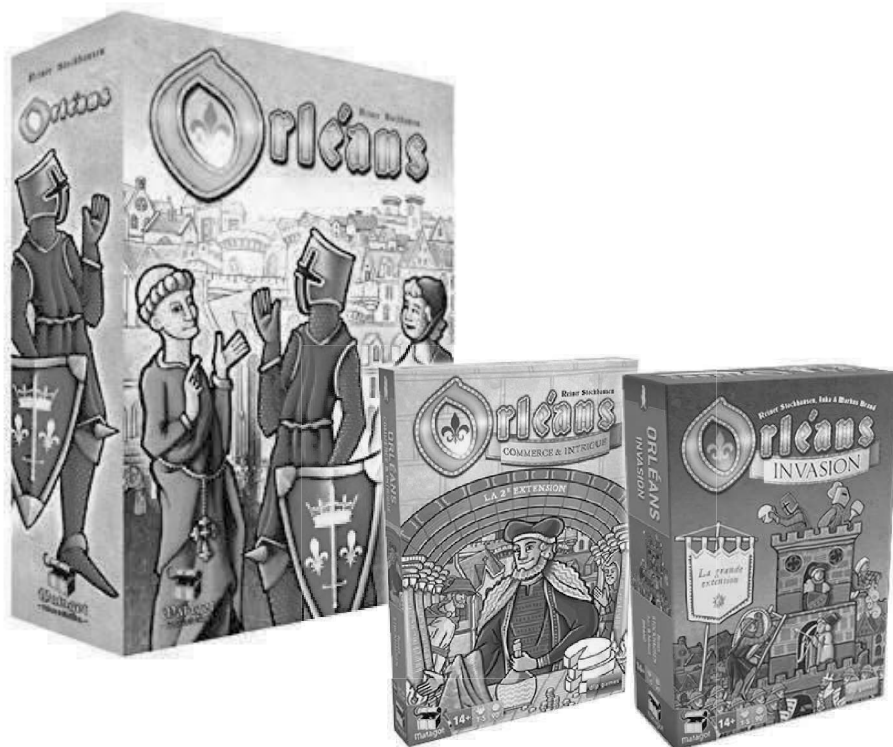




## LISTE DES LIEUX, AIDES DE JEU & FAQ

Orléans est un jeu de Reiner Stockhausen, illustré par Klemens Franz.  
Le jeu est édité en France par Matagot.



v3.8light

**Ce livret prend en compte les tuiles suivantes :**  
*jeu de base + extension Invasion + extension Commerce & Intrigue,  
les 5 packs de 3 tuiles additionnelles et les 3 packs de 3 tuiles  
promotionnelles.*

Il n'est pas nécessaire de tout posséder pour en profiter :  
cochez la case devant chaque nom de tuile en votre possession.

Version 3.8 du 7 août 2020

*Depuis 3.0 : ajout de la mise en place des nouveaux événements et de rappels,  
ajout de la FAQ, de variantes et de rappels de points de règles, corrections diverses  
Depuis 2.4 : ajout des tuiles promo #3, utilisation du terme «lieu» au lieu de «bâtiment»  
Depuis 2.3 : corrections mineures et ajouts de 4 tuiles (pack Promo #2 et l'évêché)*

Pour toute remarque ou proposition de modification, envoyez un mail à  
sebastien@lestablesdolonne.fr ou agony sur Tric Trac et BGG  
Merci à Christophe, Yohann, Patrick, Stéphanie et Grovast pour leurs corrections et ajouts.

Livret téléchargeable en version couleurs ou N&B sur BGG  
ou sur simple demande par mail.

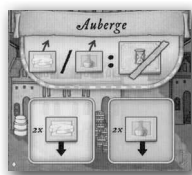


---

## □ Auberge

*extension #2 - Commerce & Intrigue*

Placez immédiatement 2 fromages et 2 vins sur la tuile Auberge (ou moins si la réserve n'en a pas assez). Pendant la phase 6, vous pouvez défausser une de ces marchandises pour ne pas subir l'événement en cours. Vous pouvez dépenser les marchandises à tout moment (par ex. pour réaliser une carte Commande). Vous devez payer des taxes pour ces marchandises. Elles rapportent des points de victoire à la fin de la partie comme d'habitude. Attention, un autre Lieu «Auberge» existe avec le scénario "invasion".



---

## □ Bains publics

*jeu de base*

Piochez 2 jetons Personnage dans votre sac et choisissez-en 1. Placez immédiatement le jeton choisi sur l'une des cases d'action appropriées (vous ne pouvez pas placer ce jeton sur les Bains publics). Remettez le deuxième jeton pioché et le partisan venant des Bains publics dans votre sac. Si vous ne pouvez placer aucun des jetons piochés sur des cases d'action, remettez-les dans votre sac.

*nb : cette tuile a été modifiée dans la réédition de Matagot, le pouvoir de l'ancienne tuile (pioche de 3 jetons) étant jugé trop fort dans la version originale.*

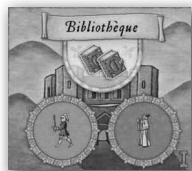


---

## □ Bibliothèque

*jeu de base*

Vous recevez 2 points de développement.



---

## □ Brasserie

*jeu de base*

Vous recevez 2 pièces venant de la réserve (dans la limite des stocks disponibles).

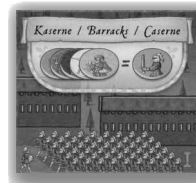


---

## ☐ Caserne

*pack de tuiles additionnelles #2*

Vous pouvez utiliser n'importe quel personnage à la place d'un chevalier.



---

## ☐ Compagnie fluviale

*jeu de base*

Vous avancez d'une case sur la piste de développement.



---

## ☐ Exploitation vinicole

*jeu de base*

Vous recevez 1 jeton vin (dans la limite des stocks disponibles).



---

## ☐ Fabrique de laine

*jeu de base*

Vous recevez 1 jeton laine (dans la limite des stocks disponibles).



---

## ☐ Ferme

*pack de tuiles promo #1*

Prenez dans la réserve la marchandise correspondant à l'état actuel de la piste des fermiers. Si cette marchandise n'est pas disponible dans la réserve, vous ne pouvez pas utiliser la ferme.

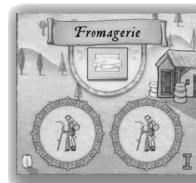


---

## ☐ Fromagerie

*jeu de base*

Vous recevez 1 jeton fromage (dans la limite des stocks disponibles).

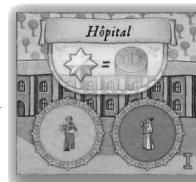


---

## ☐ Hôpital

*jeu de base*

Vous recevez un nombre total de pièces de la réserve correspondant à votre niveau de développement en cours.



## ☐ Jardin potager

*jeu de base*

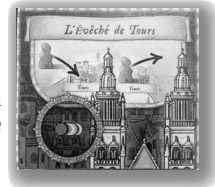
Le propriétaire du jardin potager peut utiliser des bateliers à la place des artisans, des commerçants et des fermiers.



## ☐ L'évêché de Tours

*pack de tuiles promo #3*

En activant ce lieu, vous pouvez déplacer immédiatement votre marchand sur la ville de Tours. S'il s'y trouve déjà, vous pouvez le déplacer n'importe où. Vous ne pouvez pas gagner des marchandises avec ce déplacement.



## ☐ Maison de commerce

*extension #2 - Commerce & Intrigue*

À la fin de la partie, vous recevez 4 points de victoire pour chaque marchandise où vous êtes majoritaire.



## ☐ Meule de foin

*jeu de base*

Vous recevez 1 jeton blé (dans la limite des stocks disponibles).



## ☐ Moulin

*jeu de base*

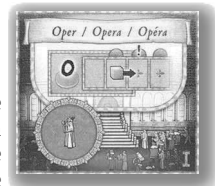
Vous recevez 2 pièces de la réserve générale et avancez d'une case sur la piste de développement.



## ☐ Opéra

*pack de tuiles promo #2*

L'opéra pourra seulement être activé si aucun jeton érudit se trouve sur le plateau de jeu à l'emplacement de l'université. Vous avancez votre marqueur d'une case sur la piste des érudits et recevez le nombre de points de développement indiqués. Si votre marqueur se trouve déjà sur la dernière case, vous recevez quand-même le bonus de 6 pts de développement.



## ☐ Port

*pack de tuiles additionnelles #3*

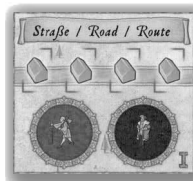
À la fin de la partie, vous recevez 10 points de victoire si vous avez une série continue de 4 comptoirs qui sont reliés par des voies navigables. Vous recevez 15 points de victoire pour 5 comptoirs ou plus reliés de cette manière.



## ☐ Route

*pack de tuiles additionnelles #5*

Construisez un comptoir et placez-le sur la tuile Lieu «Route». Vous pouvez construire jusqu'à 4 comptoirs au total. Ils seront pris en compte pour déterminer le plus grand nombre de comptoirs à la fin de la partie.



## ☐ Sacristie

*jeu de base*

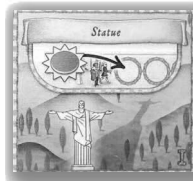
Lorsqu'elle est activée, la sacristie protège des événements négatifs (moisson, taxes, peste, ...). Le moine est alors retiré de la tuile et remis dans le sac du joueur. Celui-ci ne subit pas l'événement en cours.



## ☐ Statue

*pack de tuiles promo #2*

La statue vous permet de placer chaque nouveau jeton personnage que vous obtenez par une action dans la phase 5 sur le marché au lieu de le mettre dans votre sac en tissu. Les nouveaux personnages sont donc immédiatement disponibles.



## ☐ Tailleur

*jeu de base*

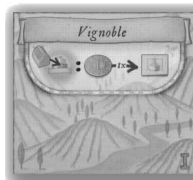
Vous recevez 1 jeton tissu (dans la limite des stocks disponibles).



## ☐ Vignoble

*extension #1 - Invasion et tuile additionnelle*

Lorsque vous construisez un comptoir au bord de l'eau, vous pouvez acheter 1 vin pour 1 pièce.





## □ Atelier

*pack de tuiles additionnelles #3*

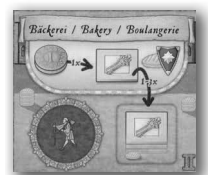
Payez 1 pièce et déplacez un jeton de technologie sur une case action vide différente (si cela active une action, vous pourrez réaliser l'action plus tard dans cette manche). Les règles habituelles pour le placement des jetons technologie s'appliquent toujours.



## □ Boulangerie

*pack de tuiles additionnelles #1*

Payez 2 pièces et faites cuire du pain en plaçant des jetons de blé sur la boulangerie (jusqu'à 3 jetons de céréales maximum). Ils sont maintenant considérés comme étant du pain. Le pain est à la fois une marchandise et de la nourriture (vous pouvez donc l'utiliser pour la moisson). Comme le pain est une marchandise, il compte lors du paiement des taxes. À la fin de la partie, chaque pain rapporte un nombre de points de victoire égal à votre niveau de développement.



## □ Cacheette

*pack de tuiles additionnelles #1*

Payez une marchandise et utilisez le bonus d'une des pistes suivantes : fermier, artisan, commerçant, batelier ou savant. Vous recevez le bonus de la case où se trouve actuellement votre marqueur. Vous pouvez utiliser le bonus même s'il ne reste plus de jetons sur cette piste.



## □ Carrière

*pack de tuiles additionnelles #3*

Construisez un comptoir dans une ville qui n'en a pas encore. Payez 2 pièces si vous construisez dans une ville où est placé votre marchand. Sinon, payez 2 pièces supplémentaires pour chaque route ou voie navigable entre la ville de destination et la ville où se trouve votre marchand.



## □ Carriole

*jeu de base*

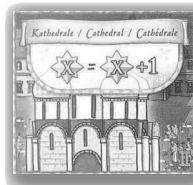
Vous pouvez déplacer votre pion Marchand le long d'une route vers une ville adjacente et prendre une marchandise disponible.



## ☐ Cathédrale

*pack de tuiles promo #2*

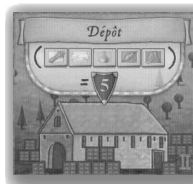
La cathédrale augmente immédiatement et pour toute la durée du jeu la valeur de votre niveau de développement de +1. Cette valeur compte pour des événements futurs (revenu), les tuiles Lieu (ex. Hôpital) et pour le calcul des scores en fin de partie.



## ☐ Dépôt

*extension #1 - Invasion*

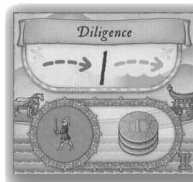
À la fin de la partie, vous recevez 5 points supplémentaires pour chaque lot complet de marchandises (consistant en Blé, Fromage, Vin, Laine, Brocart).



## ☐ Diligence

*extension #1 - Invasion*

Payez 3 pièces et déplacez votre marchand sur une ville adjacente par route ou voie navigable en ramassant une marchandise sur le chemin, s'il y en a une de disponible.



## ☐ Écluse

*pack de tuiles additionnelles #4*

Si vous prenez un batelier, vous pouvez avancer d'une case sur la piste des bateliers ou sur n'importe quelle autre piste à la place.



## ☐ École

*jeu de base*

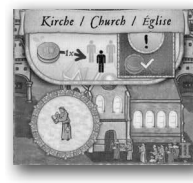
En tant que propriétaire de l'école, vous pouvez utiliser des érudits à la place des autres jetons Personnage, à l'exception des moines.



## ☐ Église

*pack de tuiles additionnelles #5*

Payez 2 pièces au détenteur de la tuile Lieu dont vous utilisez l'action. Seules des tuiles Lieu activées à ce moment, donc occupées par des personnages, peuvent être utilisées. Les tuiles Lieu pour lesquelles aucun personnage n'est requis pour les activer ne peuvent pas être utilisées. Retirez ensuite le moine de l'église. La tuile Lieu de l'autre joueur reste activée et peut-être utilisée ultérieurement par son détenteur.

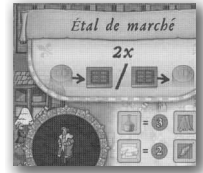




## ❑ Étal de marché

*extension #1 - Invasion*

Vous pouvez acheter et/ou vendre jusqu'à 2 marchandises de n'importe quel type. Le prix de chacune des marchandises est égal à sa valeur (voir le plateau principal). Les marchandises vendues sont remises dans la réserve générale. Si une marchandise est épuisée dans la réserve générale, vous ne pouvez pas l'acheter.



## ❑ Ferme ovine

*extension #2 - Commerce & Intrigue*

Vous pouvez dépenser 1 fromage pour gagner soit 1 laine ou 4 pièces, ou avancer sur la piste de développement de 3 cases.



## ❑ Laboratoire

*jeu de base*

Vous recevez un jeton Technologie que vous pouvez placer sur une case d'action de votre choix. Les règles des jetons Technologie s'appliquent :

- Le premier jeton Technologie que vous placez durant la partie doit remplacer un fermier.
- Un jeton Technologie peut remplacer ensuite n'importe quel Personnage à l'exception des moines
- Il ne peut pas y avoir plus d'un jeton Technologie sur une tuile Lieu
- Vous ne pouvez pas placer un jeton Technologie sur un Lieu ne nécessitant qu'un Personnage.



## ❑ Maison bourgeoise

*pack de tuiles additionnelles #4*

Choisissez un des 4 bonus suivants :

- prendre 5 pièces ou
- avancer de 3 cases sur la piste de développement ou
- prendre 1 marchandise disponible ou
- faire avancer de 1 case son marchand sur terre ou sur l'eau (en récupérant éventuellement une marchandise).

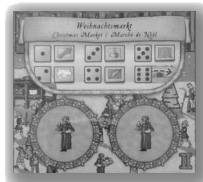
Attention, un autre lieu «Maison bourgeoise» existe avec le scénario "Le duel".



## ❑ Marché de Noël

*pack de tuiles promo #1*

Quand vous activez le marché de Noël, lancez un dé à 6 faces. Le résultat détermine votre cadeau ! (dans la limite des stocks disponibles).



## ❑ Marché noir

*extension #1 - Invasion*

Vous pouvez échanger 2 marchandises au choix contre une autre marchandise de la réserve générale. Si une marchandise est épuisée dans la réserve générale, vous ne pouvez pas utiliser le marché noir pour en recevoir une.



## ☐ Observatoire

*pack de tuiles additionnelles #4*

Déplacez-vous jusqu'à la prochaine étoile sur la piste de développement. Si votre marqueur passe sur des cases avec des pièces ou des tuiles de citoyen, vous ne les recevez pas.



## ☐ Orfèvrerie

*pack de tuiles additionnelles #1*

Payez 1 marchandise et avancez votre pion sur la piste de développement d'un nombre de cases égal au nombre de comptoirs que vous avez construit.



## ☐ Pharmacie

*jeu de base*

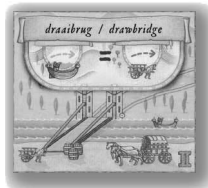
Vous pouvez activer la pharmacie avec n'importe quel jeton Personnage. Vous pouvez dépenser jusqu'à 3 pièces pour avancer sur la piste de développement. Pour chacune des pièces dépensées (1 au minimum), vous pouvez avancer votre marqueur d'une case vers la droite.



## ☐ Pont-levis

*pack de tuiles promo #3*

Le propriétaire de la tuile peut déplacer son marchand lors de l'utilisation de l'action Charrette sur un cours d'eau et inversement, déplacer son marchand avec l'action Bateau sur une route. Il n'est pas possible d'utiliser le pont-levis avec d'autres actions de déplacement que celles de base Charrette ou Bateau.

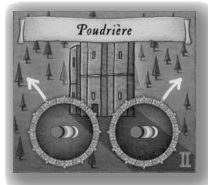


## ☐ Poudrière

*jeu de base*

La poudrière agrandit votre marché de 2 cases. Pendant la phase 3 "Partisans" vous pouvez placer 1 ou 2 jetons Personnage dans la Poudrière. Pendant la phase d'Organisation, vous pouvez placer l'un d'entre eux ou les deux sur des cases d'action, ou bien vous pouvez les utiliser pour des actes de bienfaisance pendant la phase d'action. Vous pouvez utiliser les deux jetons pour les actes de bienfaisance en une seule action.

Rappel : vous ne pouvez pas utiliser des partisans de votre couleur pour les actes de bienfaisance.



## ☐ Prairie

*pack de tuiles promo #1*

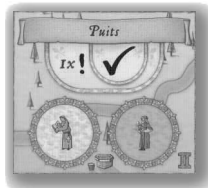
Chaque fois que vous déplacez votre pion dans une ville où un ou plusieurs joueurs ont déjà construit un comptoir, choisissez un joueur qui possède l'un de ces comptoirs. Il doit vous donner une marchandise de son choix s'il en a au moins une.



## ☐ Puits

*extension #1 - Invasion*

Effectuez l'action que vous désirez sur votre plateau personnel ou sur une tuile Lieu. Il n'est pas nécessaire d'activer ce Lieu. Après avoir effectué l'action, remettez les partisans du Puits dans votre sac. De cette manière, vous pouvez utiliser une action plus d'une fois par manche.



## ☐ Restaurant

*jeu de base*

Vous recevez 4 pièces de la réserve.



## ☐ Salle de fête

*pack de tuiles additionnelles #5*

Vous pouvez acheter une tuile Lieu au choix de la catégorie I pour 2 pièces, ou une tuile Lieu au choix de la catégorie II pour 3 pièces.

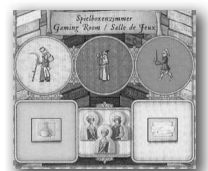


## ☐ Salle de jeux

*pack de tuiles promo #3*

La salle de jeux revient à un plateau «Actes de bienfaisance» privé. Pour l'activer, le joueur doit envoyer (définitivement) un fermier, un érudit et un chevalier par la Mairie ou la Poudrière.

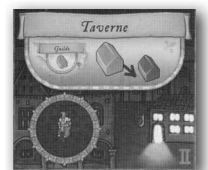
En approvisionnant ensuite la tuile avec un vin et un fromage (les jetons restent définitivement), la tuile alors complétée rapporte 3 citoyens au joueur.



## ☐ Taverne

*extension #1 - Invasion*

Vous pouvez construire un comptoir dans une ville, même si un autre joueur en a déjà construit un (dans la limite d'un comptoir par ville). L'action Taverne doit être jouée simultanément à une action Guilde (ceci est considéré comme une seule action).



## ☐ Théâtre

*pack de tuiles additionnelles #2*

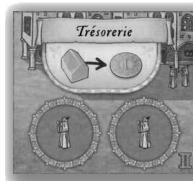
Vous pouvez placer un certain nombre de jetons de personnages différents dans le théâtre. (Vous ne pouvez pas placer plus d'un jeton par type de personnage). Comme action, retirez tous les jetons du théâtre et remettez-les dans votre sac, et recevez 1 pièce pour chacun de ces jetons.



## ☐ Trésorerie

*jeu de base*

Vous recevez 1 pièce pour chaque comptoir que vous avez construit.



## ☐ Tribunal














*pack de tuiles additionnelles #2*

Déplacez le pion de marchand d'un autre joueur vers une ville adjacente (le long d'une route ou d'une voie navigable). S'il y a une marchandise sur la route, vous pouvez la prendre. En compensation, vous payez 1 pièce à l'autre joueur.



## II

## MISE EN PLACE

				
	8 <sup>-9</sup>	11 <sup>-6</sup>	14 <sup>-3</sup>	17
	12 <sup>-6</sup>	14 <sup>-4</sup>	16 <sup>-2</sup>	18
	6 <sup>-6</sup>	8 <sup>-4</sup>	10 <sup>-2</sup>	12
	6 <sup>-6</sup>	8 <sup>-4</sup>	10 <sup>-2</sup>	12
	6 <sup>-6</sup>	8 <sup>-4</sup>	10 <sup>-2</sup>	12
	8 <sup>-9</sup>	11 <sup>-6</sup>	14 <sup>-3</sup>	17
	8 <sup>-9</sup>	11 <sup>-6</sup>	14 <sup>-3</sup>	17
	16 <sup>-4</sup>	16 <sup>-4</sup>	16 <sup>-4</sup>	20
	78 <sup>-12</sup>	84 <sup>-6</sup>	90	90

- Jeu de base :** jetons Marchandise sur les routes et fleuves retournés face visible  
utilisation de tuiles Événements classiques
- Prospérité :** jetons Marchandise sur les routes et fleuves cachés durant la partie  
utilisation des tuiles Événements du plateau Prospérité
- Invasion :** jetons Marchandise sur les routes et fleuves retournés face visible  
utilisation des tuiles Événements A et B du module Invasion
- Le duel :** jetons Marchandise sur les routes et fleuves retournés face visible  
utilisation des tuiles Événements du module Le Duel
- Intrigue :** jetons Marchandise sur les routes et fleuves retournés face visible  
utilisation de tuiles Événements classiques

**Nouveaux événements Commerces & Intrigues (partie en 20 tours) :**

placez une des deux tuiles scriptorium sur la case sablier du plateau, puis placez par dessus, face cachée, 4 tuiles choisies au hasard de niveaux D, C, B et A et à nouveau une tuile scriptorium.

Vous pouvez aussi remplacer la dernière tuile «Scriptorium» par la tuile «soulèvement des paysans» comme dernier événement de la partie.

## TUILES À UTILISER SELON LES MODULES

### Prospérité :

I x 13 Bibliothèque, Brasserie, Compagnie fluviale, Exploitation vinicole, Fabrique de laine, Fromagerie, Hôpital, Jardin potager, Meule de foin, Moulin, Sacristie, Tailleur et Vignoble

II x 11 Carriole, Dépôt, Diligence, École, Laboratoire, Marché noir, Pharmacie, Poudrière, Restaurant, Taverne et Trésorerie

### Invasion :

I x 10 Bibliothèque, Compagnie fluviale, Exploitation vinicole, Fabrique de laine, Fromagerie, Jardin potager, Meule de foin, Moulin, Tailleur et Vignoble

II x 11 Carriole, Diligence, École, Étal du marché, Laboratoire, Marché noir, Pharmacie, Poudrière, Puits, Restaurant et Taverne.

*NB : afin de retrouver facilement les tuiles, j'ai rassemblé de manière compacte et dans le bon sens toutes celles concernées par la première extension. J'ai ensuite fait un trait avec une règle et au feutre, sur la longueur de la pile, sur l'une des 4 tranches.*

*Pour la seconde extension, sur la même tranche mais plus éloigné, j'ai fait 2 traits parallèles. Certaines tuiles se retrouvent ainsi avec 3 traits.*

Certaines tuiles Lieux sont trop puissantes avec certains scénarios. Voici des recommandations pour éviter un avantage trop important :

**Intrigue :** retirer la tuile «route» (niv1)

## FAQ (MISE À JOUR DU 7 DÉCEMBRE 2018 PAR GROVAST)

### **Puis-je construire un comptoir dans une ville où se trouve déjà un comptoir d'un autre joueur ?**

Il ne peut y avoir qu'un seul comptoir dans une ville, à l'exception de la ville d'Orléans où chaque joueur peut y construire son propre comptoir. La tuile «Taverne» (niv 2) permet de ne pas avoir cette restriction quand elle est activée. Dans tous les cas, il ne peut y avoir qu'un seul comptoir par joueur dans une ville.

### **Puis-je déplacer mon pion Marchand vers une ville où se trouve déjà un pion Marchand d'un autre joueur ?**

Oui, l'exclusion mutuelle dans les villes ne concerne que les comptoirs.

### **Lorsque l'événement Pèlerinage est en cours, je ne peux pas «recruter» de Moines pendant cette manche. Que signifie exactement «recruter» ?**

Cela signifie qu'il est interdit d'effectuer l'action du Cloître lors de cette manche.

### **Lors de la phase 3, puis-je piocher les jetons de mon sac un par un ?**

Oui. Je peux ainsi tenir compte des premiers jetons piochés pour interrompre la séquence à tout moment, et replacer au marché un partisan déjà présent sur un lieu (renonçant ainsi à piocher un des jetons suivants auquel j'avais droit).

### **Lors de la phase 3, il me reste moins de place dans mon marché que le nombre de jetons que je suis autorisé à piocher. Que se passe-t-il ?**

Dès lors que mon marché est plein, ma phase 3 se termine et les jetons non piochés auxquels j'avais droit sont perdus.

### **Lors de la phase 5, puis-je jouer une action pour laquelle l'élément (Personnage, Technologie, Marchandise) que cette action me ferait obtenir n'est plus disponible ?**

Non. Voir le paragraphe «Manquer de jetons» page 12 de la règle Matagot. Les éléments défaussés lors de certaines actions ou événements (Moisson, Peste...) réalimentent toutefois le stock commun : une action épuisée peut donc parfois redevenir disponible. Les tuiles Lieu de L'Opéra (niv1) et de la Cachette (niv2) permet des exceptions à cette règle une fois activée.

### **Lors de la phase 5, j'effectue l'action Artisan et je mets le jeton Technologie obtenu en attente. Lorsque je termine ma phase 5, suis-je tenu de placer ce jeton immédiatement ou puis-attendre une manche suivante ?**

La règle utilise le verbe «pourrez» qui n'implique pas à strictement parler une obligation. La version originale allemande n'est pas plus indiscutable, mais les joueurs s'accordent néanmoins à dire qu'un tel jeton doit être placé à la fin de la phase où il est obtenu.

### **Lors de la phase 5, j'ai deux jetons Personnage à la Mairie. Puis-je les déplacer individuellement lors de deux tours différents vers les Actes de bienfaisance ?**

Oui, déplacer les deux jetons en une ou deux actions séparées est au choix du joueur. Un ou deux de ces jetons peuvent également être laissés en attente pour la manche suivante.

### **Lors de la phase 5, j'ai un jeton Personnage à la Mairie, mais tous les emplacements des «Actes de bienfaisance» qui auraient pu accueillir ce jeton sont déjà pris. Que puis-je faire de ce partisan ?**

Il ne peut plus être envoyé aux Actes de bienfaisance et doit donc rester en place ou bien retourner au marché lors de la phase 3 (en lieu et place d'une pioche du sac).

### **Lors de la phase 8, plusieurs joueurs devraient gagner des pièces, mais il n'y en a pas suffisamment dans la réserve. Que se passe-t-il ?**

Dans l'ordre du tour, les joueurs prennent les pièces qui leur reviennent, jusqu'à épuisement.

Note : si la règle stipule explicitement que les pièces sont limitées, il n'y a cependant pas d'ajustement en fonction du nombre de joueur. De plus, les diverses extensions et packs additionnels fournissent un grand nombre de jetons pièces supplémentaires : vider la réserve devient plus qu'improbable, et ce point de règle devient alors quasiment caduque.

# VARIANTES

## Renforcement de la difficulté des événements du jeu de base (DLP) :

- À partir des 18 cartes sablier, former 3 séries. Chaque série est composée de chacun des événements en 1 seul exemplaire : un pèlerinage, une récolte, une taxe, un revenu, un jour de marché et une peste chacun.
- Mélanger chaque série face cachée. La première série de 6 événements (A) commence avec la carte de pèlerinage sur le haut. Les 2 autres séries sont également mélangées et déposées face cachée à côté du plan de jeu.
- À la mise en place, on prend la première pile avec la carte pèlerinage et on la pose sur le champ de sablier. Lorsque les événements de la première pile sont épuisés après 6 tours de jeu, on met la pile suivante (B) sur le champ de sablier. Puis, après 12 tours de jeu, la troisième pile (C).
- Les événements auront des effets différents suivant leur appartenance aux piles A, B ou C :
- La peste et le pèlerinage restent toujours constants dans leurs conséquences.
- Pour les événements de la première pile (A) (tour de jeu 1 à 6) :
  - récolte : payez 1 tuile nourriture (ou payer 5 pièces).
  - taxes : payez 1 pièce par tuile marchandise que vous possédez.
  - revenus : recevez 3 pièces de monnaie par niveau de développement atteint.
  - jour de marché : recevez 3 pièces de monnaie par poste de commerce que vous construisez.
- Pour les événements de la seconde pile (B) (tour de jeu 7 à 12) :
  - récolte : payez 2 tuiles nourriture (ou payer 10 pièces).
  - taxes : payez 1 pièce par paire de tuile marchandise que vous possédez.
  - revenus : recevez 2 pièces de monnaie par niveau de développement atteint.
  - jour de marché : recevez 2 pièces de monnaie par poste de commerce que vous construisez.
- Pour les événements de la troisième pile (C) (tour de jeu 13 à 18) :
  - récolte : payez 3 tuiles nourriture (ou payer 15 pièces).
  - taxes : payez 1 pièce par paquet de 3 tuiles marchandise que vous possédez.
  - revenus : recevez 1 pièces de monnaie par niveau de développement atteint.
  - jour de marché : recevez 1 pièces de monnaie par poste de commerce que vous construisez.

## Répartition équitable du 1<sup>er</sup> joueur à 4 joueurs et parties plus courtes (AgO) :

Retirer 2 tuiles événements pour n'en garder que 16 sur les 18. Ainsi, chacun des 4 joueurs sera 4 fois «Premiers joueur», cela ajoute un petit imprévu avec l'absence de 2 événements et la longueur d'une partie est un peu plus courte.

## Acquisition des bonus par majorité sur les pistes «Actes de Bienfaisance» :

Quand une piste des «Actes de Bienfaisance» est remplie, ce n'est pas le dernier joueur à avoir posé un personnage qui emporte le citoyen mais celui qui en a placé le plus. Des repères de couleur sont nécessaires. En cas d'égalité, c'est celui a y avoir placé un de ses personnages en premier.

## Sélection de tuiles :

- Avec uniquement le jeu de base, retirer 3 tuiles de chaque niveau en début de partie.
- Avec TOUTES les tuiles, diviser par 2 le nombre de tuiles disponibles par niveau.

## Les 2 rivières :

- Former 2 paquets de tuiles «lieux» (niveau I et niveau II) mélangées et face cachée. Mettez 5 tuiles face visible à suivre, sur une ligne, à gauche de chacun des 2 tas.
- Les joueurs peuvent choisir de construire parmi les 10 tuiles «lieux» face visibles (rappel : le premier «Lieu» construit doit être de niveau I). À la fin de chaque tour, décalez ensuite les tuiles vers la gauche et complétez pour avoir toujours deux séries de 5 tuiles face visible au début du tour d'un joueur.
- Pour l'un ou l'autre des niveaux, si aucune tuile «lieu» n'est construite avant la fin d'un tour, défausser la tuile la plus à gauche.

# RAPPELS DIVERS

## La torture :

L'un des effets ci-dessous, s'applique pour chaque élément que vous ne pouvez pas payer. Cela peut être plusieurs fois le même effet ou une combinaison au choix du joueur. Les éléments ainsi retirés le sont définitivement.

- **retirer un comptoir**, déjà construit ou de votre réserve
- **retirer un partisan** en le piochant au hasard dans votre sac. S'il s'agit d'un partisan de votre couleur, piochez à nouveau.
- **perdre un point de développement** (cela ne doit pas vous permettre de revenir ou même de dépasser une case avec des pièces)
- **perdre une marchandise** précédemment acquise
- **retirer une tuile Lieu** construite précédemment
- **retirer un jeton Technologie** de votre plateau

## Emplacement d'un jeton Technologie :

Ces règles de pose s'appliquent aussi bien avec l'action Artisan, la tuile Lieu Laboratoire (niv1), la tuile Lieu L'atelier (niv2) ou lors de l'action Espion du module Intrigue.

- le premier jeton placé durant la partie doit remplacer un fermier
- vous ne pouvez jamais mettre un jeton Technologie sur un emplacement d'un moine
- il ne peut pas y avoir plus d'un jeton Technologie sur un lieu
- il ne peut pas y avoir un jeton Technologie sur un lieu ne nécessitant qu'un seul jeton Personnage
- un jeton Technologie ne peut pas être déplacé, sauf avec l'atelier

Un nouveau jeton Technologie se place à la fin de son tour, il ne permet pas de compléter et d'activer un lieu immédiatement. Si le déplacement d'un jeton Technologie (lieu Atelier ou Action Espion) vient compléter une de vos actions, vous pourrez réaliser celle-ci.

## Pioche ou déplacement de partisan :

Lors de la phase 3 des partisans, vous pouvez piocher dans le sac autant de partisan que votre niveau sur la piste des chevaliers. Si vous ne pouvez pas accueillir les partisans sur votre marché (+ poudrière), vous ne pouvez pas en piocher.

Au lieu de piocher un partisan du sac, vous pouvez choisir de déplacer un partisan placé préalablement sur un lieu vers votre marché. C'est la seule solution pour récupérer un partisan bloqué sur une action devenue inutilisable.

## Contrôle du sac :

Vous pouvez regarder à tout moment dans votre sac les partisans présents à condition de remélanger ensuite le sac.

## Partisans marqués des joueurs :

Les partisans marqués de la couleur des joueurs ne peuvent jamais être perdus (peste, torture) ou déplacer vers les actes de bienfaisances.

## Action des lieux :

Pour les lieux de base (village, ferme, université... vous ne pouvez faire l'action :

- si vous avez déjà atteint la dernière case de la piste
- s'il n'y a plus de partisan disponible (un partisan peut être remis sur le plateau en cours de partie) Même s'il n'y a plus de ressource disponible (jeton technologie, tissus...), l'action peut être effectuée tant qu'il y a un partisan.

## Fin de partie et dernier citoyen :

A la fin de la partie, le joueur qui a le plus de comptoir sur le plateau reçoit le citoyen placé en début de partie en haut à gauche de la carte. En cas d'égalité sur le nombre de comptoir, personne ne reçoit ce citoyen. En cas d'égalité pour le score final, le joueur le plus avancé sur la piste de développement l'emporte.