



CAPACITÉS DES APPRENTIS
EFFETS DES BÂTIMENTS
JEU SOLO
MISE EN PLACE ALTERNATIVE

COPYRIGHT 2018 GARPHILL GAMES
WWW.GARPHILL.COM

CAPACITÉS DES APPRENTIS



Acolyte

Quand vous participez au chantier de la Cathédrale, gagnez aussi la récompense indiquée à droite.



Conspiratrice

Dépensez 1 Pièce de moins qu'exigé (*pas la Taxe*) pour réaliser des captures à l'Hôtel de Ville.



Agent de recouvrement

Quand vous remboursez une Dette, gagnez aussi les ressources indiquées à droite.



Gardienne

Ce joueur peut libérer 2 de ses Ouvriers de la Prison à chaque réinitialisation du Marché Noir.



Illusionniste

Ne perdez pas de Vertu en réalisant des actions au Marché Noir.



Bijoutier

Quand vous réalisez l'action de l'Atelier d'Orfèvre, gagnez 1 Pièce supplémentaire.



Manœuvre

Cet Apprenti possède les 3 types de compétences.



Marchande

Comme action de l'Entrepôt Royal, les joueurs peuvent dépenser l'Argent indiqué à gauche pour gagner les ressources indiquées à droite.



Mineur

Quand vous récoltez de l'Argile ou de l'Or aux Mines, gagnez 1 Jeton Argile supplémentaire.



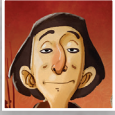
Patronne

Comme action de l'Entrepôt Royal, les joueurs peuvent dépenser les ressources indiquées à gauche pour gagner la Vertu indiquée à droite.



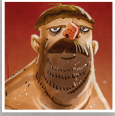
Voleur à la tire

Quand vous volez le Bâtiment des Impôts, gagnez 1 Jeton Or supplémentaire.



Châtelain

Si vous n'avez aucun Ouvrier en prison pendant la réinitialisation du Marché Noir, vous gagnez la récompense indiquée à droite.



Tailleur de Pierre

Quand vous récoltez de la Pierre à la Carrière, gagnez 1 Jeton Pierre supplémentaire.



Escroc

Quand vous réalisez l'action Marché Noir, gagnez aussi les ressources supplémentaires indiquées.



Voleuse

Quand vous volez le Bâtiment des Impôts, perdez 1 Vertu de moins.



Négociant

Comme action de l'Entrepôt Royal, les joueurs peuvent dépenser les ressources indiquées à gauche pour gagner celles indiquées à droite.



Tricheuse

Quand vous réalisez l'action Marché Noir, payez 1 Pièce de moins qu'exigé.



Bûcheronne

Quand vous récoltez du Bois dans la Forêt, gagnez 1 Jeton Bois supplémentaire.



Embaucher un Apprenti

Le Marché Noir et les effets de Carte Bâtiment permettent aux joueurs d'embaucher n'importe quel Apprenti face visible.

Seule l'action de l'Atelier est limitée par le nombre d'Ouvriers que les joueurs ont placés.

EFFETS DES BÂTIMENTS

⚡ Gagner des Ressources / Cartes

Maison des Paris, Argilière, Chambre des Projets, Fabrique, Camp de Bûcherons, Forge, Repaire des Voleurs, Trésorerie, Puits

Le joueur qui les contrôle gagne immédiatement les ressources ou les cartes indiquées.

⚡ Capturer / Libérer des Ouvriers

Armurerie, Caserne, Forteresse, Planque

Le joueur qui les contrôle réalise immédiatement l'action indiquée, comme s'il était l'Hôtel de Ville ou au Corps de Garde. *Notez : la Forteresse permet de capturer d'un même emplacement ou de 2 emplacements différents.*

⚡ Autre

Eglise

Le joueur qui la contrôle peut immédiatement détruire 1 Dette non payée qu'il possède.

Bibliothèque

Le joueur qui la contrôle peut immédiatement défausser 1 Carte Bâtiment de sa main pour gagner 2 Jetons Or.

Monument

Tous les joueurs gagnent immédiatement 1 Vertu (Notez que le joueur qui contrôle le Monument gagne un total de 2 Vertus).

Palais

Le joueur qui le contrôle gagne immédiatement 1 Jeton Or pour chaque 4 Vertus qu'il possède.

Taverne

Le joueur qui la contrôle embauche immédiatement 1 Apprenti face visible gratuitement.

Tour de Guet

Tous les joueurs avec 3 Ouvriers ou plus en prison perdent immédiatement 1 Vertu (y compris le joueur qui contrôle la Tour de Guet).

7 Marchés des Ressources

Marché de l'Argile, Marché de l'Argent, Marché de la Pierre, Marché du Bois

Le joueur qui les contrôle gagne 2 PV supplémentaires s'il possède plus de la ressource indiquée à gauche de la carte que les autres joueurs (les égalités ne comptent pas).

7 Contribution pour la Cathédrale

Chapelle, Clocher

Si le joueur qui les contrôle a plus participé au chantier de la Cathédrale que les autres joueurs (*les égalités ne comptent pas*), il gagne la récompense indiquée à droite.

7 Augmentation de Vertu

Château, Musée, Réservoir, Comptoir

Le joueur qui les contrôle gagne 1 Vertu pour chaque objet ou ressource indiqué à droite, qu'il détient (*avant le calcul des scores*).

7 Augmentation PV

Aqueduc, Donjon, Phare, Prêleur sur Gages

Le joueur qui les contrôle gagne 1 PV pour chaque 3 Ouvriers Capturés, Vertus, Dettes payées ou Bâtiments construits indiqués à droite.

7 Cabanes des Apprentis

Cabane des Charpentiers, Cabane des Maçons, Cabane des Carreleurs

Le joueur qui les contrôle marque 1 PV supplémentaire pour chaque Apprenti embauché qui possède la compétence indiquée.

7 Autre

Cachot

Le joueur qui le contrôle perd 2 Vertus (*avant le calcul des scores, mais librement avant ou après un gain de Vertu*).

Fontaine

Le joueur qui la contrôle perd 1 PV de moins pour chaque Dette non payée.

Le Repaire des Parieurs

Le joueur qui le contrôle perd 1 PV supplémentaire pour chaque Dette non payée en fin de partie.

Université

Le joueur qui la contrôle gagne 2 PV supplémentaires s'il n'a aucune Dette non payée.



Introduction

Malgré vos nobles efforts de finir la cathédrale, la patience du roi commence à faiblir. Dans sa frustration, il s'est tourné vers des architectes Byzantins renommés, Constantine et Helena pour achever le travail. Votre réputation est en jeu. C'est votre dernière chance de prouver votre valeur au roi. Le but du jeu est de marquer plus de points que votre adversaire.

Matériel



Emplacement
pour placer
les Ouvriers

Actions à
suivre

30 Cartes Planification
2 Cartes Référence



1 Plateau d'Adversaire Double-face

2 Joueurs
contre le Robot

Vous pouvez aussi ajouter un adversaire Byzantin dans vos parties à 2 joueurs (2 humains contre Constantine ou Helena). Voir la Carte de Référence "2J contre le Robot" pour plus de détails.

Mise en place

Suivez la mise en place standard d'une partie à 2 joueurs (5 Cartes Récompenses), avec quelques changements :

1. Vous commencez la partie avec 3 Pièces et 7 Vertus.
2. Retirez les 4 Bâtiments "Marché de Ressources" de la pioche.
3. Mélangez les cartes Bâtiment restantes. Piochez-en 5, choisissez-en 3 et défaussez les 2 autres.
4. Donner son Plateau à votre adversaire, avec la difficulté choisie visible (Constantine = Normal / Helena = Difficile).
5. Choisissez une couleur de joueur pour votre adversaire et placez 20 Ouvriers sur son Plateau.
6. Placez 1 Marqueur de Joueur de votre adversaire sous la Cathédrale et l'autre sur la valeur 7 de la Piste de Vertu.
7. Il ne reçoit ni Argent, ni Cartes Bâtiment.
8. Séparez les 20 Cartes Planification de Départ (en-tête brune) des 10 Cartes Planification Future (en-tête noire) et mélangez chaque pile séparément. Placez les Cartes Planification de Départ en une pile faces cachées à côté du Plateau de votre adversaire. Placez les Cartes Planification Future en une pile faces cachées à côté de la zone de jeu. Vous ne les tirerez que lorsque cela vous sera demandé.

Déroulement de la Partie

Vous jouez toujours votre tour en premier suivi par votre adversaire. Vos tours fonctionnent comme dans une partie standard. Les tours de votre adversaire fonctionnent différemment. A son tour, révélez la première carte Planification de la Pioche. Chaque Carte Planification vous charge de placer 1 Ouvrier adverse dans un emplacement spécifique du Plateau Principal. Certains emplacements se comportent différemment pour votre adversaire selon les descriptions sur chaque carte.

Il y a quelques règles supplémentaires à respecter pendant la partie. Votre adversaire :

- Ne peut pas collecter ou utiliser de l'Argent, de l'Argile, du Bois, de la Pierre, de l'Or, des Apprentis ou des Bâtiments.
- N'a pas besoin de ressources ou de Cartes Bâtiment pour travailler à la Cathédrale.
- Peut toujours avancer le chantier de la Cathédrale ou aller au Marché Noir indépendamment de sa Vertu.
- Collecte du Marbre mais uniquement pour réaliser des objectifs.
- Peut capturer et vendre des Ouvriers (1 Jeton Marbre pour tous les Ouvriers), mais ne peut pas capturer ses propres Ouvriers.
- Peut recevoir et détruire des Dettes.

Si la Pioche Planification est vide, mélangez simplement les cartes de la défausse pour former une nouvelle Pioche. Si votre adversaire commence son tour sans Ouvrier, ne tirez pas de Carte Planification. Au lieu de cela, remettez tous ses Ouvriers sur son Plateau (*excluant ceux du Marché Noir et de la Maison de Corporations mais incluant les capturés et les prisonniers*). Mélangez ensuite les Cartes de la défausse et placez-les sous la Pioche.

Fin de Partie

La partie se termine de la même façon qu'une partie à 2 joueurs (12 Bâtiments). Rappelez-vous que chaque joueur, y compris le joueur qui a déclenché la fin de partie, joue 1 dernier tour avant le calcul des scores.

Score Final

Additionnez votre score normalement. Le score de votre adversaire est calculé avec :



Cathédrale (? PV)



Vertu (? PV)



Marbre (1 PV chacun)



Ouvriers à la Maison des Corporations.

Constantine (1 PV chacun)
/ Helena (3 PV chacun)



Dettes Non Payées
(-2 PV chacune)



Prisonniers
(-1 PV par paire)

MISE EN PLACE ALTERNATIVE

Pour des parties asymétriques, les joueurs peuvent utiliser la 2^{ème} face de leur Plateau de Joueur (distribué aléatoirement ou choisi). Chaque joueur possède ainsi une capacité unique pour toute la partie. Cela détermine aussi la quantité d'Argent, de Vertu et les autres objets reçus en début de partie. Le joueur avec le plus de Vertu commence la partie et les autres joueurs de la table suivent dans le sens horaire.

Par exemple, Frederick commence la partie sans Ouvrier en prison, avec 4 Pièces, 7 Vertu et 1 Pierre **1**. Il n'a pas besoin de défausser une Carte Bâtiment lorsqu'il travaille sur le chantier de la Cathédrale **2**.



Notez que contrairement à la mise en place standard, les joueurs ne reçoivent pas d'Argent supplémentaire selon l'ordre du tour.



Ada

Commence la partie sans Ouvrier en prison, aucun Pièce, 11 Vertus, 1 Jeton Or et 1 Carte Bâtiment supplémentaire (après le tirage initial). Durant la partie, elle peut ignorer 1 Taxe pour toutes les actions.



Caroline

Commence la partie avec 8 Ouvriers en prison, 10 Pièces, 3 Vertus, 1 Dette non payée et 1 Jeton Marbre. Elle gagne 1 Carte Bâtiment chaque fois qu'elle réalise une action au Marché Noir.



Frederick

Commence la partie sans Ouvrier en prison, 4 Pièces, 7 Vertus et 1 Jeton Pierre. Il ne doit pas défausser de Carte Bâtiment lorsqu'il travaille sur le chantier de la Cathédrale.



Rudolf

Commence la partie sans Ouvrier en prison, 3 Pièces, 9 Vertus et 1 Jeton Bois. Il paye 1 Pièce de moins (pas la Taxe) pour embaucher des Apprentis et peut embaucher jusqu'à 6 Apprentis.



Therese

Commence la partie avec 4 Ouvriers en prison, 5 Pièces, 5 Vertus et 1 Carte Bâtiment supplémentaire (après le tirage initial). Pour tous les coûts et les objectifs, elle peut utiliser le Marbre comme de l'Or et inversement.