

Stefan Feld
City Collection
9

Valencia

Un jeu pour 2 à 5 joueurs, à partir de 14 ans



DESCRIPTION DU JEU

Bienvenue à Valence, une ville en plein essor!

Vous incarnez de puissantes familles de marchands et votre but est de façonner Valence afin de créer la magnifique métropole que nous connaissons aujourd'hui. En utilisant vos cartes intelligemment lors de plusieurs enchères, vous réussirez à placer les différents membres de votre famille dans les meilleurs endroits de la ville ainsi qu'au Conseil afin d'accroître sans cesse votre prestige.

Une bonne gestion de vos ressources ainsi qu'une judicieuse estimation des enchères que vous devez remporter vous aideront à gagner un maximum de points de prestige en fin de partie et à ainsi vous assurer la victoire.



MATÉRIEL

- 1 plateau de jeu – recto-verso



- 12 tuiles Plan de la ville – recto-verso

8 tuiles pour les parties de 3 à 5 joueurs:



4 tuiles pour les parties à 2 joueurs:



- 1 tuile centrale



- 5 plateaux de tours



- 30 Ressources



6 pour chacun des types suivants: oranges, fruits secs, vin, vêtements, porcelaine

- 10 tuiles Fontaine



- 50 Pièces



15 d'une valeur de 1, 20 d'une valeur de 2 et 15 d'une valeur de 5

- 19 Privilèges



- 1 marqueur de tours



- 1 pion Stefan Feld

- 35 cartes Mission



Verso

- 5 Palmiers

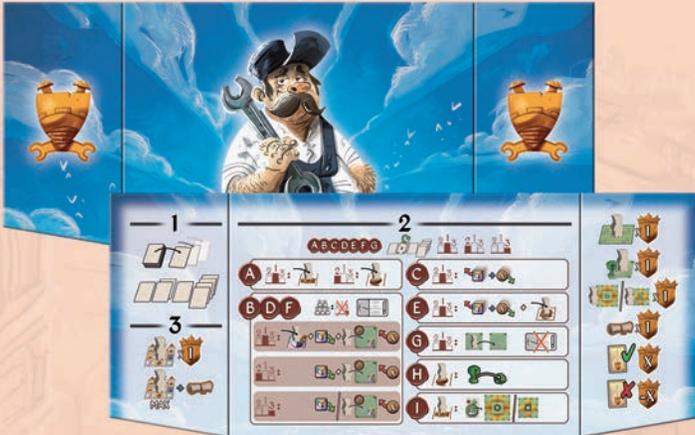


- 1 Livret de règles

Matériel pour chaque joueur (en rouge, jaune, bleu, blanc et noir)

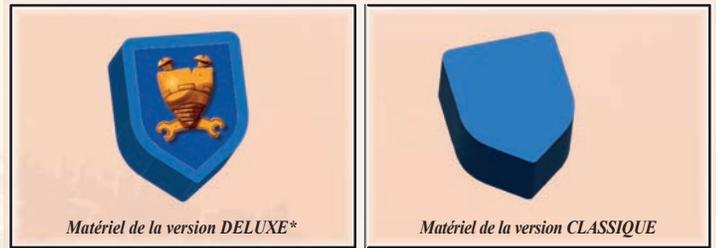
- 5 paravents – 1 pour chacune des couleurs

Extérieur: Image du personnage, couleur de joueur et symbole



Intérieur: Vue d'ensemble d'un tour et du décompte final

- 5 marqueurs de prestige – 1 pour chacune des couleurs



Matériel de la version DELUXE*

Matériel de la version CLASSIQUE

- 5 jetons 100 points – 1 pour chacune des couleurs



- 120 cartes Influence – 24 pour chacune des couleurs



Verso

4 cartes par couleur pour chacune des valeurs 1, 2, 3, 4, 5 et 6

- 75 Membres de la famille – 15 pour chacune des couleurs



Matériel de la version DELUXE*

Matériel de la version CLASSIQUE

Extension 1: Cartes Influence spéciales

- 50 nouvelles cartes Influence – 10 pour chacune des couleurs

1 carte par couleur pour chacune des valeurs 0, 4, 5 et 7

2 cartes par couleur pour chacune des valeurs 1, 2 et 3



* Jusqu'ici vous avez pu voir à la fois le matériel de la version DELUXE et celui de la version CLASSIQUE spéciale. A partir de maintenant, nous utiliserons uniquement le matériel de la version Classique spéciale pour les illustrations.

MISE EN PLACE - EXEMPLE POUR UNE PARTIE À 5 JOUEURS

Le plateau de jeu

- 1) Placez le plateau au centre de la zone de jeu avec le côté correspondant au nombre de joueurs visible.
- 2) Mélangez les 5 plateaux de tours et placez-les aléatoirement sur les cases Tours du plateau de jeu.
- 3) Placez le marqueur de tours sur la case A du plateau de tours le plus à gauche.
- 4) Mélangez les 10 tuiles Fontaine et placez-en une aléatoirement et face visible sur la case Fontaine de chaque plateau de tours. Remplacez ensuite les tuiles Fontaine restantes dans la boîte de jeu.
- 5) Placez un palmier sur le symbole Palmier de chaque plateau de tours (*situé à côté de la lettre H*).
- 6) Constituez la ville en plaçant les tuiles Plan de la ville requises (*en fonction du nombre de joueurs*) sur les cases correspondantes du plateau de jeu.

Note: Vous pouvez voir représenté ci-contre la mise en place de base que nous vous conseillons pour votre première partie. Vous pouvez tourner les tuiles Plan de la ville comme vous le souhaitez et également utiliser leurs versos, tant que vous laissez une case vide au centre pour la tuile centrale.



- 7) Placez la tuile centrale sur la case vide restante au milieu de la ville.

La réserve générale

- 8) Triez les pièces et les ressources par type et placez-les près du plateau de jeu.
- 9) Placez 1 privilège par joueur sur le Conseil sur le plateau de jeu. Placez ensuite les privilèges restants près du plateau de jeu.

Matériel des joueurs

- 10) Choisissez chacun une couleur et prenez les éléments suivants de cette couleur:

- 15 membres de votre famille que vous placez devant vous.
- 24 cartes Influence que vous mélangez pour former votre pioche.
- 1 marqueur de prestige que vous placez sur la case 0 de la piste de prestige.
- 1 jeton 100 points que vous placez près de la case 0 de la piste de prestige.
- 1 paravent que vous placez devant vous.

- 11) Vous recevez également de la réserve générale:

- Des pièces pour une valeur totale de 5, que vous placez derrière votre paravent.

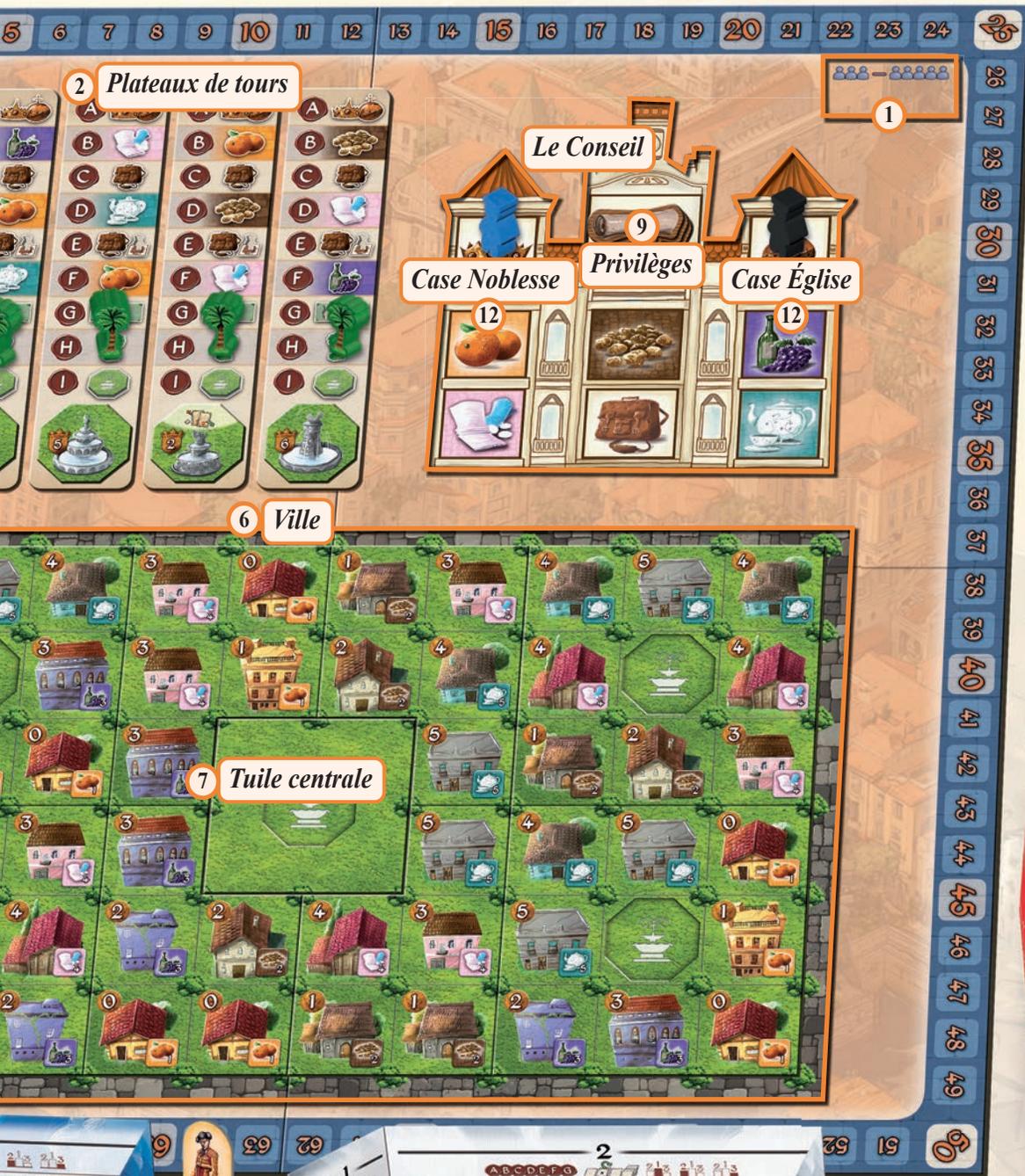
- 12) Le dernier joueur à s'être assis au bord d'une fontaine devient le premier joueur et prend le pion Stefan Feld. Ce joueur place également un des membres de sa famille sur la case Noblesse du Conseil. Le joueur assis à sa gauche place ensuite un des membres de sa famille sur la case Église du Conseil.

Les cartes Mission

- 13) Mélangez toutes les cartes Mission et recevez-en chacun 5 faces cachées que vous regardez. Choisissez ensuite quelles cartes vous souhaitez garder en sachant que vous devez en conserver au moins une.

- 14) Placez les cartes que vous décidez de garder derrière votre paravent et remplacez les autres dans la boîte de jeu.





DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie de Valencia est composée de 5 tours qui sont chacun divisés en 3 phases, que vous devez effectuer dans l'ordre suivant:

 **Phase I: Phase de planification** |  **Phase II: Phase d'action** |  **Phase III: Phase du Conseil**

Phase I: Phase de planification

Vous pouvez tous effectuer cette phase en même temps. Elle est constituée de deux étapes: **A) Piocher des cartes Influence** et **B) Former des piles d'influence**.

A) Piocher des cartes Influence

Prenez la première carte de votre pile dans votre main et regardez-la. Décidez ensuite si vous souhaitez piocher une autre carte ou vous arrêter. Continuez ainsi jusqu'à ce que vous décidiez de vous arrêter. Vous ne pouvez pas replacer une carte que vous avez piochée dans votre pile. Vous pouvez piocher autant de cartes que vous le souhaitez.

Gardez cependant à l'esprit que vous devez faire durer votre pile pour les 5 tours.

Note: Cela vous octroie une moyenne de 4.8 cartes par tour.



Exemple: Frank (bleu) décide de piocher une 5ème carte. Lilli (rouge) est quant à elle satisfaite avec ses 3 cartes.

B) Former des piles d'influence

Divisez maintenant les cartes Influence que vous avez piochées en plusieurs piles d'influence. Vous pouvez décider comme vous le souhaitez combien de piles vous voulez former et de combien de cartes ces piles sont composées. Vous avez le droit de former des piles d'une seule carte.

Placez les piles d'influence que vous avez formées faces cachées devant vous et écartez légèrement les cartes afin que vos adversaires puissent voir combien de cartes composent chacune de ces piles.



Exemple: Vous pouvez voir ci-dessus différentes façons dont les piles d'influence peuvent être formées.

Lorsque vous avez tous terminé cette étape, la phase de planification prend fin. A partir de maintenant, vous pouvez regarder vos piles d'influence quand vous le souhaitez mais vous ne pouvez plus les modifier.

Phase II: Phase d'action

La phase d'action de chaque tour est composée de **9 étapes** qui sont indiquées sur les plateaux de tours grâce aux lettres A à I.

A Influencer la noblesse et l'église

D Influencer les guildes

G Se déplacer

B Influencer les guildes

E Influencer les marchands

H Planter des palmiers

C Influencer les marchands

F Influencer les guildes

I Construire des fontaines

Influencer:

Les étapes A à G suivent le même déroulement, seuls les effets sont différents.

Le joueur qui possède le pion Stefan Feld commence et a le choix entre révéler une de ses piles d'influence ou passer. Les autres joueurs font la même chose dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que vous ayez tous eu une occasion de dévoiler une de vos piles d'influence ou de passer. Établissez ensuite un classement en fonction des points d'influence que vous avez chacun révélés. En cas d'égalité c'est le joueur assis le plus près du premier joueur dans le sens des aiguilles d'une montre qui obtient le rang le plus élevé. Si le premier joueur fait lui-même partie de l'égalité, il la remporte toujours. Si vous avez passé lors du tour, vous n'obtenez pas de classement et vous ne pouvez donc pas effectuer l'action correspondant à ce tour d'enchères.

Le joueur qui remporte le tour d'enchères récupère immédiatement le pion Stefan Feld et devient le premier joueur du tour d'enchères suivant. Si vous avez tous choisi de passer, le pion Stefan Feld ne change pas de joueur. En fonction de l'étape de la phase d'action en cours, 1, 2 ou 3 joueurs peuvent désormais effectuer une ou plusieurs actions.

Retirez ensuite vos cartes Influence révélées du jeu. Cependant, si vous avez dévoilé une pile d'influence et que vous n'avez pas réussi à effectuer une action, vous pouvez reprendre exactement une carte de cette pile et la replacer en bas de votre pioche.

Sauf avis contraire, vous devez retirer du jeu toutes les cartes Influence que vous n'avez pas utilisées à la fin d'un tour complet (après toutes les actions).

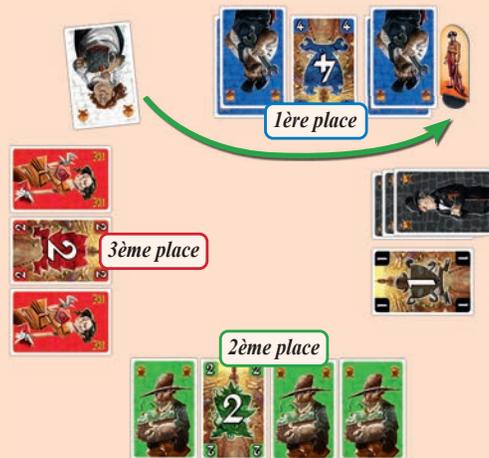
Le Conseil

Le Conseil est situé en haut à droite du plateau de jeu. Il est composé de 8 cases sur lesquelles vous pouvez placer des membres de votre famille. Il y a tout d'abord une case pour la noblesse et une case pour l'église. Ensuite il y a 5 cases pour les différentes guildes: Oranges, Fruits secs, Vin, Vêtements et Porcelaine. La dernière case est celle des marchands.

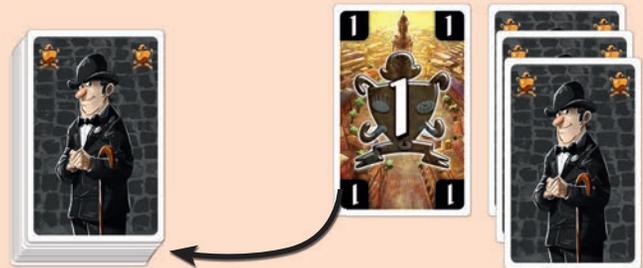
Important: Lorsque vous placez un membre de votre famille sur une des 8 cases du Conseil au cours de la partie, remplacez le membre de la famille que vous remplacez dans la réserve de son propriétaire.



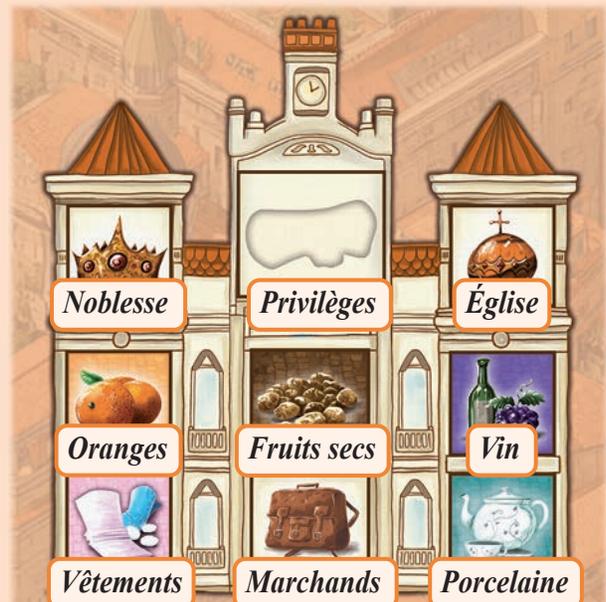
Exemple: Patty (blanc) commence le tour et décide de passer. Frank (bleu) est le suivant et révèle une de ses piles puis Ani (noir), Dirk (vert) et Lilli (rouge) font de même.



Exemple: Frank (bleu) remporte ce tour d'enchères avec une valeur de 4. Il prend donc le pion Stefan Feld. Dirk (vert) et Lilli (rouge) ont tous les deux une valeur de 2 mais Dirk est le joueur le plus près du premier joueur de ce tour (Patty). C'est donc lui qui est en deuxième place et Lilli est troisième. Ani n'obtient malheureusement pas de classement à cause de sa valeur de 1.



Exemple: Comme Ani n'a pas pu effectuer d'action avec sa valeur de 1, elle peut replacer sa carte sous sa pioche.



A Influencer la noblesse et l'église



Si vous remportez cette enchère, placez un des membres de votre famille sur la case Noblesse du Conseil.



Si vous êtes le second à remporter cette enchère, placez un des membres de votre famille sur la case Église du Conseil.



Lilli (rouge) a remporté le tour d'enchères et place donc le membre de sa famille sur la case Noblesse du Conseil. Patty (blanc) qui occupait cette case jusque là, récupère le membre de sa famille. Dirk (vert) est en deuxième place mais comme il occupait déjà la case Église depuis le tour précédent, il garde sa place et y laisse le membre de sa famille.

B D F Influencer les guildes



Si vous remportez cette enchère, vous pouvez effectuer les **3 actions** suivantes dans l'ordre:

- Placez un des membres de votre famille sur la case Guilde correspondant à l'enchère (celle indiquée sur le plateau du tour en cours).
- Prenez une ressource de la guilde correspondante et placez-la derrière votre paravent.
- Placez un des membres de votre famille sur une case Ville inoccupée de la guilde correspondante et payez le prix indiqué sur cette case avec vos pièces. Si vous ne possédez pas assez de pièces, vous ne pouvez pas effectuer cette action.



Si vous êtes le deuxième à remporter cette enchère, vous pouvez effectuer les **2 actions** suivantes dans l'ordre:

- Prenez une ressource de la guilde correspondante et placez-la derrière votre paravent.
- Placez un des membres de votre famille sur une case Ville inoccupée de la guilde correspondante et payez le prix indiqué sur cette case avec vos pièces. Si vous ne possédez pas assez de pièces, vous ne pouvez pas effectuer cette action.



Si vous êtes le troisième à remporter cette enchère, vous pouvez effectuer **une** des deux **actions** suivantes:

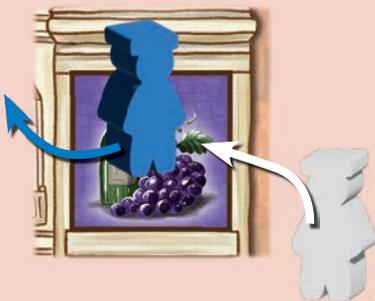
- Prenez une ressource de la guilde correspondante et placez-la derrière votre paravent.
- OU
- Placez un des membres de votre famille sur une case Ville inoccupée de la guilde correspondante et payez le prix indiqué sur cette case avec vos pièces. Si vous ne possédez pas assez de pièces, vous ne pouvez pas effectuer cette action.

Attention: Lors des parties à deux ou trois joueurs, les actions pour la 3ème place ne sont pas effectuées.



Exemples pour les 3 options de l'étape B - Influencer les guildes

Placer un membre de votre famille sur une case du Conseil



Exemple: Patty (blanc) a gagné l'enchère et pose un membre sa famille à la place de celui de Frank (bleu) sur la case de la guilde Vin.

Prendre 1 ressource



Exemple: Dirk (vert) prend une ressource Vin de la réserve.

Placer un membre de votre famille sur une case Ville



Exemple: Lilli (rouge) paye 2 pièces et place un membre de sa famille sur une case inoccupée de la guilde Vin dans la ville.

Note 1: Si la réserve de ressources du type correspondant à la case du Conseil est vide, vous ne recevez pas de ressource. **Note 2:** Si vous ne possédez pas assez de pièces pour placer 1 membre de votre famille sur une case Ville inoccupée de la guilde correspondante, vous ne pouvez pas effectuer cette action.

Placement près d'une fontaine:

Certaines fontaines possèdent une capacité spéciale que vous pouvez activer en plaçant un des membres de votre famille sur une case Ville orthogonalement adjacente à cette fontaine. Vous n'êtes jamais obligé d'utiliser ces capacités, vous devez décider de le faire ou non au moment où vous placez le membre de votre famille sur une case adjacente.

Contrairement aux autres fontaines, la fontaine centrale est adjacente à 8 cases Ville.

Si vous placez un des membres de votre famille adjacent à deux fontaines, vous ne pouvez utiliser que la capacité d'une seule de ces fontaines. S'il n'y a pas encore de fontaine orthogonalement adjacente à la case Ville sur laquelle vous placez le membre de votre famille, rien ne se passe.



Exemple: Lilli (rouge) place un membre de sa famille sur une case Ville située à côté d'une fontaine (ce qui lui coûte 4 pièces). Comme elle s'est placée près d'une fontaine avec une capacité spéciale, elle peut choisir de vendre 1 ressource de son choix. Elle décide de vendre une porcelaine et gagne immédiatement 5 pièces.

C E Influencer les marchands

Si vous remportez cette enchère, vous pouvez vendre vos ressources au prix indiqué contre des pièces de la réserve générale.

Lors de l'étape E, vous pouvez aussi placer un des membres de votre famille sur la case Marchands du Conseil.



Exemple: Frank (bleu) a remporté ce tour d'enchères et décide de vendre toutes ses ressources afin de gagner 7 pièces. Comme il s'agit de l'étape E, il peut également placer un membre de sa famille sur la case Marchands du Conseil.

G Se déplacer

Si vous remportez cette enchère, vous pouvez déplacer un des membres de votre famille déjà placé sur une case Ville sur une autre case Ville inoccupée adjacente verticalement ou horizontalement (sans payer le prix indiqué).

Important: Vous ne pouvez pas utiliser la capacité d'une fontaine de cette façon!



Exemple: Dirk (vert) a remporté ce tour d'enchères et il peut donc déplacer un des membres de sa famille d'une case. Il décide de déplacer celui représenté ci-contre sur une case directement adjacente à une fontaine.

H Planter des palmiers

Il n'y a pas d'enchères lors de ce tour.

Si un membre de votre famille se trouve actuellement sur la case Église du Conseil, prenez le palmier sur le plateau du tour en cours et placez-le sur un arbre inoccupé de la ville.



Exemple: Patty (blanc) a un membre de sa famille posé sur la case Église et elle peut donc placer le palmier sur un arbre. Elle en choisit un à côté duquel il n'y a que des membres de sa propre famille.

I Construire des fontaines

Il n'y a pas d'enchères lors de ce tour. Si un membre de votre famille se trouve actuellement sur la case Noblesse du Conseil, prenez la tuile Fontaine sur le plateau du tour en cours et placez-la sur une case Fontaine inoccupée de la ville. Si cette fontaine possède une capacité spéciale, vous ne pouvez l'utiliser qu'à partir du moment où vous la placez et pas rétroactivement pour les membres de votre famille qui se retrouvent désormais adjacents à cette fontaine.



Exemple: Lilli (rouge) a un membre de sa famille placé sur la case Noblesse et peut donc placer la fontaine sur une case Fontaine inoccupée de la ville. Elle choisit la case représentée ci-contre car elle est déjà adjacente à 2 membres de sa famille.

Phase III: Phase du Conseil

Vous recevez désormais chacun autant de points de prestige que de membres de votre famille qui se trouvent au Conseil.

Si vous êtes le joueur qui a le plus de membres de sa famille au Conseil, vous recevez également un privilège. En cas d'égalité, recevez chacun un privilège.

Note pour les parties à 4 ou 5 joueurs: Dans les rares cas où il n'y a plus de privilèges disponibles, vous pouvez les remplacer par un autre élément de jeu (ressource, pièces...).



Exemple pour les points du Conseil:

Lilli (rouge) = 3 points, Frank (bleu) = 2 points, Dirk (vert), Ani (noir) & Patty (blanc) = 1 point chacun.

Exemple pour la majorité: Lilli (rouge) est celle qui a le plus de membres de sa famille sur le Conseil et elle reçoit donc un privilège, qu'elle prend sur la case Privilège du Conseil. Cette dernière est ensuite réapprovisionnée avec un nouveau privilège.

Les privilèges:

Vous pouvez utiliser les privilèges lors des étapes A à G de la phase d'action. Lorsque c'est à votre tour de révéler une de vos piles d'influence ou de passer, vous pouvez replacer un de vos privilèges dans la réserve afin de ne rien faire et de jouer un autre tour après les autres joueurs.

Vous pouvez utiliser plusieurs privilèges au cours d'une même enchère.



Exemple: Ani (noir) est la première à jouer et elle révèle une pile d'influence (1). Ensuite, Dirk (vert) utilise un privilège afin d'attendre (2). Lilli (rouge) révèle une de ses piles (3). Patty (blanc) utilise aussi un privilège (4). C'est donc de nouveau au tour de Dirk qui choisit d'utiliser son deuxième privilège. Patty doit donc maintenant révéler une pile ou passer et elle choisit de révéler une pile. Dirk est désormais le dernier à jouer et il peut décider s'il souhaite ou non révéler une de ses piles.

FIN DE PARTIE ET DÉCOMPTÉ FINAL

À la fin du 5ème tour, la partie se termine et un décompte final des points a lieu. Avancez votre marqueur en conséquence sur la piste de prestige:



Pour chaque membre de votre famille qui se trouve dans la ville, vous gagnez 1 point.



Exemple pour Dirk (vert):

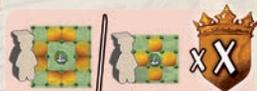
Dirk possède 6 membres de sa famille au total dans la ville et il reçoit donc 6 points.



Pour chaque membre de votre famille qui est situé dans la ville et qui est adjacent à au moins un palmier, vous gagnez 1 point supplémentaire.



Exemple pour Ani (noir): Ani possède 5 membres de sa famille placés à côté d'un palmier et elle reçoit donc 5 points.



Pour chaque membre de votre famille qui est situé dans la ville et qui est adjacent horizontalement ou verticalement à une fontaine, vous gagnez les points indiqués sur la tuile Fontaine en question.

ERRATA: N'utilisez que cette façon de compter les points. Une erreur d'impression s'est glissée sur les paravents.



Exemple pour Lilli (rouge): Lilli reçoit un total de 22 points pour les membres de sa famille placés horizontalement ou verticalement adjacents à une fontaine (2 + 2 + 6 + 6 + 6).



Pour chacun de vos privilèges inutilisés, vous gagnez 1 point.



Pour chaque carte Mission que vous avez complétée à la fin de la partie, vous gagnez les points indiqués sur cette dernière. Vous ne recevez cependant les points qu'une seule fois, et ce même si vous avez complété la mission plusieurs fois.

Note: Vous ne pouvez compléter des cartes Mission qu'à la fin de la partie.



$10 - 2 = 8$ points

Exemple: Frank (bleu) a rempli 2 cartes Mission. Il reçoit donc 12 points au total (4 + 8).



Pour chaque carte Mission que vous n'avez pas réussi à compléter à la fin de la partie, vous perdez les points indiqués sur cette dernière.



Exemple: Frank (bleu) possède une carte Mission qu'il n'a pas réussi à compléter: Il n'a pas placé de membre de sa famille sur la case Noblesse ou la case Église du Conseil. Il perd donc 3 points.

Le joueur avec le plus de points de prestige à l'issue de ce décompte l'emporte. En cas d'égalité, c'est le joueur qui a le plus de membres de sa famille dans la ville qui est déclaré vainqueur. Si l'égalité persiste, c'est le joueur avec le plus de pièces qui remporte la partie. Si les joueurs ne sont toujours pas départagés, ils se partagent la victoire.

RÈGLES POUR UNE PARTIE À DEUX JOUEURS

Si vous jouez une partie de Valencia à 2 joueurs, vous devez utiliser un joueur imaginaire nommé Nina lors des tours d'enchères B, D et F.

MISE EN PLACE

Prenez les cartes Influence d'une couleur inutilisée, mélangez-les et formez une pile que vous placez face cachée près du plateau de jeu.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Lors des tours d'enchères **B** et **D**, après avoir dévoilé une de vos piles d'influence ou avoir passé, révélez une des cartes de Nina.

Lors du tour d'enchères **F**, après avoir dévoilé une de vos piles d'influence ou passé, révélez deux des cartes de Nina.

Vérifiez ensuite votre classement pour le tour d'enchères en cours comme d'ordinaire. Nina ne place pas de membre de sa famille et n'occupe jamais de case au Conseil. Elle ne gagne pas non plus de ressources ni de points de prestige.

En cas d'égalité, c'est toujours elle qui remporte l'égalité.



B Influencer les guildes:



F Influencer les guildes:



MODULE D'EXTENSION 1: CARTES INFLUENCE SPÉCIALES

Une fois que vous avez joué quelques parties et que vous êtes à l'aise, vous pouvez utiliser ce module d'extension. Dans la plupart des cas, les nouvelles cartes de ce module remplacent vos cartes Influence de base et vous apportent de nouvelles options stratégiques lors des tours d'enchères.

MISE EN PLACE

Après avoir effectué la mise en place ordinaire, décidez tous ensemble quelles cartes parmi les nouvelles cartes Influence vous souhaitez utiliser lors de la partie. Nous vous recommandons de commencer par utiliser une ou deux nouvelles cartes et de vous familiariser graduellement avec leurs effets.

Lorsque vous maîtrisez bien tous les effets, vous pouvez choisir d'utiliser toutes les nouvelles cartes Influence.

Important: Vous devez tous avoir les mêmes cartes Influence dans votre pioche de cartes Influence!

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Lorsque vous révéléz une des nouvelles cartes Influence au cours de la partie, ajoutez sa valeur au total de vos autres cartes pour le tour d'enchères en cours comme d'ordinaire. De plus, vous activez immédiatement la capacité spéciale indiquée sur cette carte.



"0" - Joker (1x)

Ajoutez cette carte à votre pioche de carte Influence en tant que 25ème carte. Vous jouez donc avec une carte de plus que d'ordinaire.

Cette carte a une valeur initiale de 0. Sa valeur augmente cependant de 2 pour chaque carte de valeur 6 jouée par un autre joueur lors du tour d'enchères en cours.

Vous pouvez jouer cette carte de valeur 0 seule ou en combinaison avec d'autres cartes.

Note: Si vous révéléz cette carte 0 et que sa valeur est toujours de 0 à la fin du tour d'enchères, vous obtenez tout de même une place dans le classement!



Exemple 1: Le 0 révélé par Lilli (rouge) reste avec une valeur de 0 car aucun autre joueur n'a révélé de 6. Lilli obtient donc une valeur totale de 3.

Exemple 2: Dans ce cas, le 0 révélé par Lilli (rouge) devient un 4 car deux autres joueurs ont révélé un 6. Lilli obtient donc une valeur totale de 7.



"1" - Économies (2x)

Ces deux cartes remplacent deux cartes de base de valeur 1.

Si vous révéléz une de ces cartes pendant un tour d'enchères, recevez immédiatement les pièces représentées de la réserve générale.



Exemple: Lilli (rouge) a révélé une valeur totale de 10. Elle peut également prendre 2 pièces de la réserve (et ce quelle que soit sa place lors du tour d'enchères).



"2" - Jumeaux (2x)

Ces deux cartes remplacent deux cartes de base de valeur 2.

Si les deux cartes Jumeaux sont révélées lors d'un même tour d'enchères (par le même joueur ou non), leur valeur augmente de 4 à 6.



Exemple 1: Lilli (rouge) révèle les deux cartes Jumeaux ensemble et obtient donc une valeur totale de 9 (6 + 3).



Exemple 2: Lilli (rouge) ne révèle qu'une seule des deux cartes Jumeaux et n'obtient donc que sa valeur de base, ce qui lui fait un total de 3.



“3” - Entrepôt (2x)

Ces deux cartes remplacent deux cartes de base de valeur 3.

Si vous révéléz une de ces cartes pendant un tour d’enchères, recevez immédiatement les ressources représentées de la réserve générale.



Exemple: Lilli (rouge) révèle des cartes pour une valeur totale de 9. Elle peut également prendre une ressource Vin de la réserve (et ce quelle que soit sa place lors du tour d’enchères).



“4” - Soutien (1x)

Cette carte remplace une carte de base de valeur 4.

Si vous révéléz cette carte pendant un tour d’enchères, vous pouvez immédiatement placer un membre de votre famille supplémentaire sur une case du Conseil qui contient déjà un autre membre de la famille d’un autre joueur, mais seulement s’il s’agit d’une des 5 cases Guilde.

Si vous devez partir de cette case plus tard dans la partie, retirez les deux membres de la famille en même temps.



Exemple: Lilli (rouge) révèle la carte Soutien et place un membre de sa famille sur la case Guilde Oranges (elle rejoint le membre de la famille du joueur vert sans le remplacer). Elle possède désormais la majorité au Conseil et gagnera 3 points au lieu de 2 lors de la phase III.



“5” - Vagabond (1x)

Cette carte remplace une carte de base de valeur 5.

Si vous révéléz cette carte pendant un tour d’enchères, vous pouvez immédiatement déplacer un des membres de votre famille qui se trouve sur la ville jusqu’à 3 cases (*horizontalement et/ou verticalement, vous avez le droit de changer de direction*). La case sur laquelle vous déplacez le membre de votre famille doit être inoccupée. **Important:** Vous ne pouvez pas utiliser la capacité d’une fontaine de cette façon!



Exemple: Lilli (rouge) révèle sa carte Vagabond et déplace un des membres de sa famille de façon à ce qu’il soit près d’une fontaine de valeur 6.



“7” - Centrale (1x)

Cette carte remplace une carte de base de valeur 6.

Cette carte a une valeur initiale de 7. Sa valeur est cependant réduite à 5 si au moins **un autre joueur** a révélé une carte de valeur 0 lors de ce tour d’enchères.



Exemple 1: La carte de valeur 7 que Lilli (rouge) a révélée garde sa valeur de 7, car personne n’a révélé de carte de valeur 0.

Exemple 2: Dans ce cas, la carte de valeur 7 de Lilli (rouge) baisse jusqu’à une valeur de 5 car un autre joueur a révélé une carte de valeur 0. Lilli obtient donc une valeur totale de 5.

LES CARTES MISSION EN DÉTAILS



Vous devez avoir placé au moins deux membres de votre famille sur une case avec un coût de 0, 1, 2, 3, 4 ou 5 dans la ville.



Vous devez avoir placé au moins trois membres de votre famille sur des cases de la guilde représentée dans la ville.



Vous devez avoir placé au moins deux membres de votre famille sur des cases

de chacune des cinq guildes dans la ville.



Vous devez avoir placé quatre membres de votre famille de façon à ce qu'ils soient

adjacents les uns aux autres et forment un carré.



Vous devez avoir placé au moins trois membres de votre famille adjacents

les uns aux autres horizontalement ou verticalement.



Vous devez avoir placé au moins trois membres de votre famille adjacents

les uns aux autres en diagonale.



Vous devez avoir placé au moins six membres de votre famille adjacents

aux murs extérieurs de la ville. Ils ne doivent pas forcément être adjacents entre eux.



Vous devez avoir placé au moins deux membres de votre famille dans l'un des

quatre coins du mur extérieur de la ville.



Vous devez avoir placé au moins un membre de votre famille adjacent

horizontalement ou verticalement à au moins quatre fontaines différentes de la ville.



Vous devez avoir placé au moins un membre de votre famille adjacent

horizontalement ou verticalement à chaque fontaine de la ville.



Vous devez posséder plus de pièces ou de ressources qu'un de vos voisins directs.

Note: En cas d'égalité, la mission n'est pas complétée.



Gagnez 10 points moins votre nombre de pièces ou de ressources à la fin de la partie.



Vous devez posséder au moins trois ressources différentes à la fin de la partie.



Vous devez être le joueur qui possède le plus de pièces à la fin de la partie.

Note: En cas d'égalité, la mission n'est pas complétée.



Partie à 2 ou 3 joueurs: Vous devez avoir placé au moins 4 membres de votre famille sur le Conseil.
Partie à 4 joueurs: Vous devez avoir placé au moins 3

membres de votre famille sur le Conseil.
Partie à 5 joueurs: Vous devez avoir placé au moins 2 membres de votre famille sur le Conseil.



Au moins un des membres de votre famille doit être placé sur la case Noblesse ou

la case Église du Conseil à la fin de la partie.



Vous devez avoir placé au moins 3 membres de votre famille adjacents

horizontalement ou verticalement à la même fontaine (*peu importe de quelle fontaine il s'agit sauf la fontaine centrale*).



Vous devez avoir placé au moins 5 membres de votre famille adjacents à la fontaine

centrale.



Vous devez avoir placé au moins 5 membres de votre famille sur une case adjacente à

un palmier.



Vous devez posséder le pion Stefan Feld.



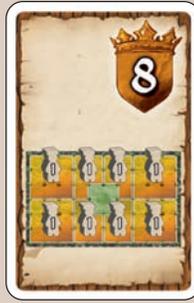
Gagnez 1 point pour chaque membre de votre famille situé sur votre plus

longue "route" formée de façon orthogonale.



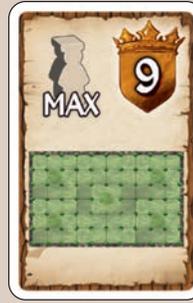
Gagnez 2 points pour chaque membre de votre famille qui n'est

orthogonalement adjacent à aucun autre membre de votre famille.



Vous devez avoir placé au moins un membre de votre famille dans chaque quartier de

la ville (*c'est à dire sur chacune des tuiles Plan de la ville*). *Note: Lors d'une partie à 2 joueurs, retirez cette carte du jeu et piochez-en une nouvelle.*



Vous devez avoir placé plus de membres de votre famille dans la ville que les autres

joueurs.
Note: En cas d'égalité, la mission n'est pas complétée.

LES CAPACITÉS DES FONTAINES EN DÉTAILS

Les capacités octroyées par les fontaines sont toujours optionnelles.



Vous pouvez piocher deux cartes Mission et en choisir une que vous conservez.



Vous pouvez immédiatement améliorer une de vos ressources, c'est à dire l'échanger contre la ressource de valeur juste supérieure à cette dernière.



Vous pouvez immédiatement remettre une carte de votre choix de votre défausse dans votre pioche.



Vous pouvez déplacer un des palmiers déjà en jeu dans la ville sur un arbre inoccupé adjacent orthogonalement.



Vous pouvez immédiatement vendre une de vos ressources au prix indiqué sur cette dernière.

VUE D'ENSEMBLE

Phase I: Phase de planification

Phase II: Phase d'action

Phase III: Phase du Conseil

FIN DE PARTIE ET DÉCOMPTÉ FINAL



ABCDEF G

A **C**