

Stefan Feld

MACAO

Le jeu de stratégie passionnant pour capitaines habiles et gouverneurs rusés

Présentation

Les joueurs incarnent des aventuriers portugais qui, à la fin du 17^{ème} siècle, partent tenter leur chance dans le plus influent comptoir commercial de l'extrême orient : Macao.

En multipliant les échanges commerciaux lucratifs avec l'Europe, en développant la ville ou en occupant les institutions les plus importantes, ils vont gagner prestige et respect. Chacun des 12 tours de jeu se déroule de la même façon : chaque joueur choisit une nouvelle carte puis désigne 2 dés parmi 6 qui lui apportent des pierres d'action.

Ensuite, chacun utilise ses pierres d'action pour activer ses cartes, prendre possession d'un quartier de la ville, déplacer son bateau et expédier des marchandises vers l'Europe.

Celui qui effectuera ces actions avec le plus d'habileté augmentera en permanence ses points de prestige et s'approchera de plus en plus de la victoire. **Le vainqueur est**, celui qui accumule le plus de points de prestige à l'issue du 12^{ème} tour de jeu.

Matériel

- 1 plateau de jeu
- 4 plateaux individuels (1 par joueur)
 - 4 roses des vents
 - 24 tuiles de marchandises (3 exemplaires de chaque marchandise : bois laqué, riz, thé, jade, soie, papier, porcelaine, épices)
 - 6 tuiles joker (1 pierre d'action au choix ou 3 pièces d'or)
 - 36 pièces d'or
 - 48 marqueurs avec une face propriété (bouclier) et une face pénalité (-3)
- 300 cubes de couleur appelés: **pierres d'action** (50x rouge, bleu, vert, noir, gris et violet)
- 6 dés (1x rouge, bleu, vert, noir, gris et violet)
- 4 navires (1x orange, blanc, jaune, brun)
- 10 disques en bois (2 par joueur plus 2 beiges)
- 120 cartes: (24 cartes Parchemin, 44 cartes Bâtiment, 52 cartes Personnage)

PRÉSENTATION

Les joueurs jouent le rôle d'aventuriers portugais du 17^{ème} siècle.

Sur un total de 12 tours, les joueurs gagnent des points de prestige, par le commerce de marchandises avec l'Europe, l'acquisition de quartiers, l'occupation d'institutions et de postes prestigieux.

Le vainqueur est celui qui a le plus de points de prestige à la fin de la partie.



Si vous lisez cette règle pour la première fois, nous vous conseillons de ne pas suivre les textes en gras dans la marge. Si vous avez joué votre dernière partie il y a longtemps, ces textes vous permettent de vous rappeler rapidement des règles essentielles.

Mise en place

Avant la première partie, toutes les pièces doivent être soigneusement détachées des planches cartonnées.

- Le **plateau de jeu** est installé au milieu de la table. On y trouve de gauche à droite :
 - **Le piste du Tribut**, numérotée de 0 à 12,
 - **Une zone maritime** composée de cases de mer pouvant accueillir les navires et 8 cases représentant des villes portuaires européennes,
 - **Le mur d'enceinte** de la ville composé de 16 cases qui sert à déterminer l'ordre du tour,
 - **La ville** de Macao divisée en 30 quartiers.

En haut et en bas du plateau se trouvent **12 espaces de rangement** accueillant les cartes Parchemin. Enfin, le plateau est entouré d'une **piste de score** numérotée de 0 à 99 et servant à comptabiliser les points de prestige acquis par les joueurs.

Chaque joueur prend dans la couleur de son choix (orange, blanc, jaune ou brun) :

- **Un plateau de jeu individuel** qu'il place devant lui. Il est composé d'un résumé du tour de jeu, de 5 espaces pouvant accueillir chacun 1 carte plus un 6ème espace servant à stocker les tuiles marchandises et les marqueurs de pénalité.

- **Une Rose des Vents** qu'il place à côté de son plateau, flèche vers le haut. Sur celle-ci figurent 7 cases à côté desquelles sont stockées les pierres d'action récupérées par le joueur.

- **Le bateau à sa couleur** qu'il place sur la grande case de mer où figure une ancre.

- **Les 2 disques de bois à sa couleur.** Il en place un sur la case « 0 » de la piste de score des points de prestige et l'autre sur la 1ère case du mur d'enceinte de la ville (case avec une flèche située en bas du mur)

Tous les compteurs des joueurs sont empilés aléatoirement.

- **Les 12 marqueurs de propriété à sa couleur.** La face portant un "-3" reste cachée, elle n'est utilisée que lorsqu'un joueur reçoit une pénalité de 3 points de prestige.

- **5 pièces d'or** qu'il place à côté de son plateau individuel. L'or doit toujours rester apparent.

- **Les pièces d'or restantes et les 300 pierres d'action** sont triées et placées à côté du plateau de jeu pour former la réserve générale.

- **Les 24 tuiles de marchandises** sont disposées au hasard sur les 24 quartiers clairs de la ville.

- **Les 6 tuiles Joker** sont placées sur les 6 quartiers foncés. Attention à toujours laisser les encadrés de chaque quartier visibles.

MISE EN PLACE

L'ensemble du matériel de jeu et la mise en place correspondent à l'illustration

Chaque joueur obtient dans sa couleur:

- Le plateau
- La Rose des Vents
- Le navire
- Les 2 disques de bois
- Les 12 marqueurs de propriété
- 5 pièces d'or



"Joueur blanc"

Les cartes Parchemin sont également utilisées comme "compte tours"

- Les **120 cartes** sont triées comme suit :

Les **24 cartes Parchemin** sont mélangées. On place, face visible, 2 cartes sur chacun des 12 espaces se trouvant en haut et en bas du plateau. Ces cartes servent ainsi à compter le nombre de tours à jouer. Les **cartes Bâtiment et les cartes Personnage** sont mélangées entre elles pour ne former qu'une seule pioche qui est posée face cachée en bas à droite du plateau, à côté des 2 premières cartes Administration.

- Les **2 disques beiges** sont posés sur la piste du Tribut, l'un à gauche (colonne pièce) et l'autre à droite (colonne points de prestige) du « 0 ».

- Les **6 dés** sont placés devant le premier joueur.

Préparatifs :

Avant de commencer la partie, on effectue les préparatifs suivants :

1. On pioche du paquet composé des cartes Bâtiment et Personnage autant de cartes qu'il y a de joueurs plus 2 (ex : à 3 joueurs on pioche 5 cartes) Dans l'ordre inverse du tour, chaque joueur doit choisir une carte qu'il pose sur l'un des 5 emplacements de son plateau individuel. Les 2 cartes restantes sont placées dans une pile de défausse, face visible.

2. Le 1er joueur prend de la réserve 1 pierre d'action de la couleur de son choix et la place à côté de la case « 1 » de sa Rose des Vents. Il prend ensuite 2 pierres identiques qu'il place à côté de la case « 2 » de sa Rose des Vents. Tous les autres joueurs en font de même, dans l'ordre du tour.

L'ordre du tour :

L'ordre dans lequel agissent les joueurs est déterminé par la position de leur disque sur le mur d'enceinte de la ville. C'est celui qui possède le disque le plus avancé sur le mur qui commence. Si plusieurs joueurs se trouvent sur la même case, c'est celui qui possède le pion situé au sommet de la pile qui commence.

Exemple : le joueur orange prend 1 cube violet qu'il place à côté de la case "1" de sa Rose des Vents puis 2 cubes rouges qu'il place à côté de la case "2". Puis, le joueur blanc prend 1 cube noir puis à nouveau 2 cubes noirs etc...

Fonctionnement du jeu

La partie se déroule en 12 tours chacun composés en 3 phases :

- Phase 1 : les cartes Phase 2 : les dés Phase 3 : les actions

→ 1. Phase: Les Cartes

1.1 Tout d'abord, le 1er joueur prend 4 cartes Bâtiment / Personnage de la pioche et les pose à côté des 2 cartes Parchemin de ce tour.

1.2 Ensuite, la **piste du Tribut est mise à jour** de la façon suivante :

On commence par additionner les **chiffres jaunes** qui apparaissent en bas à gauche des 6 cartes. Le marqueur beige de la colonne de gauche du Tribut est placé sur la valeur correspondante (le résultat peut être égal à 0) puis on fait de même avec les **chiffres rouges** situés en bas à droite des 6 cartes. Le marqueur beige de la colonne de droite du Tribut est placé sur la valeur correspondante (le résultat peut être égal à 0). Ainsi, le Tribut détermine combien de pièces d'or il faudra dépenser en Phase 3-5 pour gagner le montant de points de prestiges indiqué.

Dans cet exemple, les 6 cartes posées à ce tour indiquent qu'il faudra dépenser 3 pièces d'or pour acquérir 6 points de prestige



Avant de commencer la partie

1) Selon l'ordre inverse du tour (mur), choisissez une carte "Bâtiment/Personnage"

2) Selon l'ordre du tour (mur), placez 1 puis 2 pierres d'action à côté de votre Rose des Vents



Dans cet exemple, l'ordre du tour est le suivant :

1. orange, 2. blanc, 3. jaune, 4. brun

FONCTIONNEMENT DU JEU

Le jeu se déroule durant exactement 12 tours qui sont tous identiques.

1. Phase des cartes

1.1) 4 cartes Bât./Pers. visibles à côté des 2 cartes Parchemin du tour en cours

1.2) Déterminer et indiquer la valeur du Tribut



Ne pas oublier!



1.3 En fonction du nombre de joueur, une partie des 4 cartes Bâtiment/ Personnage qui viennent d'être piochées **doivent être défaussées**. On conserve autant de ces cartes qu'il y a de joueurs.

A 3 joueurs, la dernière carte Bâtiment/Personnage qui a été piochée est mise dans la défausse ; à 2 joueurs, les 2 dernières cartes Bâtiment/ Personnage piochées sont mises dans la défausse.

1.4 Enfin, dans l'ordre du tour, chaque joueur **doit choisir l'une des cartes restantes** et la mettre sur son plateau individuel. Les 2 cartes restantes sont définitivement défaussées.



Remarque :

un joueur ne peut pas posséder plus de 5 cartes sur son plateau individuel. Si un joueur prend une 6ème carte, il défausse une de ses 6 cartes au choix puis reçoit une pénalité. Il retourne un de ses jetons propriété sur la face "-3" et le place sur son plateau jusqu'à la fin de la partie.

→ 2. Phase: les dés

2.1 Le 1er joueur lance les 6 dés et les trie par valeur.

2.2 Chaque joueur, dans l'ordre du tour, désigne 2 dés. Pour chaque dé, il prend le nombre de pierres d'action indiqué par le dé. Il prend des pierres de la même couleur que le dé. Les pierres sont placées à côté sa Rose des Vents, au niveau de la case correspondant au dé choisi.

Exemple : le joueur blanc choisit  et 

*Il place **2 cubes rouges** à côté de la case "2" de sa Rose des Vents et **5 cubes verts** à côté de la case "5".*

2.3 Après avoir pris ses pierres d'action, le joueur tourne sa Rose des Vents d'un cran dans le sens des aiguilles d'une montre.

Les pierres d'action qui sont désormais indiquées par la flèche sont celles disponibles à ce tour pour effectuer les actions expliquées en Phase 3.

Si la flèche indique un emplacement où ne se trouve aucune pierre, le joueur reçoit une pénalité. Il retourne l'un de ses jetons de propriété sur la face « -3 » et le place sur son plateau individuel jusqu'à la fin de la partie. Il pourra tout de même effectuer certaines actions comme l'achat de points de prestige ou utiliser des cartes déjà activées.

Remarque : Toutes pierres d'action se trouvant en face des autres cases de la Rose des Vents ne peuvent pas être utilisés à ce tour. Elles ne seront disponibles que dans les tours suivants.

1.3) Enlevez des cartes Bât./Pers. selon le nombre de joueurs.

(0/1/2 cartes pour 4/3/2 joueurs)

1.4) Dans l'ordre du tour (mur), chaque joueur *doit* prendre une carte et la placer sur son plateau. (Exception "Locataire")

Celui qui doit prendre une 6ème carte reçoit un marqueur de pénalité !

Strafmarker, wenn:
• 0 AS im Aktionsvorrat
• 6. Karte auf das Tableau
• Karten am Spielende nicht aktiviert



2. Phase des dés

2.1) Lancez les 6 dés et triez les par valeur.

2.2) Chaque joueur désigne 2 des 6 dés et place les pierres d'action correspondantes à côté de la case appropriée de sa Rose des Vents.



2.3) Ensuite, tournez la Rose des Vents d'un cran dans le sens des aiguilles d'une montre. La flèche indique les actions disponibles.



Celui qui a 0 pierre d'action disponible après avoir tourné la Rose des Vents, récupère un marqueur de pénalité!

(Le joueur peut néanmoins utiliser ses cartes activées et aussi acheter du prestige selon la piste du Tribut).

→ 3. Phase: les actions

Durant cette phase, les joueurs utilisent les pierres gagnées à la phase précédente pour effectuer un certain nombre d'actions. Le 1er joueur commence et effectue toutes les actions permises par ses pierres d'action et ce dans l'ordre qu'il le souhaite. Une fois qu'il a épuisé toutes ses pierres ou qu'il ne souhaite plus faire d'action supplémentaire, son tour se termine et c'est au 2ème joueur d'effectuer ses actions etc...

Les joueurs devraient chercher à utiliser le maximum de leurs pierres d'action car les pierres inutilisées à la fin du tour retournent dans la réserve ; elles ne peuvent pas être économisées pour le tour suivant.

Les Différentes Actions :

3.1 Activer une ou plusieurs cartes :

Pour activer une carte de son plateau individuel, le joueur doit utiliser la combinaison de pierres d'action indiquée sur la carte qu'il souhaite activer. Les pierres ainsi utilisées sont remises dans la réserve générale. Il retire ensuite la carte activée de son plateau individuel et la place devant lui. Il peut désormais s'en servir jusqu'à la fin de la partie et ce, sans coût supplémentaire (voir Phase 3-6)

Un joueur peut activer plusieurs cartes durant un même tour. Il peut même effectuer plusieurs actions entre différentes activations de cartes.

3.2 Prendre possession d'un quartier (une fois par tour) :

La ville de Macao est divisée en 30 quartiers. Au début de la partie, chaque quartier est occupé par une tuile marchandise ou une tuile joker. Une fois par tour, un joueur peut prendre possession d'un quartier où se trouve une de ces tuiles. Il est en revanche impossible de prendre possession d'un quartier où se trouve déjà un marqueur de propriété (le sien comme celui d'un adversaire)

Pour prendre possession d'un quartier, le joueur doit dépenser **autant de pierres d'action qu'indiqué dans l'encadré** figurant sur le dessin du quartier. Les pierres d'action ainsi dépensées sont remises dans la réserve générale. Le joueur retire la tuile marchandise qui se trouvait dans le quartier et la place sur son plateau individuel, sur la case représentant la cale de son bateau. Elle indique le type de marchandise que transporte désormais son bateau et qu'il peut livrer dans les ports (Phase 3-4)



Les tuiles joker sont placées à côté du plateau individuel du joueur. Il peut les utiliser à n'importe quel moment de la partie. Cela lui permet de prendre 1 pierre d'action de son choix de la réserve générale OU de prendre 3 pièces d'or de la banque. Une fois utilisée, la tuile joker est défaussée définitivement. Enfin, il place un de ses marqueurs de propriété dans le quartier qu'il a acheté.



3. Phase des actions

Les joueurs dépensent toutes leurs actions dans l'ordre du tour (mur).

3.1) Activer les cartes:

Les pierres d'action doivent être fournies précisément aux coûts d'activation; Ensuite, déplacez la carte de votre plateau sur la table.

3.2) Quartier:

Pour prendre possession d'un quartier, les pierres d'action doivent être fournies précisément aux coûts d'activation; Ensuite, échangez votre marqueur de propriété contre la tuile marchandise ou joker.

Les tuiles marchandise sont posées sur le plateau (case 'cale'). Les tuiles joker sont posées à côté du plateau.

Les tuiles joker permettent soit de récupérer une pierre d'action ou 3 pièces d'or

3.3 Avancer son disque sur le mur d'enceinte (une fois par tour) :

Une fois par tour, le joueur peut faire avancer son disque sur le mur d'enceinte de la ville.

Chaque case parcourue, lui coûte des pierres d'action de n'importe quelle couleur qu'il dépose dans la réserve générale. Il est possible d'utiliser des pierres de couleurs différentes. La première case coûte 1 cube action, chaque case supplémentaire coûte 2 cubes action de plus.

Si le disque d'un joueur arrive sur une case où se trouvent un ou plusieurs disques adverses, il est placé au-dessus des autres disques présents.

Si un joueur atteint la dernière case du mur, il y laisse son disque et restera 1er joueur jusqu'à la fin de la partie. Le prochain à atteindre cette case restera 2ème joueur et ainsi de suite.

3.4. Déplacer son navire

A son tour, un joueur peut déplacer son navire d'autant de cases qu'il le souhaite. Il peut aussi effectuer autant de changements de direction qu'il le souhaite. Plusieurs navires peuvent se trouver simultanément sur la même case mer ou sur le même port.

Chaque case parcourue, coûte une pierre d'action de n'importe quelle couleur, y compris de couleurs différentes. Les pierres ainsi utilisées sont remises dans la réserve générale.

Si le navire d'un joueur passe ou s'arrête dans un port pour lequel il possède une marchandise qui y est demandée, il peut livrer cette marchandise.

Remarque : Si un joueur prend possession d'un quartier (Phase 3-2) pour lequel il reçoit une tuile marchandise demandée dans le port où se trouve son navire, il peut immédiatement la livrer sans avoir à effectuer l'action « déplacer son navire ».

Livrer une marchandise ne coûte aucun cube d'action supplémentaire, le joueur doit simplement déposer sa tuile marchandise sur un espace libre du port. Il gagne autant de points de prestige qu'indiqué sur la case où il vient de déposer sa tuile.

3.5 Acheter des points de prestige selon le Tribut (une fois par tour) :

Le joueur peut acheter des points de prestige au prix déterminé en début de tour par le Tribut. Il paye à la banque la somme indiquée à gauche du Tribut et reçoit le montant de point de prestige indiqué à droite.

3.6 Utiliser des cartes :

A tout moment durant son tour, un joueur peut utiliser autant de cartes qu'il le souhaite. Il peut même utiliser des cartes puis faire une ou plusieurs autres actions avant d'utiliser à nouveau une ou plusieurs cartes.

3.7 Passer :

Un joueur passe lorsqu'il ne peut plus ou ne veut plus effectuer d'action. S'il lui reste des pierres d'action inutilisées, il les remet dans la réserve générale. C'est alors au joueur suivant, dans l'ordre du mur d'enceinte, d'effectuer ses actions.

3.3) Mur:

Une fois, pour 1/3/5/7... pierres d'actions (peu importe la couleur), le disque peut être avancé de 1/2/3/4... cases.

3.4) Navire:

Pour 1/2/3/4... pierres d'actions (peu importe la couleur), le navire peut être avancé de 1/2/3/4... cases.

Si le navire d'un joueur passe ou s'arrête dans un port et qu'il possède une marchandise demandée, il peut la livrer et obtenir les points de prestige correspondants.

3.5) Achat de prestige:

Une fois par tour, chaque joueur peut convertir l'or en prestige selon le prix du Tribut.

3.6) Utiliser des cartes:

A tout moment durant son tour, chaque joueur peut utiliser ses cartes activées.

3.7) Passer:

Si vous ne pouvez plus ou ne voulez plus rien faire, vous devez remettre toutes les pierres d'action restantes dans la réserve à la fin de votre tour.

Exemple d'un tour de jeu: un joueur peut d'abord activer une ou plusieurs de ses cartes, puis déplacer son navire (et utiliser les cartes correspondantes), utiliser des cartes supplémentaires, prendre possession d'un quartier (et utiliser les cartes correspondantes), activer des cartes supplémentaires, puis à nouveau déplacer son navire, et finalement acquérir du prestige (et utiliser les cartes correspondantes). Toutes les combinaisons et les séquences sont possibles, tant que vous faites attention d'avancer qu'une seule fois sur le mur, d'échanger l'or en prestige selon le Tribut et d'acquérir qu'un seul quartier!

Autres précisions de règles

→ Phase des dés (tours 8 et suivants) :

Au 8ème tour, les dés indiquant « 6 » sont tournés sur la face « 1 ». Au 9ème tour, les dés indiquant « 5 » ou « 6 » sont tournés sur la face « 1 » etc. Si bien qu'au dernier tour, tous les dés valent « 1 ». Un rappel de cette règle est indiqué sur les derniers espaces servant à accueillir les cartes Parchemin.

→ Limitations:

Tous les éléments de jeu sont supposés être en nombre illimité. Dans le cas, rare, où il venait à manquer un élément (cube, pièce etc.) il devra être remplacé par quelque chose d'autre.

Fin de partie

La partie prend fin à l'issue du 12ème tour de jeu.

Avant toute chose, chaque joueur reçoit un marqueur de pénalité (-3) pour chaque **carte qui se trouve encore sur son plateau individuel.**

Puis, chaque joueur gagne des points de prestige supplémentaires pour :

- Ses cartes Personnage et/ou Bâtiment : certaines de ces cartes font gagner des points de prestige en fin de partie si certaines conditions sont remplies.
- Ses quartiers : le joueur marque 2 points de prestige pour chaque quartier qui compose son plus grand ensemble de quartiers contigus.

Dans l'exemple ci-contre, grâce à sa zone composée de 4 quartiers contigus, le joueur orange marque 8 points supplémentaires. Son quartier seul ne lui rapporte rien. Le joueur brun marque 12 points, le blanc 6 points et le jaune 6 points (on ne compte qu'une seule de ses 2 zones à 3 quartiers)



Enfin, chaque joueur déduit de son score 3 points **par marqueur de pénalité** qu'il a accumulé durant la partie sur son plateau individuel. Celui qui possède alors **le plus grand nombre de points de prestige** remporte la partie. En cas d'égalité, c'est celui qui, parmi les joueurs ex aequo, a son disque le plus avancé sur le mur qui l'emporte.

alea | Postfach 1150 | 83233 Bernau am Chiemsee
Fon: 08051 - 970720 | Fax: 08051 - 970722 | E-Mail: info@aleaspiele.de

Besuchen Sie doch auch einmal unsere Website: www.aleaspiele.de

Vers la fin tous les 6, puis tous les 6 et 5, puis tous les 6, 5 et 4 etc... sont tournés sur 1
(voir le bord du plateau de jeu)



Les éléments de jeu sont supposés être illimité.

FIN DE PARTIE

Un marqueur de pénalité par carte sur le plateau!

(Exception: Abbé)

• -3 PP par marqueur de pénalité

• +? PP pour les cartes "fin de partie"

• +2 PP par marqueur de propriété dans sa plus grande région

Le gagnant est le joueur avec le plus de points de prestige.



Les cartes

Les **120 cartes** du jeu se présentent de la même façon :

1. En haut à gauche, est indiqué le montant et la nature des pierres d'action nécessaires pour activer la carte. Ce coût varie de 1 à 4 pierres dans toutes les combinaisons de couleur possibles.
2. Le type de la carte est indiqué par sa couleur et par un dessin situé dans le coin supérieur droit. Il peut s'agir d'une carte Parchemin (jaune), Bâtiment (brun) ou Personnage (gris).
3. Au milieu, un cartouche indique le nom de la carte et une zone de texte, son fonctionnement.
4. En bas se trouvent un chiffre jaune et un chiffre brun servant à mettre à jour la piste du Tribut en Phase 1-2.
En 20 exemplaires : 0-0, 1-1, 2-2. En 30 exemplaires : 0-1 et 1-2.
5. Entre ces 2 chiffres est précisée, sur certaines cartes, la phase durant laquelle la carte doit être jouée : phase 1, 2 ou fin de partie. Les cartes où rien n'est précisé sont jouées en phase 3.

Il existe 3 types de cartes :

- **24 cartes Parchemin** qui sont jouées à chaque partie à raison de 2 cartes par tour.
- **44 cartes Bâtiment** et **52 cartes Personnage** qui sont mélangées entre elles et dont un nombre, égal au nombre de joueurs, est proposé à la vente à chaque tour.

Malgré leurs différences, les règles suivantes s'appliquent à tous les types de cartes :

- Chaque joueur ne peut utiliser que ses propres cartes. Pour être utilisée, une carte doit être activée ; il est impossible d'utiliser une carte se trouvant encore sur son plateau individuel.
- Chaque carte ne peut être utilisée qu'une fois par tour, à moins que le contraire ne soit clairement stipulé sur la carte.
- La plupart des cartes doivent être utilisées durant la 3ème phase, cela compte pour une action. Pour les autres cartes, il est indiqué à quel moment elles doivent être utilisées.
- Les cartes peuvent être utilisées immédiatement après avoir été activées.
- Les abréviations signifient :
AS = Pierre d'Action, GM = Pièce d'Or, PP = Point de Prestige.
- Si un joueur doit prendre des pierres d'action, il les prend de la réserve générale et les pose dans sa réserve personnelle. S'il doit dépenser des pierres d'action, il les prend de sa réserve personnelle et les pose dans la réserve générale. Idem pour les pièces d'or.

Exemple de Fair-play : si le propriétaire de la carte «Professeur» oublie de prendre de l'or quand il utilise son premier dé en phase 2, il peut encore prendre l'or en phase 3 s'il s'en souvient. Par contre, les joueurs qui se rendent compte d'un oubli lors du tour suivant ne récupèrent rien, c'est trop tard.

CHAQUE CARTES

montre ...

1) son coût d'activation

(1 à 4 pierres d'action)

2) son type (Parchemin, Bâtiment ou Personnage)



3) sa fonction

4) sa valeur de Tribut

(entre 0-0 et 2-2)

Il y a **24 Parchemins**, **44 Bâtiments** et **52 Personnages**



Parchemin



Bâtiment



Personnage

Rappels :

- **Seules les cartes activées peuvent être utilisées**
- **Les cartes sont (habituellement) utilisables une seule fois par tour**
- **Les cartes sont (habituellement) utilisables en phase 3.**
- **Les cartes sont disponibles immédiatement après l'activation**

Les abréviations signifient:

AS → Aktionsstein/e
(Pierre d'action)

GM → Goldmünze/n
(Pièce d'or)

PP → Prestigepunkt/e
(Point de prestige)

Traduction principale :

Stéphane Auplain

Traduction du résumé / mise en page :

Molloyres Jean-Marcel

Effets des cartes

Carte	Effets
ABBÉ	En fin de partie, ne recevez pas de pénalité pour les cartes présentes sur votre plateau individuel
ADMINISTRATION	Payez 1 Cube violet pour recevoir 1 Or
AMBASSADE	Recevez 2 PP supplémentaire lorsque vous utilisez la piste du Tribut
ARCHITECTE	Recevez 2 Ors lorsque vous activez un Bâtiment
ARCHIVES	Payez 1 Cube de moins pour activer 1 Parchemin
ARPENTEUR	Recevez 1 Or lorsque vous utilisez 1 Parchemin <i>CONSTRUCTION</i>
ARTILLEUR	Recevez 1 Or si vous êtes le dernier sur la piste Mur
ARTISAN	Vous ne payez pas le coût pour activer une carte, mais vous devez posséder les Cubes nécessaires
AUBERGE	Recevez 1 Or, ou 3 Ors si vous avez activé le Personnage <i>AUBERGISTE</i>
AUBERGISTE	Recevez 1 Or, ou 3 Ors si vous avez activé la Bâtiment <i>AUBERGE</i>
AUTEUR	Vous pouvez utiliser 2 fois chaque type différent de Parchemin
BANQUE	Recevez 2 Ors
BARONNE DEUX	En fin de partie, recevez 3/4/5 PP par BARONNE si vous avez 1/2/3 Personnages <i>BARONNE</i>
BARONNE TROIS	En fin de partie, recevez 3/4/5 PP par BARONNE si vous avez 1/2/3 Personnages <i>BARONNE</i>
BARONNE UNE	En fin de partie, recevez 3/4/5 PP par BARONNE si vous avez 1/2/3 Personnages <i>BARONNE</i>
BUREAU	Recevez 1 PP si vous utilisez au moins 1 Parchemin
CAPITAINE	Recevez 1 PP si vous avez déplacé votre Navire d'au moins 2 cases
CARRIÈRE	Recevez 1 PP pour chaque Parchemin <i>CONSTRUCTION</i> activé
CATHÉDRALE	Payez jusqu'à 6 Cubes de couleurs différentes pour recevoir 1 PP pour chacun d'eux
CHAMBRE FORTE	Recevez 1 PP pour chaque Parchemin <i>FINANCE</i> activé
CHAPELLE	Recevez 1 PP si vous avez reçu au moins 1 PP à ce tour
CHERCHEUR	En Phase Dés, lorsque vous choisissez 1 dé, prenez 1 Cube supplémentaire (de la même couleur)
CHERCHEUR D'OR	Payez 3 Cubes de votre choix pour recevoir 1 Or (cette carte peut être utilisée plusieurs fois/tour)
COCHER	Recevez 1 Or lorsque vous possédez au moins 3 Bâtiments activés
COMTE	Au lieu d'en payer le coût en Cubes, vous pouvez payer 4 Ors pour activer une carte.
CONSEILLER	En fin de partie, recevez 6 PP pour chaque type différent de Parchemin si vous en avez activé au moins 3
CONSTRUCTION	Payez 1 Cube vert pour recevoir 1 Or
DIPLOMATE	Vous pouvez utiliser la piste du Tribut 2 fois lors d'un même tour
DIRECTEUR	Recevez 1 Or si vous possédez au moins 3 Parchemins activés
DONNA BLEUE	Recevez 1 Cube bleu
DOUANE	Payez 1 Cube rouge pour recevoir 1 Or.
ÉCLAIREUR	Si vous n'êtes pas le 1 ^{er} sur la piste Mur, avancez votre disque d'une case
ÉCOLE	Recevez 1 Or si au moins 2 des 5 cases de votre plateau individuel sont vides
EMPLOYÉ DE BUREAU	Recevez 1 Or pour chaque type différent de Parchemin utilisé
ENVOYÉ	Prenez 1 Cube de votre choix lorsque vous recevez des PP grâce à la piste du Tribut
ÉRUDIT	Recevez 1 Cube de votre choix
ÉVÊQUE	Payez 1 Or pour recevoir 2 PP
FINANCE	Payez 1 Cube gris pour recevoir 1 Or
FORGE	En fin de partie, recevez 1 PP pour chacun de vos jetons hexagonaux dans la ville
FORTERESSE	Recevez 1 PP pour chaque Parchemin <i>MILITAIRE</i> activé
FOSSOYEUR	Défaussez un autre Personnage activé et recevez 2 Ors
FRAU ROUGE	Recevez 1 Cube rouge
GARDIEN DE NUIT	Vous pouvez prendre possession de 2 Quartiers de la ville
GARDIEN DU TRÉSOR	Recevez 1 Or lorsque vous utilisez un Parchemin <i>FINANCE</i>
GOUVERNEUR	En fin de partie, recevez 7 PP
GRUE	Payez 1 Cube de moins pour activer un Bâtiment
GUÉRISSEUR	Payez 1 Cube de moins pour activer un Personnage
HÉRAUT	Au lieu de payer le coût en Cubes, vous pouvez payer 3 Ors pour prendre possession d'un Quartier
HÔPITAL	Recevez 1 Or lorsque vous activez un Personnage
JUGE	Recevez 1 Or lorsque vous utilisez un Parchemin <i>JUSTICE</i>
JUSTICE	Payez 1 Cube bleu pour recevoir 1 Or

Carte	Effets
LADY NOIRE	Recevez 1 Cube noir
MADAME VERTE	Recevez 1 Cube vert
MAGASIN	Payez 2 Cubes de votre choix pour prendre 1 Cube de votre choix.
MAIRIE	Recevez 1 PP pour chaque Parchemin <i>ADMINISTRATION</i> activé
MAÎTRE	En Phase Dés, vous pouvez choisir de placer les Cubes obtenus face à un côté voisin de la valeur du dé (pas face au 1)
MARCHÉ AUX ÉPICES	Pour chaque Marchandise Épices livrée, doublez les PP reçus
MARCHÉ DE LA LAQUE	Pour chaque Marchandise Laque livrée, doublez les PP reçus
MARCHÉ DE LA PORCELAINE	Pour chaque Marchandise Porcelaine livrée, doublez les PP reçus
MARCHÉ DE LA SOIE	Pour chaque Marchandise Soie livrée, doublez les PP reçus
MARCHÉ DU JADE	Pour chaque Marchandise Jade livrée, doublez les PP reçus
MARCHÉ DU PAPIER	Pour chaque Marchandise Papier livrée, doublez les PP reçus
MARCHÉ DU RIZ	Pour chaque Marchandise Riz livrée, doublez les PP reçus
MARCHÉ DU THÉ	Pour chaque Marchandise Thé livrée, doublez les PP reçus
MATELOT	Recevez 1 PP si vous avez de 0 à 2 jetons Marchandises sur votre plateau individuel
MENDIANT	Prenez 1 Cube de votre choix lorsque vous êtes dernier sur la piste des PP
MILITAIRE	Payez 1 Cube noir pour recevoir 1 Or.
MISS GRISE	Recevez 1 Cube gris
MONASTÈRE	Recevez 1 PP lorsque vous êtes le 1 ^{er} sur la piste des PP
MONT DE PIÉTÉ	Recevez 1 Or si vous avez reçu au moins 1 Or à ce tour
MUNICIPALITÉ	Recevez 1 Or lorsque vous utilisez un Parchemin <i>ADMINISTRATION</i>
NOBLE	Payez 2 Ors pour recevoir 1 Cube de votre choix
OISIF	En Phase Cartes, vous n'êtes pas obligé de prendre une carte
ORFÈVRE	Payez 1 Cube de votre choix pour recevoir 1 Or
PALAIS	En fin de partie, pour chaque carte rapportant des PP (y compris celle-ci), recevez 2 PP
PHARE	Recevez 1 Or pour chaque Marchandise livrée
PILOTE	Payez 1 Or pour déplacer votre Navire de 4 cases au plus
PORTE	Recevez 1 PP si vous êtes le 1 ^{er} sur la piste Mur
POSTE DE DOUANE	Recevez 1 PP pour chaque Parchemin <i>DOUANE</i> activé
POSTE FRONTIÈRE	Recevez 1 Or lorsque vous utilisez un Parchemin <i>DOUANE</i>
PRÉFECTURE	En fin de partie, recevez 1 PP pour chaque Parchemin que vous avez activé
PRÊTEUR SUR GAGES	Recevez 1 Or et 1 PP.
PROFESSEUR	En Phase Dés, recevez 1 Or pour chaque dé « 1 » choisi
PUITS	Avancez d'une case sur la piste Mur lorsque vous prenez possession d'un quartier
RÉSIDENCE	En fin de partie, recevez 1 PP pour chaque Bâtiment activé (y compris celui-ci)
SAGE-FEMME	En fin de partie, recevez 1 PP pour chaque Personnage activé (y compris <i>SAGE-FEMME</i>)
SALLE DE RÉUNION	En fin de partie, recevez 2 PP pour chaque type différent de Parchemin activé
SALTIMBANQUE	Vous pouvez utiliser chaque jeton Joker 2 fois
SENORA VIOLETTE	Recevez 1 Cube violet
SOLDAT	Recevez 1 Or pour chaque set de 4 de vos marqueurs hexagonaux dans la ville
SPÉCULATEUR	Payez 1 Cube de moins pour prendre possession d'un Quartier
STATUE	En fin de partie, recevez 3 PP pour chacun de vos jetons hexagonaux dans un Quartier sombre
TAVERNE DE MIK	Recevez 1 Or si vous possédez au moins 3 Personnages activés
TERRAIN D'EXERCICE	Recevez 1 Or lorsque vous utilisez un Parchemin <i>MILITAIRE</i>
TONNELLERIE	Recevez 1 PP supplémentaire pour chaque Marchandise livrée
TOUR	Lorsque votre disque est dans une pile sur la piste Mur, il est toujours placé au dessus
TRÉSORIER	Recevez 1 Or lorsque vous activez un Parchemin
TRIBUNAL	Recevez 1 PP pour chaque Parchemin <i>JUSTICE</i> activé
UNIVERSITÉ	Recevez 1 PP si au moins 2 des 5 cases de votre plateau individuel sont vides
VALET DE CHAMBRE	Recevez 1 Or à chaque fois que vous prenez possession d'un Quartier
VICE-GOUVERNEUR	En fin de partie, recevez 4 PP
VOILERIE	Vous pouvez déplacer votre Navire de 2 cases