

AIDE DE JEU



VARIANTE

Après votre première partie, vous aimerez sans doute jouer avec d'autres tuiles que les douze conseillées lors de la mise en place. Et plutôt que tirer les tuiles Bâtiment au hasard, vous voudrez peut-être **plus de contrôle**.

Nous vous proposons ici **deux méthodes** apportant encore plus de variété ainsi qu'une pointe de stratégie supplémentaire à vos parties. N'hésitez pas à inventer et utiliser vos propres méthodes de sélection des tuiles.

Ignorez **l'étape 2** de la mise en place.

Après l'étape 9, appliquez l'un des deux paragraphes suivant au choix.

Draft building

Empilez les 5 tuiles Champ de Blé et placez-les sur le Marché. **Mélangez et distribuez face cachée** la totalité des 24 autres tuiles Bâtiment à chaque joueur, de manière équitable.

Ensuite, procédez comme suit :

- 1 Simultanément, **choisissez une tuile Bâtiment** parmi celles que vous avez en main.
- 2 **Révélez** les tuiles choisies et placez-les sur les emplacements vides du Marché sur le plateau.
- 3 **Passez** les autres tuiles face cachée à votre voisin de gauche.
- 4 **Prenez** les tuiles que votre voisin de droite vous a passées et reprenez à l'étape 1. Recommencez jusqu'à ce que vous ayez placé 12 tuiles Bâtiment sur le plateau.

1 parmi 2

Empilez les 5 tuiles Champ de Blé et placez-les sur le Marché. **Mélangez** les tuiles Bâtiment restantes.

Ensuite, procédez comme suit :

- 1 Distribuez **deux tuiles Bâtiment** à chaque joueur.
- 2 Simultanément, **choisissez une tuile Bâtiment** parmi celles que vous avez en main. Remettez l'autre tuile dans la boîte.
- 3 **Révélez** les tuiles choisies, placez-les sur les emplacements vides du Marché sur le plateau.
- 4 **Reprenez à l'étape 1**. Recommencez jusqu'à ce que vous ayez placé 12 tuiles Bâtiment sur le plateau.





ATELIER



BAR



BOULANGERIE



CATHÉDRALE



BRASSERIE



CARRIÈRE



CHAMP DE BLÉ



CHARPENTIER



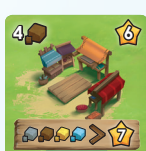
ÉPICERIE



ENTREPÔT



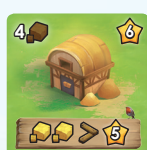
ÉGLISE



FOIRE



FONTAINE



GRENIER



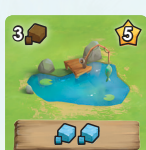
LIBRAIRIE



MINE D'OR



POISSONNIER



PONTON



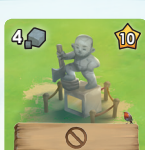
PRÊTEUR SUR GAGE



PUITS



RESTAURANT



STATUE

À la fin de chaque manche,
gagnez 1★ par Ouvrier présent
sur les 8 cases adjacentes.



RÉSIDENCE

À la fin de chaque manche,
activez les effets des tuiles
Bâtiment présentes sur les
8 cases adjacentes (payez
le cas échéant 1● pour
activer une tuile adverse).



CHÂTEAU

À la fin de la partie, **gagnez
4★ pour chacune de vos tuiles
Bâtiment** présente sur les
8 cases adjacentes.



TOUR DE GARDE

À la fin de la partie, gagnez
2★ par emplacement vide
sur les 8 cases adjacentes.