Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

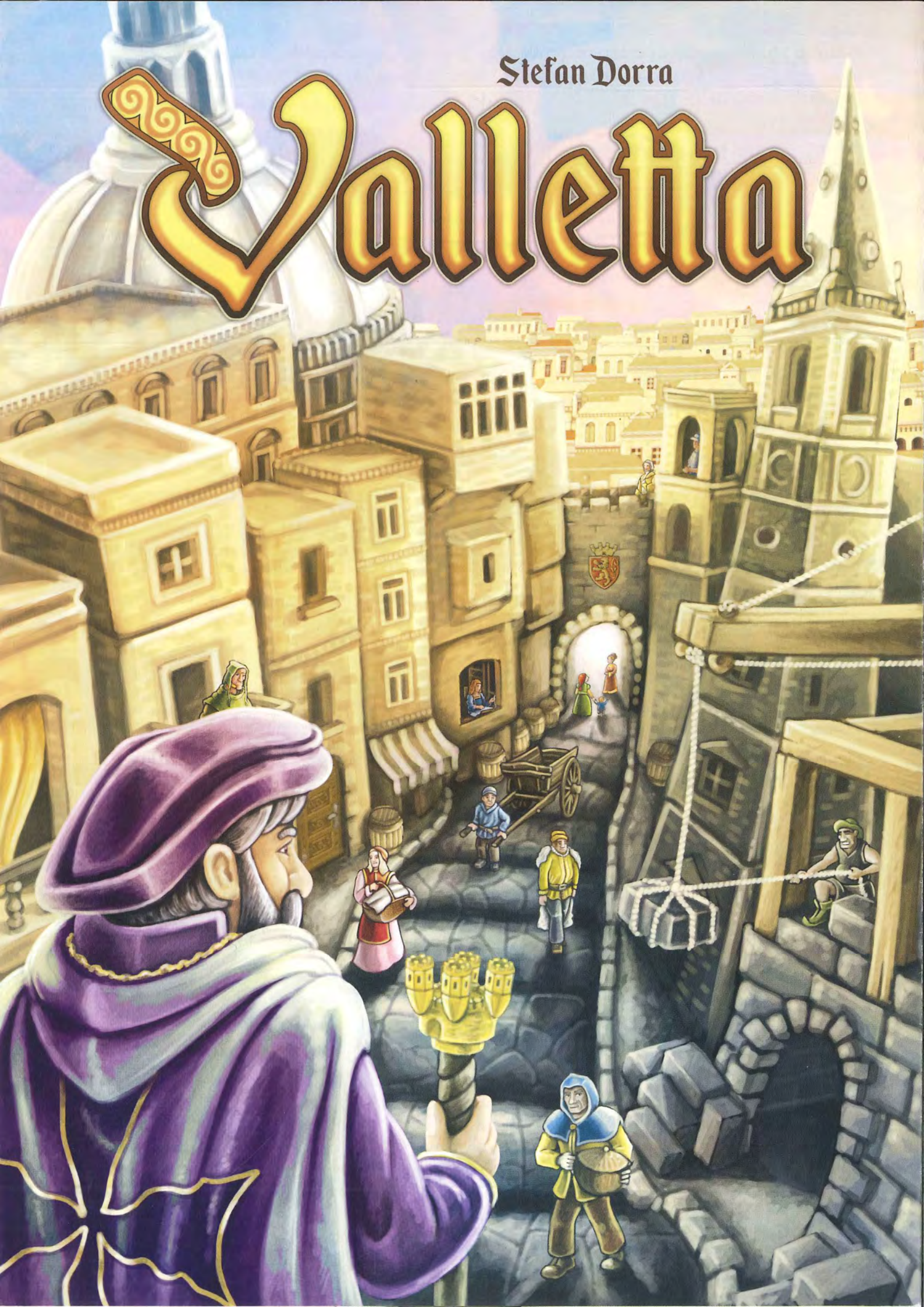
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

Stefan Dorra

Valletta



Matériel et Mise en place

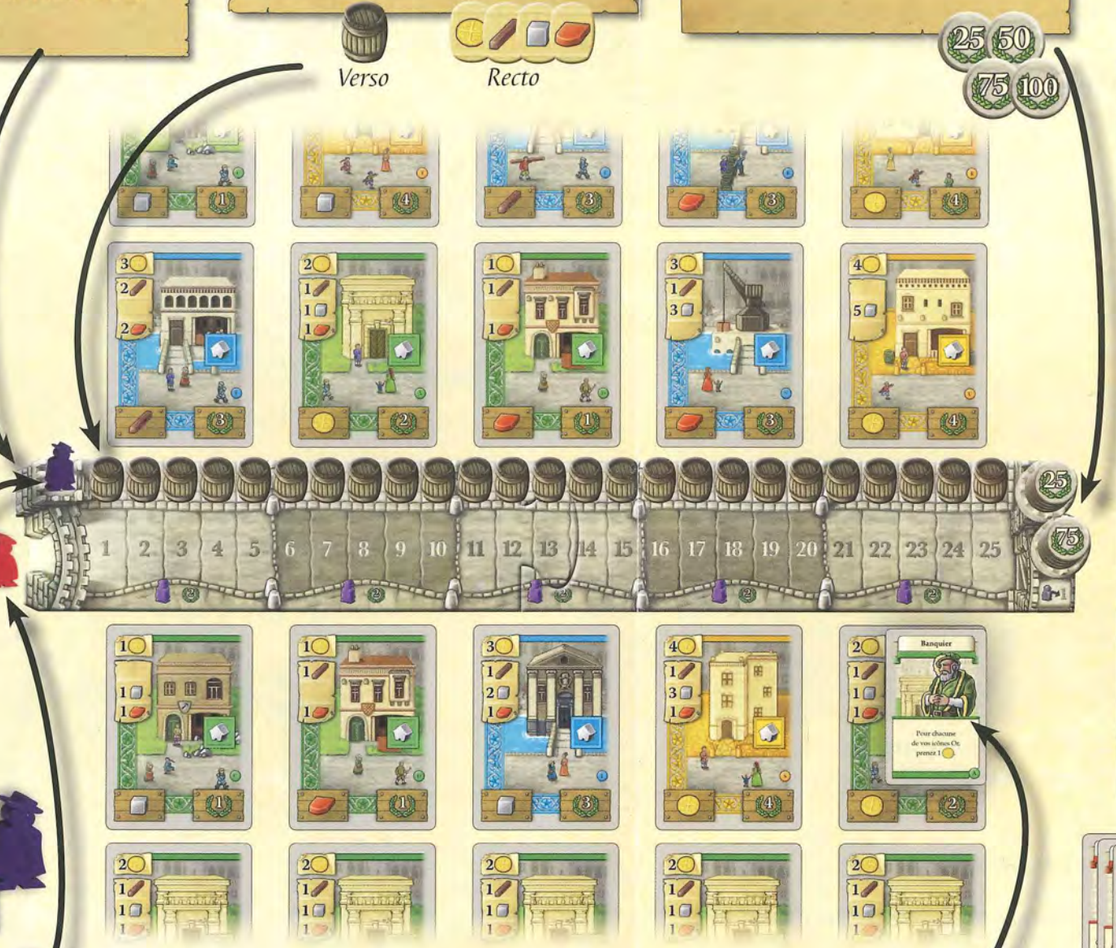
- 1 plateau Rue, en 2 parties
- 25 pions Tonneau
- 4 pions 25/50
- 4 pions 75/100
- 37 cartes Bâtiment
- 76 cartes Personnage
- 4 plateaux Joueur
- 32 Maisons, 8 de chacune des 4 couleurs (bleu, jaune, vert et rouge)
- 4 figurines Joueur, 1 de chacune des 4 couleurs (bleu, jaune, vert et rouge)
- 42 Pièces
- 30 Bois
- 30 Pierres
- 30 Briques
- 1 figurine Jean Parisot de La Valette (violette)
- 1 livret Référence des Cartes

1 Assemblez le **plateau Rue** et placez-le au milieu de la zone de jeu.

2 Mélangez les **25 pions Tonneau** et placez un pion face cachée sur chaque case de la rue, comme indiqué.

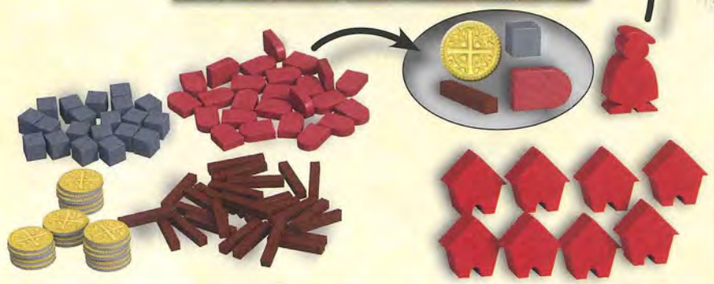
Verso *Recto*

3 Placez les **pions 25/50** sur l'une des tours situées au bout de la rue. Placez les **pions 75/100** sur l'autre tour.



12 Le joueur qui s'est rendu le plus récemment sur une île est désigné **premier joueur**. Placez **une marchandise de chaque type** à côté du plateau Rue. En commençant par celui situé à droite du premier joueur et en continuant dans le sens antihoraire, chaque joueur prend **une de ces marchandises**. Lors de parties à moins de quatre joueurs, remettez les marchandises restantes dans la réserve.

11 Placez la **figurine Jean Parisot de La Valette** sur la tour située à gauche des tonneaux.



10 Placez **toutes les marchandises (Or, Bois, Pierre** et **Brique**) à côté du plateau Rue pour créer la réserve. Chaque joueur prend ensuite une marchandise de chacun des quatre types.

9 Chaque joueur prend une **figurine** et les huit **Maisons** de sa couleur. Les figurines sont placées devant la case « 1 » de la rue.

8 Chaque bâtiment est associé à un personnage : ils sont identifiés par la même lettre en bas à droite des cartes (par exemple, le bâtiment « A » est associé au personnage « A »). Pour chaque bâtiment en jeu, **prenez la carte Personnage correspondante et placez-la face visible en haut à droite de son bâtiment** (les icônes situées à gauche et en bas du bâtiment doivent rester visibles). Certains personnages apparaissent plusieurs fois, mais vous ne devez placer qu'un seul personnage sur chaque bâtiment. Remettez les cartes Personnage restantes dans la boîte.

Les cartes « A »

Remarque : *Dans un souci de clarté, seul le Banquier est visible dans cette mise en place. Un personnage sera placé sur chaque bâtiment dans la mise en place complète. Comme chaque personnage possède un effet différent, nous vous conseillons de prendre le temps de découvrir les différents personnages avant de commencer la partie.*

4 Classez toutes les **cartes Bâtiment** par couleur. Puis, piochez au hasard des cartes de chaque couleur, en fonction du nombre de joueurs, comme indiqué ci-dessous :

	Vert	Bleu	Jaune
2 joueurs	6	8	6
3 joueurs	8	10	7
4 joueurs	10	12	8

Mélangez ces cartes : elles serviront à créer la zone de jeu. Lorsque vous mettez en place la zone de jeu, assurez-vous de placer les cartes Bâtiment face visible, et que l'on voie le parchemin situé en haut à gauche des cartes.

Recto *Verso*

Commencez par placer une rangée de cinq cartes au-dessus de la rue, comme indiqué. Puis placez une rangée de cinq cartes en dessous de la rue.

Continuez à placer des rangées de cinq cartes, une fois au-dessus et une fois en dessous de la rue, jusqu'à ce que toutes les cartes Bâtiment soient installées. Vous constituerez respectivement quatre/cinq/six rangées pour 2/3/4 joueurs.

Remettez les cartes Bâtiment restantes dans la boîte.

5 Chaque joueur choisit une couleur, prend le **plateau Joueur** correspondant, et le place devant lui.

7 Retirez les quatre **Bâtisseurs** rouges (sans icône en bas à droite) et placez-les face visible à côté de la rue pour créer une réserve.

6 Chaque joueur prend les **huit cartes Personnage en bas à droite desquelles se trouve l'icône de la couleur correspondante** (chaque icône contient également une lettre grecque pour la distinguer des autres).

Dos des cartes Personnage

Chaque joueur mélange ses cartes et les place face cachée sur la case porte fermée de son plateau Joueur pour créer son paquet.

Puis chaque joueur pioche cinq cartes de son paquet pour créer sa main de départ.

Les huit cartes Personnage de départ rouges

Aperçu du jeu

An de grâce 1566 . L'Ordre de Malte a posé la première pierre de ce qui deviendra une puissante cité de la Méditerranée. Deux à quatre joueurs entreprendront les projets de construction qui feront de Valletta la future capitale de Malte. Ils marqueront des points en construisant des bâtiments et en sollicitant l'aide de personnages historiques.

À votre tour, vous jouez trois cartes, l'une après l'autre, et utilisez les effets de chacune d'entre elles. Après avoir joué et résolu trois cartes, piochez pour compléter votre main à cinq cartes. Votre tour prend fin, et celui du joueur à votre gauche commence.

La partie continue jusqu'au déclenchement de la phase finale (page 5).

Une fois la phase finale terminée, les joueurs passent à la phase de décompte final, après laquelle le joueur ayant le plus de points remporte la partie (page 6).

Ces règles décrivent le déroulement d'une partie. Les marchandises, les bâtiments et les différents effets de cartes sont détaillés dans le livret Référence des Cartes.

Tour de jeu

Pendant votre tour, vous devez jouer trois cartes de votre main, une par une. Pour jouer une carte, placez-la face visible sur la case vide portant le plus petit chiffre de votre plateau Joueur. Vous pouvez ensuite utiliser son effet ou décider de ne pas le faire.

Exemple : *Vous jouez le Bûcheron, qui vous indique de prendre 1 . Placez la carte Bûcheron sur la case « 1 » de votre plateau Joueur et prenez 1 Bois de la réserve.*

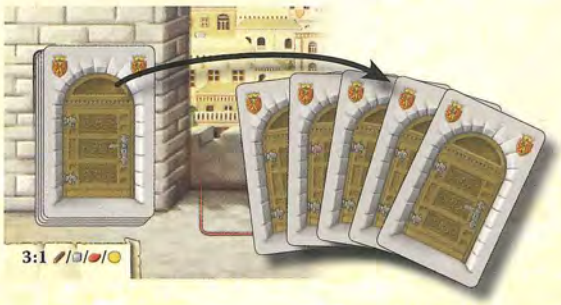
Exception : *Lorsque vous jouez la carte Jean Parisot de La Valette, vous* ***devez*** *avancer sa figurine.*

À chaque tour, vous devez jouer exactement trois cartes : vous **ne pouvez pas passer** votre tour.

Exception : *Lors de votre dernier* ***tour****, vous pouvez vous retrouver avec moins de trois cartes en main. Dans ce cas, jouez vos cartes restantes.*

Après avoir joué vos trois cartes et utilisé leurs effets, placez-les sur votre défausse.

Enfin, complétez votre main à cinq cartes en piochant dans votre paquet.



Remarque : Quand vous avez besoin de piocher une carte et que votre paquet est vide, mélangez votre défausse et placez-la face cachée sur votre plateau Joueur pour créer votre nouveau paquet.

Ensuite, le tour du joueur suivant dans le sens horaire commence.

Phase finale

La phase finale est déclenchée lorsqu'un joueur effectue l'une des actions suivantes :

- **Il déplace Jean Parisot de La Valette sur le dernier Tonneau.**

- **Il déplace sa figurine sur la case 25.**

- **Il place sa huitième Maison.**

Après que le joueur a terminé son tour en complétant sa main à cinq cartes, la phase finale commence. **Chaque** joueur mélange ensemble **son paquet et sa défausse** et place les cartes face cachée sur son plateau pour créer un nouveau paquet.

Remarque : *Les cartes de la main du joueur ne sont pas mélangées avec son paquet et sa défausse.*

La phase finale se déroule en plusieurs tours, au cours desquels **chaque joueur épuisera son paquet entier exactement une fois** . Pendant la phase finale, les tours se déroulent comme précédemment à l'exception des deux changements suivants :

- Si vous ne pouvez pas compléter votre main à cinq cartes, **piochez uniquement les cartes restantes de votre paquet.** Ne créez pas de nouveau paquet avec votre défausse.
- Une fois votre dernière carte jouée, vous passerez votre tour jusqu'à la fin de la partie.

Décompte des points

Certains effets vous permettent de marquer des points pendant la partie. À chaque fois que cela arrive, avancez votre figurine Joueur d'autant de cases sur le plateau Rue.

Pendant la phase finale, vous avancerez probablement votre figurine au-delà de la case « 25 » : continuez à l'avancer à partir de la case « 1 » et utilisez un pion 25/50 ou 75/100 pour comptabiliser vos points au-delà de 25.

Fin de la partie

La partie se termine quand tous les joueurs ont utilisé toutes leurs cartes. Chaque joueur marque les points indiqués en bas à droite de chacun de ses bâtiments.

Exemple : *À la fin de la partie, le joueur* ***rouge*** *possède les bâtiments ci-contre :*

Il marque ***25 points*** *(2+3+4+4+3+1+8)*

Puis chaque joueur marque 1 point pour **chaque ensemble de trois marchandises**, arrondi à l'entier inférieur, de n'importe quel type.

Exemple : *Le joueur* ***rouge*** *possède 4 Or, 1 Bois et 2 Pierres pour un total de sept marchandises. Il marque* ***2 points****.*

Le joueur accumulant le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur qui a construit le plus de Maisons l'emporte. Si l'égalité persiste, les joueurs se partagent la victoire.

Crédits

Auteur : Stefan Dorra

Illustrations : Klemens Franz, atelier198

Édition allemande : Gregor Abraham, Hanna & Alex Weiß

Version anglaise : Jean-François Gagné, Steve Kimball et Alexandar Ortloff

Bêtatesteurs : Gregor Abraham, Bernd Argesheimer, Silke Bansemer, Johanna & Rita Dorra, Laurin & Luca Dorra, Michael Fronia, Tom Hilgert, Dirk Rösch, Dennis Hofeld, Torsten & Tina Schlender, Karl-Heinz Schmiel, Thorsten Wagner, et, bien sûr, Dieter Hornung.

Remerciements au Dr. Urs Buhlmann de l'Ordre de Malte pour ses précieuses informations historiques.

Traduction : Sélène Meynier

Relecture : Pauline Marcel

Responsable éditorial : Stéphane Bogard

©2017 Hans im Glück Verlags-GmbH. ©2017 Z-Man Games, tous droits réservés. Fantasy Flight Supply est TM de Fantasy Flight Games. Z-Man Games et le logo Z-Man sont TM de Z-Man Games. Z-Man Games est une filiale de Asmodee North America, Inc. Adaptation française par Edge Entertainment. Distribution par Asmodee France, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex. Tél : 01 34 52 19 70. Conservez ces informations pour vos archives. Photos non contractuelles. Fabriqué en Allemagne. Ceci n'est pas un jouet. Non conçu pour des personnes de moins de 14 ans.

Référence des Cartes

Cartes Personnage rouges et violettes

Les joueurs commencent la partie avec les huit mêmes cartes, qui leur font bénéficier des effets de base.

Au cours de la partie, vous gagnerez plus de cartes dont les effets sont fondés sur ces cartes de base.

Briquetier, Bûcheron, Commerçante et Tailleur de Pierre

Quand vous jouez l'une de ces quatre cartes, prenez exactement une marchandise du type spécifié dans la réserve.

Exemple : *Le joueur rouge utilise le Bûcheron et prend 1 Bois.*

Servante

Choisissez l'un des quatre types de marchandises (Bois, Pierre, Brique, Or). Prenez exactement une marchandise de ce type dans la réserve.

Exemple : *Le joueur rouge utilise la Servante, il choisit de prendre 1 Or.*

Bâtisseur

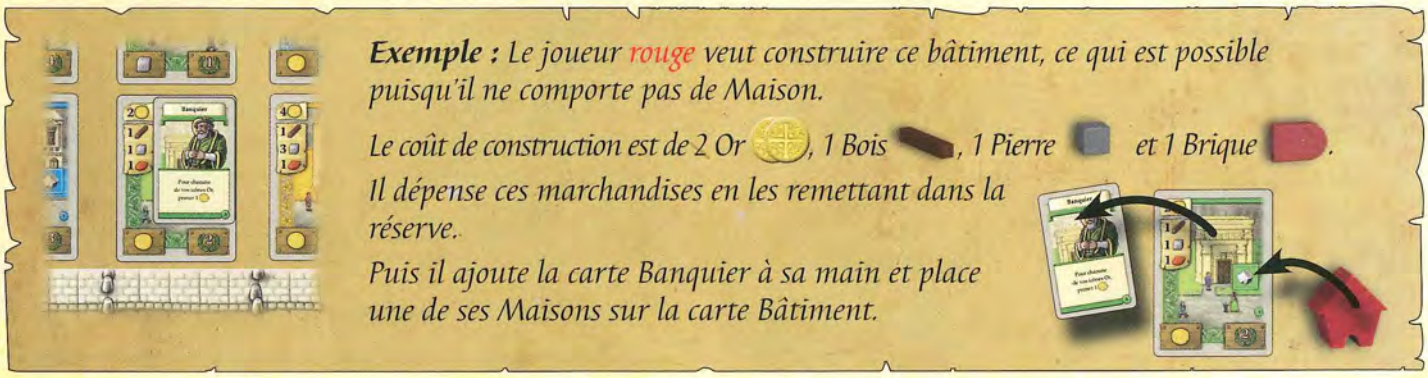
Vous pouvez **construire** un bâtiment dans Valletta **ou améliorer** un de vos bâtiments. Construire de nouveaux bâtiments est la façon principale d'ajouter des cartes à votre paquet. Améliorer des bâtiments vous permettra de récupérer plus de marchandises pendant la partie et vous fera gagner plus de points à la fin de la partie. Vous pouvez construire des bâtiments de n'importe quelle couleur : la couleur des bâtiments n'est pas associée à celle des joueurs.

Pour **construire un nouveau bâtiment**, suivez les quatre étapes ci-dessous :

Coût de construction

1. Choisissez une carte Bâtiment **qui ne comporte pas** de Maison.
2. Dépensez les marchandises indiquées en haut à gauche de la carte pour payer le coût de construction.
3. Prenez la **carte Personnage du bâtiment et ajoutez-la à votre main**. Ce personnage fait à présent partie de vos cartes.

Remarque : *Quand vous construisez un nouveau bâtiment, il se peut que vous ayez plus de deux cartes en main à la fin de votre tour. N'oubliez pas que vous piochez toujours pour compléter votre main à cinq cartes.*



Exemple : *Le joueur rouge veut construire ce bâtiment, ce qui est possible puisqu'il ne comporte pas de Maison.*

Le coût de construction est de 2 Or, 1 Bois, 1 Pierre et 1 Brique.

Il dépense ces marchandises en les remettant dans la réserve.

Puis il ajoute la carte Banquier à sa main et place une de ses Maisons sur la carte Bâtiment.

4. Enfin, placez une de vos **Maisons** sur la case maison de la carte Bâtiment pour indiquer que désormais, ce bâtiment vous appartient.

Pour **améliorer un de vos bâtiments**, suivez les trois étapes ci-dessous :

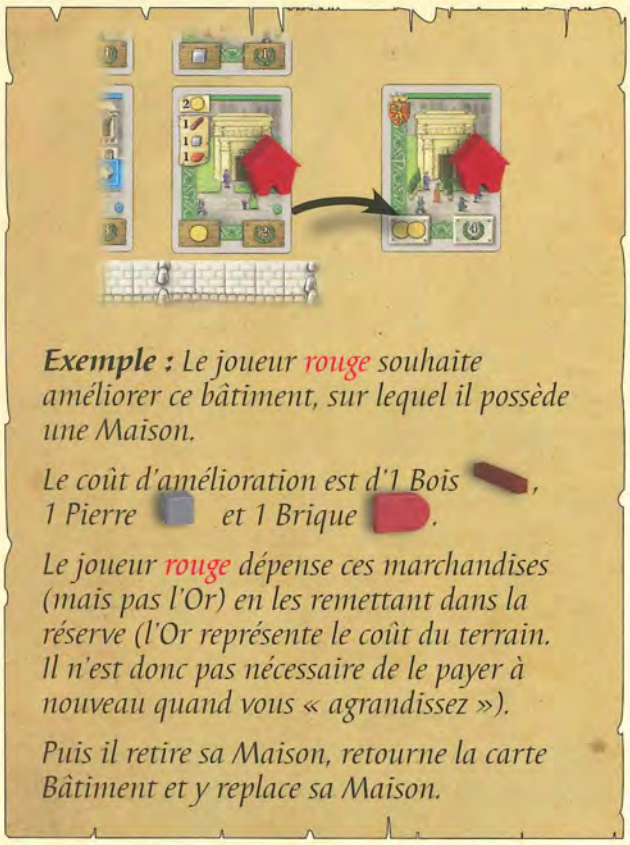
1. Choisissez **un de vos bâtiments non améliorés**.

Le joueur rouge peut améliorer ce bâtiment.

Coût d'amélioration

2. Dépensez les marchandises pour payer le coût d'amélioration de ce bâtiment. Le coût d'amélioration est le même que le coût de construction, mais vous **ne dépensez pas l'Or**.

3. Puis retirez votre Maison de la carte Bâtiment, retournez la carte et placez votre Maison sur la case maison de la face amélioration.



Exemple : *Le joueur rouge souhaite améliorer ce bâtiment, sur lequel il possède une Maison.*

Le coût d'amélioration est d'1 Bois, 1 Pierre et 1 Brique.

Le joueur rouge dépense ces marchandises (mais pas l'Or) en les remettant dans la réserve (l'Or représente le coût du terrain. Il n'est donc pas nécessaire de le payer à nouveau quand vous « agrandissez »).

Puis il retire sa Maison, retourne la carte Bâtiment et y replace sa Maison.

Autres règles de construction

Construire un quartier

Pour construire un bâtiment adjacent horizontalement ou verticalement à un ou plusieurs de vos bâtiments, **dépensez un Or de moins par Bâtiment adjacent qui vous appartient**.

Le coût ne peut cependant pas être inférieur à zéro.

Les bâtiments de l'autre côté de la rue ne sont pas considérés comme adjacents.

Exemple : *Le joueur rouge souhaite construire ce bâtiment jaune. Il coûte 4 Or, 3 Bois, 1 Pierre et 1 Brique.*

Le joueur rouge possède deux bâtiments adjacents (le bâtiment bleu adjacent diagonalement et le vert de l'autre côté de la rue ne comptent pas). Le coût est réduit de 2 Or.

Remplacement de marchandises

Vous pouvez remplacer n'importe quelle marchandise du coût de construction ou d'amélioration par une combinaison de trois marchandises de n'importe quels types.. Vous pouvez remplacer plusieurs marchandises de cette façon.

Vous ne pouvez remplacer des marchandises que pour payer un coût : il est impossible d'échanger des marchandises avec la réserve.

Exemple : *Le coût du bâtiment jaune a été réduit à 2 Or, 3 Bois, 1 Pierre et 1 Brique. Le joueur rouge ne possède ni Pierre ni Brique, il remplace donc la pierre par 3 Bois et la brique par 1 Bois et 2 Or. Il dépense au total 4 Or et 7 Bois pour construire le bâtiment.*

Bonus de Construction

Quand vous construisez un bâtiment dans la **zone** où se trouve la figurine Jean Parisot de La Valette, vous

marquez immédiatement 2 points. Il y a cinq zones, comprenant chacune cinq cases de rue adjacentes d'une même couleur ainsi que les cartes Bâtiment formant une colonne au-dessus et en dessous de ces cases.

Remarque : *Le déplacement de la figurine Jean Parisot de La Valette est expliqué page 3.*

Apprenti

Avide de savoir, l'Apprenti est un travailleur acharné. Cependant, il ne peut effectuer que des tâches simples.

L'Apprenti reproduit l'effet d'une carte rouge ou verte jouée immédiatement avant lui.

Exemple : *Le joueur rouge utilise une Servante et choisit de prendre 1 Pierre. Puis il joue un Apprenti : la Servante est une carte rouge, l'Apprenti reproduit donc son effet. Il choisit cette fois de prendre 1 Or.*

Si la carte immédiatement à sa gauche est rouge ou verte, utilisez son effet une seconde fois. S'il n'y a pas de carte à gauche de l'Apprenti, ou si elle n'est ni rouge ni verte, l'Apprenti n'a aucun effet.

Jean Parisot de La Valette

Jean Parisot de La Valette fut le 49e grand maître de l'Ordre de Malte. Il commanda la construction de la ville de Valletta et en posa lui-même la première pierre le 28 mars 1566. Il mourut le 21 août 1568, et ne vit jamais la cité achevée. Valletta est aujourd'hui encore la capitale de Malte.

Commencez par avancer la figurine Jean Parisot de La Valette d'une case et prenez le pion Tonneau qui s'y trouve. Prenez la marchandise qui correspond à l'icône du pion Tonneau, puis mettez ce dernier de côté (les pions Tonneau mis de côté peuvent être utilisés en remplacement s'il vous manque des marchandises).

Important : *Contrairement aux autres effets des cartes, vous **devez** toujours avancer la figurine Jean Parisot de La Valette d'une case.*

Puis vous pouvez **soit** congédier une carte Personnage de votre main, **soit** embaucher un nouveau personnage (ou ne rien faire).

Pour **congédier** un personnage, prenez la carte Personnage de votre main et placez-la dans la réserve.

Important : *Vous **n'utilisez pas** l'effet d'une carte Personnage congédiée.*

Pour **embaucher** un personnage, prenez une des cartes Personnage de la réserve et ajoutez-la à votre main. Embaucher des personnages et construire de nouveaux bâtiments sont les deux façons d'ajouter une carte Personnage à votre main. Vous pouvez embaucher n'importe quelle carte Personnage de la réserve, y compris une carte de départ d'un autre joueur (dont le personnage a été congédié).

Remarque : *Quand Jean Parisot de La Valette atteint la dernière case, vous ne pouvez plus ni avancer la figurine ni prendre de pion Tonneau quand vous jouez votre carte Jean Parisot de La Valette. Vous pouvez uniquement embaucher ou congédier un personnage.*

Exemple : *Le joueur rouge avance Jean Parisot de La Valette d'1 case et prend le pion Tonneau qui s'y trouve. Ce dernier indique une Pierre, que le joueur prend dans la réserve avant de mettre le pion Tonneau de côté.*

Puis il embauche un Bâtisseur en le prenant dans la réserve et en l'ajoutant à sa main.

Cartes Personnage vertes

Les cartes Personnage vertes vous permettent de prendre plusieurs marchandises quand vous les jouez.

Banquier, Sculpteur, Maçon et Menuisier

Comptez le nombre d'icônes Marchandise en bas à gauche de **tous** vos bâtiments correspondant au type indiqué par la carte jouée (ne comptez pas les icônes Marchandise indiquées dans le parchemin du coût de construction). Prenez autant de marchandises de ce type dans la réserve.

Exemple : *Le joueur rouge utilise un Banquier. Ses 3 bâtiments comprennent 4 icônes Or (un d'entre eux est amélioré et comprend 2 icônes Or). Il prend donc 4 Or dans la réserve.*

Remarque : Si aucun de vos bâtiments ne comporte d'icône correspondante, vous ne prenez aucune marchandise.

Cartes Personnage bleues

Les cartes Personnage bleues possèdent des effets variés qui vous permettent de prendre des marchandises, de construire ou améliorer des bâtiments et de voler des marchandises à vos adversaires.

Artisan

Choisissez l'un des quatre types de marchandises (Bois, Pierre, Brique, Or). Comptez le nombre d'icônes Marchandise correspondantes qui figurent en bas à gauche de tous vos bâtiments. Prenez autant de marchandises de ce type dans la réserve.

Briquetier

Construisez ou améliorez un bâtiment, comme avec un Bâtisseur. Le coût de construction ou d'amélioration est réduit de deux Briques. Le coût en Brique ne peut cependant pas être inférieur à zéro.

Exemple : *Le joueur rouge utilise un Artisan et choisit le « Bois ».*

Ses deux bâtiments comprennent un total de 3 icônes Bois.

Il prend donc 3 Bois dans la réserve

Exemple : *Le joueur rouge utilise le Briquetier et veut améliorer ce bâtiment. Une amélioration ne coûte pas d'Or et le Brique tier réduit le coût de 2 Briques.*

Le joueur rouge doit uniquement dépenser 1 Pierre et 1 Brique pour améliorer ce bâtiment.

Charpentier

Construisez ou améliorez un bâtiment, comme avec un Bâtisseur. Le coût de construction ou d'amélioration est réduit de deux Bois. Le coût en Bois ne peut cependant pas être inférieur à zéro.

Chambellan

Prenez un Or pour chaque bâtiment vert (amélioré ou non) qui comporte l'une de vos Maisons.

Aubergiste

Chaque adversaire possédant plus d'un Or doit vous donner un Or.

Dans une partie à 2 joueurs, prenez en plus un Or de la réserve.

Exemple : *Le joueur rouge utilise l'Aubergiste.*

Le joueur vert possède 5 Or et doit lui en donner un.

Le joueur jaune possède moins de 2 Or et n'en donne donc pas au joueur rouge.

Marchand

Dépensez exactement un Or pour prendre un Bois, une Pierre **et** une Brique dans la réserve. Vous ne pouvez pas dépenser plus d'Or pour prendre plus de marchandises.

Moine

Chaque adversaire possédant plus de trois marchandises (de n'importe quel type) doit vous en donner une de son choix.

Dans une partie à 2 joueurs, prenez en plus une marchandise de n'importe quel type dans la réserve.

Exemple : *Le joueur rouge utilise le Moine.*

Le joueur vert possède 2 Or et 3 Bois pour un total de 5 marchandises.

Il choisit de donner 1 Bois au joueur rouge.

Le joueur jaune possède 2 Briques et ne doit donc rien donner.

Le joueur bleu possède 3 Or, 2 Bois, 3 Pierres et 1 Brique, pour un total de 9 marchandises. Il doit donner 1 marchandise et choisit 1 Pierre.

Nonne

Choisissez l'un des quatre types de marchandises (Bois, Pierre, Brique, Or). Prenez trois marchandises correspondantes dans la réserve. Puis chacun de vos adversaires prend une marchandise du même type dans la réserve.

Exemple : *Le joueur rouge utilise la Nonne et choisit la « Pierre ».*

Il prend 3 Pierres . Chaque adversaire prend 1 Pierre .

Couturière

Prenez deux marchandises de votre choix dans la réserve. Elles peuvent être identiques ou différentes.

Plâtrier

Construisez ou améliorez un bâtiment, comme avec un Bâtisseur. Le coût de construction ou d'amélioration est réduit de deux Pierres. Le coût en Pierre ne peut cependant pas être inférieur à zéro.

Négociante

Dépensez exactement un Bois, une Pierre **ou** une Brique pour prendre trois Or dans la réserve. Vous ne pouvez pas dépenser plus de marchandises pour prendre plus d'Or.

Percepteur

Chaque adversaire qui possède plus de deux Bois doit vous en donner un. Faites la même chose pour les Pierres et les Briques.

Un adversaire peut vous donner plus d'une marchandise, mais jamais plus d'une marchandise du même type.

Le Percepteur n'a pas d'effet sur l'Or.

Dans une partie à 2 joueurs, prenez également un Bois, une Pierre **ou** une Brique de la réserve.

Exemple : *Le joueur rouge utilise le Percepteur dans une partie à 2 joueurs. Le joueur vert, son seul adversaire, possède : 5 Or, 2 Bois, 3 Pierres et 5 Briques.*

Le joueur vert ne donne pas d'Or puisque le Percepteur n'y touche pas. Cependant, il donne 1 Pierre et 1 Brique puisqu'il en possède 3 ou plus de chacun de ces types.

Comme il s'agit d'une partie à 2 joueurs, le joueur rouge peut également prendre une de ces trois marchandises (Bois, Pierre, Brique) dans la réserve. Il prend 1 Bois.

Cartes Personnage jaunes

Les personnages jaunes représentent les figures historiques importantes qui ont contribué à la construction de Valletta.

Quand vous jouez ces cartes, vous marquez des points et avancez votre figurine normalement.

Architecte Francesco Laparelli

Il assista Michel-Ange dans la construction du grand dôme de la basilique St Pierre.

Plus tard, il supervisa la construction de Valletta.

Choisissez le Bois, la Pierre ou la Brique. Dépensez **exactement quatre marchandises** de ce type pour marquer 4 points.

Vous ne pouvez pas dépenser plus de marchandises pour marquer plus de points.

Empereur Charles Quint

En 1530, l'Empereur Charles Quint donna l'île de Malte à l'Ordre de Saint-Jean. L'Ordre se divisa pendant la réforme protestante. Les membres protestants établirent leurs quartiers généraux en Allemagne et conservèrent le nom d'Ordre de Saint-Jean (Johanniterorden), alors que les membres catholiques demeurèrent à Malte et changèrent leur nom en Ordre de Malte. L'empereur Charles Quint finança les frais initiaux de l'extension de Malte et de la forteresse de l'Ordre.

Marquez 1 point pour chaque bâtiment bleu sur lequel se trouve une de vos Maisons (améliorée ou non).

Grand Bailli Georg Schilling von Cannstatt

L'Ordre de Malte est divisé en deux groupes appelés « Langues ». Georg Schilling von Cannstatt appartenait à la Langue Allemande (qui ne réunissait pas uniquement des germanophones). Traditionnellement, le Grand Commandeur de la Langue Allemande était responsable de l'entretien des fortifications de Malte.

Dépensez **exactement quatre Or** pour marquer 4 points. Vous ne pouvez pas dépenser plus d'Or pour marquer plus de points.

Grand Maître Pietro del Monte

Pietro del Monte était un membre éminent de l'Ordre de Malte. En tant que 50e Grand Maître de l'Ordre, il continua la construction de Valletta.

Dépensez **exactement** un Bois, une Pierre, une Brique **et** un Or pour marquer 5 points. Vous ne pouvez pas dépenser plus de marchandises pour marquer plus de points.

Chevalier Hieronymus von Rekuk

Le Grand Siège de Malte en 1565 coûta de nombreuses vies dans les deux camps. Hieronymus von Rekuk fut l'un des innombrables chevaliers qui moururent pour défendre l'île. Est-il possible de justifier les pertes humaines immenses provoquées par les guerres ? Nous ne pouvons qu'espérer que l'humanité trouvera un meilleur moyen de résoudre les conflits... en jouant par exemple.

Marquez 2 points.

Philippe II d'Espagne

Fils de l'empereur Charles Quint et fervent catholique, il continua à soutenir l'Ordre de Malte et à renforcer son indépendance en lui conférant certains droits et privilèges.

Marquez 1 point pour chaque bâtiment vert (amélioré ou non) qui comporte l'une de vos Maisons.

Pape Pie V

Après le Grand Siège de Malte par les Ottomans en 1565, le Pape Pie V envoya l'architecte Laparelli à Malte pour examiner l'état des fortifications et établir un rapport. Le Pape espérait faire de Malte un bastion du catholicisme en Méditerranée centrale. Sur les bases de ce rapport, il fut décidé de construire une nouvelle cité fortifiée sur la péninsule de Xiberras avec l'aide des autorités papales. À ce jour, la fête du Pape Pie V est toujours célébrée à Malte le 30 avril, même s'il a impitoyablement persécuté d'autres penseurs lors de l'Inquisition.

Marquez 1 point pour chaque bâtiment amélioré (quelle qu'en soit la couleur) qui comporte l'une de vos Maisons.