

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.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



COIMBRA

Durant l'Âge des découvertes, les grandes villes du Portugal connaissent une longue ère de prospérité : Lisbonne, Porto, et particulièrement Coimbra avec sa célèbre université.

À la tête d'une des familles les plus influentes de Coimbra, vous sentez que la croissance rapide de la ville sème également un sentiment d'insécurité parmi les citoyens.

Vous employez donc votre garde personnelle pour protéger les intérêts des **membres du conseil**, des **marchands**, des **prêtres** et des **savants** les plus influents de la ville. Après tout, vous voulez obtenir les faveurs de certains d'entre eux et ils ne sont pas tous enclins à accepter de l'argent.

Plusieurs chemins mènent à la victoire. Que vous vous concentriez sur l'augmentation de votre revenu monétaire, sur le recrutement de gardes, sur vos contributions au progrès académique, sur l'établissement de votre réseau de contacts parmi les monastères environnants ou encore sur le financement des voyages marquants de cette époque ; au final dans ce jeu, vous ne remporterez la partie que si vous adaptez votre stratégie à sa synergie en constante évolution. Aussi, la lutte pour attirer les citoyens les plus utiles de Coimbra sera des plus excitantes grâce aux mécaniques de sélection et de placement de dés qui font en sorte que chaque dé choisi détermine l'ordre de priorité et le coût de votre pot-de-vin, mais définit aussi le type de revenu que vous percevrez plus tard.

Après 4 manches, la partie se termine par un décompte final et le joueur ayant marqué le plus haut pointage remporte la partie.

Matériel

1 plateau de jeu

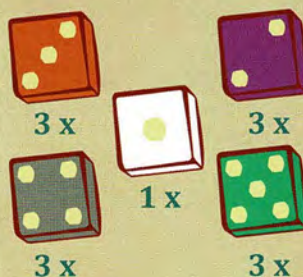


4 plateaux Joueur



1 pour chaque joueur

13 dés



24 monastères



15 cartes Voyage



56 cartes Personnage

Chaque carte Personnage appartient à une des 4 classes suivantes :

14 x membres du conseil



14 x marchands



14 x prêtres



14 x savants



Voici la répartition des cartes Personnage selon leur verso :



4 tuiles Faveur



4 tuiles Score d'influence



Recto :
2 ou 3
joueurs

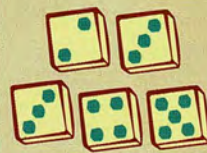


Verso :
4 joueurs

4 jetons Couronne



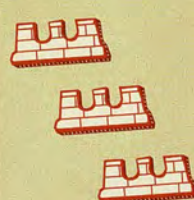
5 jetons Dé



1 tuile Coiffe

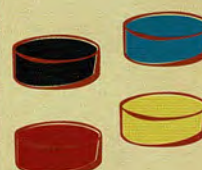


12 socles à dé



3 de chaque
couleur de
joueurs

100 disques



25 de chaque
couleur de
joueurs

4 pèlerins



1 de chaque
couleur de
joueurs

4 lions



1 de chaque
couleur de
joueurs

8 marqueurs



2 de chaque
couleur de
joueurs

Mise en place

1. Placez le **plateau de jeu** au centre de la table.

2. Triez les tuiles **Monastère** selon leur verso (I, II, III) et formez des piles distinctes. Mélangez-la chaque pile séparément et placez ces 3 piles, face cachée à côté du plateau de jeu.

Piochez 8 tuiles de la pile I. Placez-les aléatoirement sur chaque *espace Monastère* bleu (I) du *parcours de pèlerinage*.

Ensuite, piochez 4 tuiles de la pile II. Placez-les aléatoirement sur chaque *espace Monastère* gris (II) du *parcours de pèlerinage*.

Finalement, piochez 2 tuiles de la pile III. Placez-les aléatoirement sur chaque *espace Monastère* fuchsia (II) du *parcours de pèlerinage*.

Remettez les tuiles Monastère restantes dans la boîte.

3. Mélangez les 4 **tuiles Score d'influence** et placez-les aléatoirement dans chaque *espace Score d'influence* situé en haut des 4 *pistes d'influence*. Assurez-vous d'utiliser la face qui correspond au nombre de joueurs (une face pour 2 ou 3 joueurs, l'autre pour 4 joueurs)

4. Répartissez les 5 **jetons Dé** de la façon suivante :

• **À 4 JOUEURS :**

Remettez les 5 jetons Dé dans la boîte. Ils ne seront pas utilisés.

• **À 3 JOUEURS :**

Placez un des jetons  dans le secteur *Haute-ville* du plateau de jeu.

Placez le jeton  dans le secteur *Centre de la ville*.

Placez l'autre jeton  dans le secteur *Basse-ville*.

Remettez les jetons  et  dans la boîte.

• **À 2 JOUEURS :**

Placez un des jetons  et le jeton  dans le secteur *Haute-ville* du plateau de jeu.

Placez le jeton  et l'autre jeton  dans le secteur *Centre de la ville*.

Placez le jeton  dans le secteur *Basse-ville*.

5. Mélangez les **cartes Voyage**.

Piochez-en 6 et placez-les aléatoirement et face visible dans chacun des *espaces Voyage* situés dans la section inférieure du plateau de jeu. Remettez les cartes Voyage restantes dans la boîte.



6. Prenez les 13 dés :

• **À 4 JOUEURS :**

Placez les 13 dés à côté du plateau de jeu. Ceci constitue la *réserve de dés*.



• **À 3 JOUEURS :**

Retirez **1 dé violet** et un **1 dé vert** et remettez-les dans la boîte.

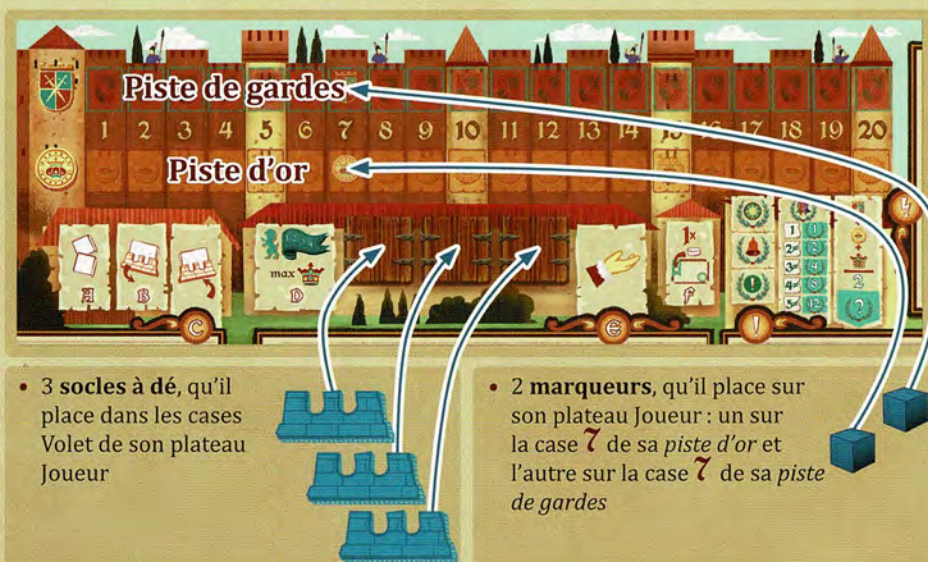
Placez les 11 dés restants à côté du plateau de jeu. Ceci constitue la *réserve de dés*.

• **À 2 JOUEURS :**

Retirez **1 dé gris**, **1 dé orange**, **2 dés violet** et **2 dés verts** et remettez-les dans la boîte. Placez les 7 dés restants à côté du plateau de jeu. Ceci constitue la *réserve de dés*.

7. Chaque joueur choisit une couleur et reçoit les éléments de jeu suivants :

- un **plateau Joueur**, qu'il place devant lui



- 3 **socles à dé**, qu'il place dans les cases Volet de son plateau Joueur

- 2 **marqueurs**, qu'il place sur son plateau Joueur : un sur la case 7 de sa piste d'or et l'autre sur la case 7 de sa piste de gardes

- un **pèlerin**, qu'il place à côté de son plateau Joueur pour l'instant.



- 25 **disques**, qu'il place ainsi :

- 1 disque sur la case 0 de chacune des 4 *pistes d'influence* du plateau de jeu

- 1 disque sur la case 0 de la *piste de score* du plateau de jeu



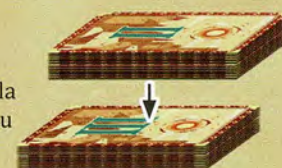
Les 20 disques restants sont placés à côté de son plateau Joueur pour former une réserve.

8. Déterminez aléatoirement l'ordre de jeu. Le premier joueur place son **Lion** sur le drapeau d'ordre de jeu #1, le second joueur place son Lion sur le drapeau #2, et ainsi de suite selon le nombre de joueurs.



9. Triez les **cartes Personnage** selon leur verso (I, II, III) et

formez des piles distinctes. Mélangez chaque pile séparément et face cachée. Ensuite, empilez la pile II (toujours face cachée) par-dessus la pile III. Ceci constitue la *pioche Personnage*. Placez cette pioche au-dessus du plateau de jeu. Prévoyez un espace à côté de cette pioche pour la défausse. Conservez la pile I à portée de la main pour plus tard (voir à l'étape 13).



10. Disposez les 4 **tuiles Faveur** en une rangée à gauche de la section supérieure du plateau (secteur du château) et placez la **tuile Coiffe** au-dessus de la tuile Faveur présentant 2 couronnes.



11. Préparez ensuite les 12 cartes qui constituent l'*offre de personnages* :

Piochez 4 cartes de la pioche Personnage et placez-les aléatoirement en une rangée, face visible, à gauche du secteur *Haute-ville*.

Ensuite, piochez 4 autres cartes de la pioche Personnage et placez-les aléatoirement en une rangée, face visible, à gauche du secteur *Centre de la ville*.

Finalement, piochez 4 autres cartes de la pioche Personnage et placez-les aléatoirement en une rangée, face visible, à gauche du secteur *Basse-ville*.



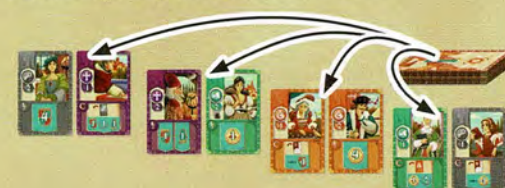
12. Répartissez les 4 **jetons Couronne** parmi les cartes de l'*offre de personnages* de la façon suivante : Tout d'abord, parcourez de haut en bas les cartes de la 4^e colonne. Ensuite, parcourez au besoin celles de la 3^e colonne. Ensuite, parcourez au besoin celles des 2^e et 1^{ère} colonnes. Tout en parcourant les cartes de l'offre, placez le jeton Couronne de chaque classe, sur la première carte que vous rencontrez appartenant à la même classe. Procédez ainsi jusqu'à ce que les 4 jetons Couronne soient placés. S'il n'y a aucune carte dans l'offre pour une classe donnée, le jeton Couronne est mis de côté pour cette manche.

Note : Les étapes 10, 11 et 12 seront répétées à la fin de chaque manche (voir à la page 10).

13. Finalement, prenez la pile I de cartes Personnage et procédez comme suit :

• **À 4 JOUEURS :**

Formez aléatoirement 4 lots de 2 cartes et disposez ces lots à côté du plateau de jeu.



• **À 3 JOUEURS :**

Formez aléatoirement 3 lots de 2 cartes et disposez ces lots à côté du plateau de jeu. Remettez les 2 cartes restantes dans la boîte.

• **À 2 JOUEURS :**

Formez aléatoirement 2 lots de 2 cartes et disposez ces lots à côté du plateau de jeu. Remettez les 4 cartes restantes dans la boîte.

Choix des conditions de départ

En procédant dans l'**ordre inverse de jeu** (en commençant par le joueur dont le Lion se trouve sur le drapeau avec le plus grand numéro), chaque joueur choisit une des deux actions suivantes :

Soit **a)** Prenez **un** des lots de **2 cartes Personnage** formés lors de l'étape 13 de la mise en place. Placez ces cartes devant vous.



ou

b) Placez votre pèlerin sur un **coin de départ libre** de la ville de Coimbra située au centre du **parcours de pèlerinage** (pour plus de détails au sujet du déplacement des pèlerins, voir à la page 12).



Quand tous les joueurs ont effectué une de ces actions, chaque joueur effectue alors l'action restante, mais dans l'**ordre de jeu** cette fois-ci.

Quand tous les joueurs ont effectué la seconde action, chaque joueur devrait avoir son pèlerin placé sur le plateau de jeu, dans un coin différent de la ville de Coimbra, ainsi que 2 cartes Personnage de départ placées devant lui.

Finalement, chaque joueur obtient les **valeurs d'influence** et les **bonus immédiats** de ses deux cartes Personnage, tel que décrit plus bas dans l'encadré « Les cartes Personnage de départ ».

Les cartes Personnage

Chaque joueur commence la partie avec 2 cartes Personnage de départ et peut en acquérir plus à partir de l'offre lors de la phase C de chaque manche.

Ces cartes donnent différents types de bonus et sont les principales sources de déplacement sur les pistes d'influence.

Les cartes Personnage de départ

Pour chacune de vos 2 cartes Personnage de départ, procédez ainsi :

1. Avancez votre disque sur la piste d'influence correspondant à la **classe** de la carte d'autant de cases que sa valeur d'influence.
2. Si la carte présente un **bonus immédiat** (⚡), obtenez ce bonus maintenant. Placez ensuite la carte à droite de votre plateau Joueur dans la **zone de bonus immédiats**.
Si la carte présente un **bonus de phase C** (C), placez-la sous votre plateau Joueur dans la **zone de bonus de phase C**. Ce bonus peut être déclenché lors de la phase C de chaque manche.

(Pour un aperçu des bonus des cartes Personnage de départ, voir à la page 13.)

Exemple : Philippe a un membre du conseil et un prêtre comme cartes Personnage de départ :

1) Pour sa carte Prêtre, il avance tout d'abord son disque d'une case sur la piste d'influence fuchsia.

2) Il place ensuite la carte sous son plateau Joueur, dans la zone de bonus de phase C.

3) Pour sa carte Membre du conseil, il avance tout d'abord son disque de 2 cases sur la piste d'influence grise.

4) Il obtient ensuite le bonus immédiat de la carte et avance son marqueur de gardes de 4 cases sur son plateau Joueur.

5) Finalement, il place la carte dans la zone de bonus immédiats.

Les autres cartes Personnages

Les cartes acquises durant la partie présentent dans leur coin supérieur gauche :

- soit • une **icône de garde**
ou • une **icône de pièce d'or**.

Cette icône détermine quel type de ressource vous devez payer pour acquérir cette carte (voir à la page 6).

Comme les cartes de départ, elles ont une **classe** et une **valeur d'influence**.

De plus, toutes ces cartes ont soit :

- un **bonus immédiat** (⚡), qui n'est obtenu qu'une seule fois lorsque la carte est acquise
- un **bonus de phase E** (E), qui peut être obtenu lors de la phase E de chaque manche
- un **bonus de fin de partie** (!), pour lequel vous marquez des points en fin de partie si vous en remplissez la condition

(Pour un aperçu des bonus des cartes Personnage, voir aux pages 11 à 15.)



Certaines cartes présentent également un ou plusieurs **icônes Diplôme**. Il existe 5 icônes Diplôme standard et 1 icône Diplôme joker. À la fin de la partie (et occasionnellement durant la partie), vous pouvez marquer des points pour chaque ensemble d'icônes Diplôme différents que vous possédez (pour plus de détails, voir le troisième encadré à la page 10).

Déroulement de la partie

Coimbra se joue sur 4 manches. Chaque manche est composée des phases suivantes :

	Création de la réserve de dés	Le premier joueur crée la réserve de dés en lançant les dés.
	Choix et placement des dés	Dans l'ordre de jeu, chaque joueur choisit un dé et le place dans un secteur de la ville jusqu'à ce que chaque joueur ait placé 3 dés.
	Récupération des dés	Dans l'ordre déterminé par la position de leurs dés, les joueurs récupèrent leurs dés se trouvant dans les secteurs de la ville afin de prendre des tuiles Faveur et acquérir des cartes Personnage.
	Nouvel ordre de jeu	Le nouvel ordre de jeu est déterminé par le nombre de couronnes que possède chaque joueur.
	Revenus d'influence	Dans le nouvel ordre de jeu, les joueurs perçoivent les revenus d'influence selon la couleur des dés qu'ils ont choisis.
	Financement d'un voyage	Dans l'ordre de jeu, chaque joueur peut financer un voyage.

Suite à ces phases, la nouvelle manche est mise en place et 12 nouvelles cartes Personnage sont disposées dans l'offre de personnages.

La partie se termine après la 4^e manche (la pioche Personnage sera alors épuisée). Un décompte final a lieu (voir aux pages 10 et 11).

Le joueur ayant marqué le plus de points de victoire (PV) remporte la partie.

Phase A : Création de la réserve de dés

Le premier joueur (celui dont le lion se trouve sur drapeau d'ordre de jeu #1) récupère tous les dés de la réserve (tel que décrit à l'étape 6 de la mise en place), les lance tous afin de créer la réserve de cette manche.



Phase B : Choix et placement des dés

Dans l'ordre de jeu, en commençant par le premier joueur, chaque joueur effectue un tour.

À votre tour, choisissez un dé de la réserve et placez-le dans un de vos socles à dé de sorte que le résultat reste visible. Placez ensuite ce dé (logé dans le socle) sur un des 4 secteurs de la ville :

Si vous le placez au **château** et que d'autres dés s'y trouvent déjà (peu importe leurs couleurs), vous devez respecter la règle que tous les dés présents doivent former **une rangée de valeurs croissantes de gauche à droite (1 à 6)**. Ceci signifie que vous devez placer votre dé :

- à **droite** des dés qui ont une valeur **inférieure ou égale**
- ET - à **gauche** des dés qui ont une valeur **supérieure** à votre dé.

Note : Durant la phase C, chacun de vos dés se trouvant au **château** vous permet d'obtenir une tuile Faveur. Plus un dé est placé à gauche, plus grandes sont les chances que vous obteniez la tuile Faveur que vous désirez (pour plus de détails, voir à la page suivante).

Si vous le placez dans un autre secteur de la ville (**Haute-ville, Centre de la ville ou Basse-ville**) et que d'autres dés s'y trouvent déjà (peu importe leurs couleurs), vous devez respecter la règle que tous les dés présents doivent former **une rangée de valeurs décroissantes de gauche à droite (6 à 1)**. Ceci signifie que vous devez placer votre dé :

- à **droite** des dés qui ont une valeur **supérieure ou égale**
- ET - à **gauche** des dés qui ont une valeur **inférieure** à votre dé.

Note : Durant la phase C, chacun de vos dés se trouvant dans ces secteurs de la ville vous permet de faire l'acquisition d'une carte Personnage se trouvant dans la rangée à gauche de ce secteur. Plus un dé est placé à gauche, plus grandes sont les chances que vous obteniez la carte que vous désirez, par contre son coût sera plus élevé (pour plus de détails, voir à la page suivante).

Important : Si vous jouez à moins de 4 joueurs, tenez compte qu'un jeton Dé se trouvant dans un secteur est considéré comme un dé de couleur neutre.

Dans l'ordre de jeu, continuez de placer des dés un à un jusqu'à ce que chaque joueur en ait placé 3 (et que plus aucun socle ne soit disponible).

Notes :

- Les couleurs des 3 dés que vous choisissez déterminent le type de revenu que vous percevrez durant la phase E « Revenus d'influence » (pour plus de détails, voir à la page 9).

- Le nombre de dés que peut contenir un secteur n'est pas limité.
- De plus, un même joueur peut placer plusieurs de ses dés dans le même secteur.



Exemple : Dans une partie à 3 joueurs, **Philippe** est le premier joueur.

1) Parmi les dés de la réserve, il choisit un dé gris de valeur 5 et le place dans un de ses socles à dé. Il le place ensuite dans la Haute-ville, à gauche du jeton s'y trouvant.



2) Suivant l'ordre, **Ève** et **Chris** ont chacun placé un dé. C'est de nouveau au tour à **Philippe**. Cette fois-ci, il choisit le dé blanc de valeur 1, le place dans un de ses socles restants et le place aussi dans la Haute-ville (à droite du dé de valeur 1 d'Ève).



3) Lorsque c'est de nouveau son tour, **Philippe** choisit un dé gris de valeur 4, le place dans son dernier socle et le place au château, entre les dés de valeurs 1 et 5 de **Chris**.



Phase C : Récupération des dés

Cette phase ne suit pas l'ordre de jeu. Le déroulement de cette phase est plutôt déterminé par l'ordre des dés dans chacun des 4 secteurs de la ville.

Pour récupérer les dés placés à la phase précédente, les 4 secteurs de la section gauche du plateau de jeu sont évalués **de haut en bas** :

Lorsqu'un secteur est évalué, chaque dé s'y trouvant est activé une seule fois, de gauche à droite. Ceci signifie que le joueur ayant le dé **le plus à gauche** dans ce secteur joue son tour en premier en effectuant une action et récupère ensuite le dé qu'il vient d'activer. C'est ensuite au tour du joueur ayant maintenant le dé le plus à gauche dans ce secteur qui effectue une action et qui récupère le dé activé et ainsi de suite.

Dès qu'il n'y a plus de dés dans le secteur évalué, le prochain secteur est évalué de la même façon jusqu'à ce que tous les secteurs aient été évalués.

Pour chaque secteur, c'est votre tour lorsque le dé le plus à gauche est le vôtre. Vous devez effectuer l'action correspondant à ce secteur :

Au château : Obtenez une des tuiles Faveur disponibles (voir plus bas).

Dans la Haute-ville, le Centre de la ville et la Basse-ville : Faites l'acquisition d'une des cartes Personnage se trouvant dans ce secteur (voir plus bas).

Si vous ne pouvez pas ou si vous ne voulez pas effectuer l'action de ce secteur, vous devez effectuer **l'action de détresse à la place** (see page 8).

Après avoir effectué votre action, récupérez le dé activé en le conservant dans son socle et en le plaçant dans une case Volet vide de votre plateau Joueur.

- En premier le château,
- ensuite la Haute-ville,
- ensuite le Centre de la ville,
- et finalement la Basse-ville.



Exemple :

Les joueurs évaluent le château.

1) Puisque **Philippe** a le dé le plus à gauche dans ce secteur (), il joue son tour en premier en effectuant une action (il prend une tuile Faveur). Ensuite, il récupère le dé toujours logé dans son socle et le place dans une case Volet vide de son plateau Joueur.



2) Le dé maintenant le plus à gauche () appartient aussi à **Philippe**. Une fois de plus, c'est son tour d'effectuer une action.



3) Après que le dé ait été récupéré, le dé maintenant le plus à gauche est le de **Ève**. Elle effectue une action et récupère ensuite le dé toujours logé dans son socle et le place sur son plateau Joueur. Puisqu'il ne reste plus de dé au château, les joueurs commencent l'évaluation de la Haute-ville.



Action au château : Prendre une tuile Faveur disponible



Lorsque vous effectuez cette action, prenez une des tuiles Faveur encore disponible à gauche du château et placez-la devant vous. Obtenez ensuite les bonus immédiats de cette tuile (pour plus de détails, voir à la page 12). Finalement, conservez cette tuile devant vous jusqu'à la fin de la manche.

Prenez note que chaque tuile Faveur que vous récupérez durant une manche contribue entre 0 et 3 couronnes à votre **total de couronnes**, ce qui a principalement de l'importance pour déterminer l'ordre de jeu à la phase D (voir à la page 8).



Note : Comparativement aux autres secteurs de la ville, où l'acquisition de cartes Personnage a un coût, obtenir une tuile Faveur au château est gratuit.



Action dans la Haute-ville, le Centre de la ville et la Basse-ville : Faire l'acquisition d'une carte Personnage



Choisissez une des cartes Personnage de la rangée située à gauche du secteur évalué et faites-en l'acquisition.

Pour ce faire, vous devez immédiatement payer son coût, déterminé par les facteurs suivants :

- l'icône située dans le coin supérieur gauche de la carte choisie détermine si vous devez dépenser des gardes **ou** de l'or pour payer ce coût.
- le coût est égal à la valeur de votre dé qui est présentement activé.

Après avoir payé le coût de la carte que vous avez choisie (en reculant le marqueur correspondant sur votre plateau Joueur), prenez la carte et obtenez immédiatement sa valeur d'influence sur la piste d'influence correspondant à la classe de la carte (en y avançant votre disque).



Obtenez ensuite le bonus de la carte :

- Si la carte a un bonus de fin de partie (), placez-la dans votre zone de bonus de fin de partie au bas et à droite de votre plateau Joueur.
 - Si la carte a un bonus de phase E (), placez-la dans votre zone de bonus de phase E en bas de votre plateau Joueur.
 - Si la carte a un bonus immédiat (), obtenez ce bonus une seule fois, et placez la carte dans votre zone de bonus immédiats à droite de votre plateau Joueur.
- (Pour un aperçu des bonus des cartes Personnage, voir aux pages 11 à 15.)

Ensuite, vérifiez si l'acquisition de cette nouvelle carte a déclenché le bonus de phase C d'une de vos cartes Personnage de départ. Si c'est le cas, obtenez ce bonus maintenant et une seule fois.

Finalement, si un jeton Couronne est présent sur la carte nouvellement acquise, placez ce jeton devant vous. Ce dernier sera utile plus tard.





Exemple : C'est au tour de **Philippe** puisqu'il possède le dé le plus à gauche (1) dans le secteur présentement évalué. Avec une valeur de 5, faire l'acquisition d'une carte de la rangée à gauche de la Haute-ville lui coûte 5 ressources. Ceci signifie que **Philippe** ne peut pas acquérir la carte Prêtre (2), car il n'a pas assez d'or.

Il choisit d'acquérir la carte 'archand (3) en payant 5 gardes et il prend la carte. Il avance ensuite son disque de 2 cases sur la piste d'influence orange (car la carte a une valeur d'influence de 2). Puisque la carte a un bonus immédiat, il obtient maintenant ce bonus (4 pièces d'or).

Il place ensuite la carte dans sa zone de bonus immédiats située à droite de son plateau joueur.



Finalement, le bonus de phase C de sa carte Savant (sa carte Personnage de départ) (4) est déclenché (puisque la carte acquise est un marchand) et il reçoit immédiatement 1 pièce d'or et marque 2 PV.

Après avoir effectué son action, il récupère son dé activé depuis la Haute-ville et le place, toujours logé dans son socle, sur son plateau Joueur.

IMPORTANT :

Dans une partie à moins de 4 joueurs, lorsqu'un **jeton Dé** est activé (lorsqu'il est le plus à gauche), procédez ainsi : parmi les cartes disposées à gauche du secteur évalué, défaussez la carte Personnage avec **la plus haute valeur d'influence**. En cas d'égalité pour la plus haute valeur d'influence, défaussez la carte concernée **la plus à gauche**.

Retournez ensuite le jeton Dé, face cachée, en le laissant dans le secteur. Continuez la phase C normalement, en activant le dé maintenant le plus à gauche (s'il y en a).

Exemple :

1) Puisque le dé le plus à gauche du secteur évalué est le jeton les joueurs doivent immédiatement défausser la carte Savant dont la valeur d'influence est de 3 (il s'agit de la carte avec la plus haute valeur d'influence) à partir de la rangée de cartes Personnage disposée à gauche du Centre de la ville. Le jeton est ensuite retourné face cachée.

2) Le dé maintenant le plus à gauche est le jeton Les joueurs doivent immédiatement défausser une autre carte de la rangée. Les deux cartes restantes ont une valeur d'influence de 1. La carte Prêtre est défaussée puisqu'elle est la plus à gauche parmi ces deux cartes. Le jeton est ensuite retourné face cachée.

3) C'est ensuite à **Ève** de jouer son tour puisque le dé maintenant le plus à gauche lui appartient.



Après avoir activé le dernier dé d'un secteur, mais avant de commencer l'évaluation du prochain secteur, s'il reste des cartes Personnage dans la rangée du secteur présentement évalué, défaussez-les face visible.

De plus, retournez face visible les jetons Dé se trouvant dans ce secteur.



Action de détresse

Au lieu d'effectuer l'action du secteur, recevez 2 pièces d'or ET 2 gardes (en avançant les marqueurs sur les pistes correspondantes de votre plateau Joueur).

Dès que les 4 secteurs de la ville ont été évalué, continuez la manche avec la phase D.

Phase D : Nouvel ordre de jeu

Lors de cette phase, un nouvel ordre de jeu est déterminé. Pour ce faire, chaque joueur calcule le nombre de couronnes qu'il possède.

Ceci inclut :

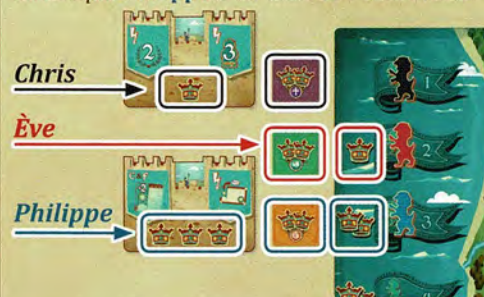


- Les couronnes illustrées sur les **jetons Couronne** qu'il a récupérés durant cette manche.
- Les couronnes illustrées sur les **tuiles Faveur** qu'il a récupérées durant cette manche.
- Les couronnes illustrées à côté de son **drapeau d'ordre de jeu** (sur lequel se trouve son Lion).

Le joueur totalisant le plus grand total de couronnes déplace son Lion sur le drapeau #1, le joueur totalisant le second total le plus grand déplace son Lion sur le drapeau #2 et ainsi de suite. En cas d'égalité, la position relative entre les joueurs concernés est inversée.

Exemple :

Chris et **Ève** ont chacun un total de 3 couronnes, tandis que **Philippe** a un total de 7 couronnes :



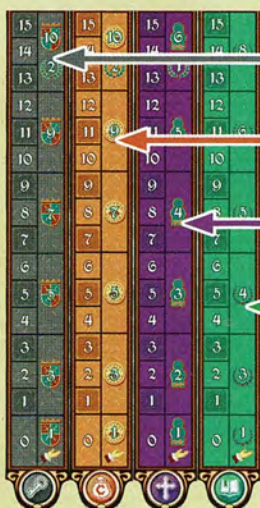
Philippe devient le premier joueur (il déplace son Lion sur le drapeau #1). **Ève** laisse son Lion sur le drapeau #2 et **Chris** place le sien sur le drapeau #3. Même si **Ève** et **Chris** ont le même total de couronnes, **Chris** avait une priorité plus grande avant la phase D. L'ordre de jeu relatif entre lui et **Ève** est donc maintenant inversé.



Phase € : Revenus d'influence

Selon le **nouvel ordre de jeu**, chaque joueur perçoit des revenus provenant des pistes d'influence. Pour percevoir vos revenus, prenez en considération les couleurs des 3 dés se trouvant dans les cases Volet de votre plateau Joueur.

Dans l'ordre de votre choix, activez chacun de vos dés une seule fois et recevez le revenu de la piste d'influence correspondant à la couleur de ce dé :



Revenu = des gardes
(avancez votre marqueur sur votre piste de gardes)

Revenu = de l'or
(avancez votre marqueur sur votre piste d'or)

Revenu = des déplacements pour votre pèlerin
(pour plus de détails au sujet du déplacement des pèlerins, voir à la page 12)

Revenu = des points de victoire
(avancez votre disque sur la piste de score)

Si vous activez le dé blanc, percevez le revenu d'une piste d'influence de votre choix.

La valeur de chaque revenu varie selon la position de votre disque sur la piste d'influence correspondante. Ceci signifie que vous percevez le revenu illustré dans le cadre situé à droite de votre disque.



Dès que vous avez perçu votre revenu pour chacun de vos 3 dés, retirez-les de vos socles. Remettez ensuite les dés à côté du plateau de jeu (afin de reconstituer la réserve de dés pour la prochaine manche) et laissez vos socles vides sur les cases Volet de votre plateau Joueur.

- Notes :**
- La valeur des dés n'est pas importante durant cette phase, il n'y a que leur couleur qui compte.
 - Lorsque vous recevez des ressources (gardes ou pièces d'or), vous ne pouvez jamais avancer votre marqueur au-delà de la case 20 de la piste correspondante. Vous ne pouvez donc jamais posséder plus de 20 ressources de chaque type (tout excédant est perdu).

IMPORTANT : Portez une attention particulière aux bonus que peuvent vous offrir les cartes Personnage placées dans votre **zone de bonus de phase E**. (Pour un aperçu de ces bonus, voir à la page 14.)

Phase ₣ : Financement d'un voyage

Dans l'ordre de jeu, chaque joueur peut financer **un** voyage. Chaque joueur qui le désire peut immédiatement effectuer l'action « Financer un voyage » qu'une seule fois, tel que décrit dans l'encadré ci-dessous.

Action : Financer un voyage



Lorsque vous effectuez cette action, vous pouvez financer une des cartes Voyage présentées dans la section inférieure du plateau de jeu sur laquelle vous n'avez pas encore placé un de vos disques (vous ne pouvez financer chaque voyage qu'une seule fois durant la partie). Il importe peu si d'autres joueurs ont déjà financé ce voyage.

Pour financer un voyage, payez le coût présenté dans le coin supérieur gauche de la carte :

- Si la bannière en haut du coût présente une icône d'or, vous devez payer avec de l'or.
- Si la bannière en haut du coût présente une icône de garde, vous devez payer avec des gardes.

Après avoir payé, placez un de vos disques sur la rose des vents située sous le coût de la carte.

Si des disques adverses s'y trouvent déjà, empilez le vôtre par-dessus.

À la fin de la partie, pour chaque carte Voyage que vous avez financée, vous marquerez des points de victoire en fonction d'une condition à remplir (pour un aperçu de ces conditions, voir à la page 16.)



Attention : Tant que vous avez cette tuile Faveur devant vous, le coût de financement d'un voyage est toujours réduit de 2 (voir la section « Bonus des tuiles Faveur » à la page 12).



Fin de la manche

Après la phase F, vérifiez si la pioche Personnage est épuisée. Si c'est le cas, ceci signifie que la 4^e manche a été jouée et que la partie est maintenant terminée (continuez à la section « Fin de la partie » ci-dessous).

Autrement, procédez à la mise en place de la prochaine manche comme décrit aux étapes 10, 11 et 12 à la page 4 (dans l'encadré vert).

Fin de la partie

La partie se termine après la 4^e manche. Procédez ensuite au décompte final comme suit :

Points de victoire pour les voyages financés :



Chaque joueur marque des PV pour les cartes Voyage qu'il a financées (sur lesquelles se trouvent ses disques). Pour chacun de ses disques, il marque des PV en fonction de la condition à remplir sur la carte.

(Pour un aperçu des conditions des cartes Voyage, voir à la page 16.)



Points de victoire pour les majorités sur les pistes d'influence :



Validez les 4 tuiles Score d'influence placées en haut des pistes d'influence.

Pour chaque tuile, validez la position des disques sur la piste correspondante :



- Le joueur dont le disque est le plus avancé sur la piste marque les PV présentés en haut de la tuile Score d'influence (1^{ère} position).
- Le joueur dont le disque est en 2^e position sur la piste marque les PV présentés au centre de la tuile Score d'influence.
- Le joueur dont le disque est en 3^e place (uniquement dans une partie à 4 joueurs) marque les PV présentés au bas de la tuile Score d'influence.

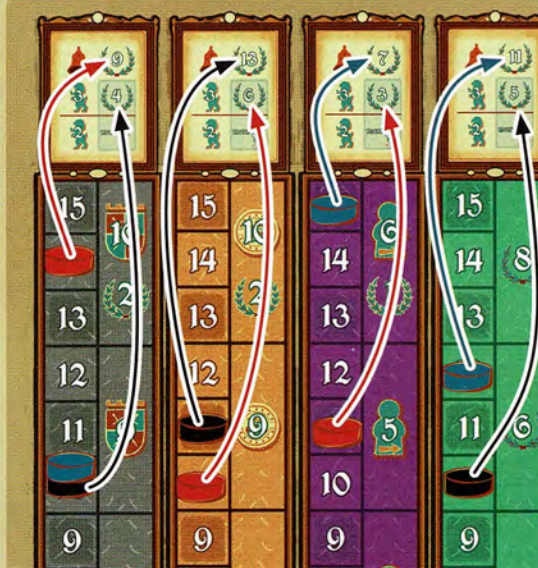
Si les disques de 2 joueurs ou plus se trouvent sur la même case d'une piste, le joueur dont le disque y est arrivé en premier (son disque est donc plus bas dans la pile) est considéré comme étant le plus avancé parmi les joueurs concernés.



À 3 JOUEURS, les PV sont attribués à la 1^{ère} et à la 2^e position.

À 2 JOUEURS, un joueur marque les PV pour la 2^e position seulement si son disque est au maximum à 3 cases en arrière de celui du joueur en 1^{ère} position. Autrement, les PV de 2^e position ne sont pas attribués.

Un disque se trouvant encore sur la case 0 d'une piste d'influence ne rapporte pas de PV à son propriétaire.



Points de victoire pour les diplômes :



Chaque joueur forme des ensembles avec les icônes Diplôme illustrées sur ses cartes Personnage et possiblement sur certains monastères où se trouvent un de ses disques.

Chaque ensemble peut inclure jusqu'à 5 diplômes standards différents (un de chaque type).

Un diplôme joker compte comme un diplôme standard de votre choix.



Chaque ensemble constitué des 5 diplômes différents rapporte 12 PV.

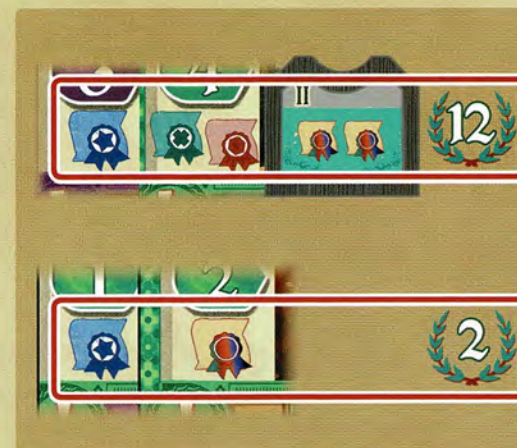
Chaque ensemble constitué de 4 diplômes différents rapporte 8 PV.

Chaque ensemble constitué de 3 diplômes différents rapporte 4 PV.

Chaque ensemble constitué de 2 diplômes différents rapporte 2 PV.

Chaque diplôme individuel restant rapporte 1 PV.

Note : une même icône Diplôme **ne peut pas** faire partie de plusieurs ensembles.



Points de victoire pour les bonus de fin de partie :



Chaque joueur valide parmi ses cartes Personnage celles qui lui rapportent un bonus de fin de partie.
Pour chacune d'elles, il marque des PV selon la condition à remplir.
(Pour un aperçu des bonus de fin de partie, voir à la page 15.)



Points de victoire pour les gardes, l'or et les couronnes :

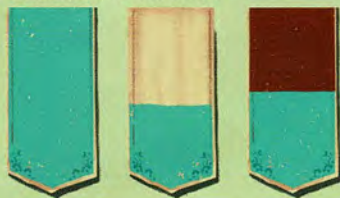
Chaque joueur additionne les gardes et l'or qu'il lui reste sur les pistes de son plateau Joueur et ajoute à cette somme le nombre de couronnes qu'il possède (tel que décrit à la phase D). Ensuite, il divise ce total par 2 et marque ce résultat final (arrondi à l'entier inférieur) en PV.

$$\begin{array}{c}
 \text{[Shield Icon]} + \text{[Gold Icon]} + \text{[Crown Icon]} \\
 \hline
 2
 \end{array}
 =
 \begin{array}{c}
 \text{[Guard Icons]} + \text{[Gold Icons]} + \text{[Crown Icons]} \\
 \hline
 2
 \end{array}
 =
 \frac{23}{2} = 11$$

Le joueur totalisant le plus de points de victoire (PV) remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur concerné le plus prioritaire dans l'ordre de jeu est déclaré vainqueur.

Aperçu des bonus

Les bonus sont généralement illustrés à l'intérieur de bannières de couleur vert menthe.



Les icônes illustrées dans la partie de couleur vert menthe représentent le bonus que le joueur obtient.



Si une autre partie de la bannière est d'une couleur différente, les icônes illustrées dans cette partie représentent des conditions (beige) ou un coût (rouge).



La présence d'un multiplicateur (X) illustré entre une condition et un bonus signifie que vous obtenez le bonus autant de fois que vous remplissez la condition.



L'absence de symbole entre une condition et un bonus, ou tout simplement l'absence de condition signifie que vous n'obtenez le bonus qu'une seule fois (vous ne pouvez pas le multiplier).



La présence d'une barre oblique (/) illustrée entre deux icônes ou deux bannières signifie que vous devez choisir un seul des bonus présentés.



Dans les deux cas présentés ici, vous ne devez choisir qu'un des bonus à obtenir.

Autrement, vous obtenez tous les bonus des icônes et bannières illustrées.



Ici, vous obtenez chacun des bonus illustrés.

Les bonus les plus fréquents



Bonus : Déplacer votre pèlerin

Un bonus illustré par cette icône vous permet de déplacer votre pèlerin le long des routes du parcours de pèlerinage.

Le nombre inscrit dans l'icône indique le **nombre maximum d'étapes** que votre pèlerin peut effectuer.



Une **étape** représente le déplacement de votre pèlerin le long d'une route, entre le lieu qu'il occupe présentement et le prochain.

Il existe 2 types de lieux :

Les **relais**
et les **monastères**.

Lorsque votre pèlerin atteint un **relais**, rien ne se passe.

Au cas où il lui reste des étapes à effectuer, continuez son parcours.

Lorsqu'il atteint un **monastère**, vous devez immédiatement placer un de vos disques au-dessus de ce monastère, mais seulement si vous n'y avez pas déjà placé un disque. Si des disques adverses s'y trouvent déjà, empilez le vôtre par-dessus.

Après avoir placé votre disque, obtenez le bonus du monastère :

- S'il s'agit d'un **bonus immédiat**, obtenez-le immédiatement ou renoncez-y.



- S'il n'y a pas d'icône particulier, il vous sera possible de profiter du bonus plus tard. (Pour plus de détails, voir à la page 15.)



Après avoir atteint un monastère et s'il lui reste des étapes à effectuer, continuez le déplacement de votre pèlerin normalement. Il est donc possible d'atteindre plusieurs monastères durant le même tour.

Notes et règles relatives au déplacement de votre pèlerin

- Lors de la première étape de son parcours, votre pèlerin **doit** être déplacé à partir de son coin de départ de Coimbra vers un des deux relais atteignables en suivant la **route à sens unique**.

- Durant la partie, il est impossible de déplacer votre pèlerin à contresens d'une route sortant de Coimbra.

- Vous pouvez toujours choisir de déplacer votre pèlerin d'un nombre d'étapes plus petit que permis, voire même à ne pas le déplacer du tout.

- Vous pouvez changer de direction à tout moment de votre parcours (y compris revenir à un lieu que vous avez quitté lors d'un précédent déplacement).

- Les autres pèlerins n'interfèrent pas dans les déplacements de votre pèlerin. Plusieurs pèlerins peuvent occuper le même lieu.

- Au cours d'une partie, chaque joueur peut ne placer qu'un seul de ses disques au-dessus de chaque monastère.

- Vous pouvez déplacer votre pèlerin vers un monastère où se trouve déjà un de vos disques, mais vous n'obtiendrez pas le bonus une seconde fois.

- Toutes les routes et relais fonctionnent de la même manière. Le type de monastère (I, II, ou III) qu'il est possible d'atteindre est représenté par différentes couleurs.



Bonus : Recevoir de l'or

Recevez le nombre de pièces d'or inscrit dans l'icône (ici 1) en avançant votre marqueur sur votre piste d'or du même nombre de cases.



Bonus : Recevoir des gardes

Recevez le nombre de gardes inscrit dans l'icône (ici 1) en avançant votre marqueur sur votre piste de gardes du même nombre de cases.



Bonus : Marquer des PV

Marquez le nombre de points de victoire inscrit dans l'icône (ici 1) en avançant votre disque sur la piste de score du même nombre de cases.

Notes générales au sujet des bonus et cas particuliers :

- Vous pouvez toujours renoncer à tout ou en partie aux bonus que vous obtenez.
- La limite de chacune des pistes de ressources (gardes et or) de votre plateau Joueur est de 20. Vous ne pouvez jamais avancer votre marqueur au-delà de la case 20 (tout excédant est perdu). Vous ne pouvez pas non plus dépenser plus que ce que vous possédez. (Lorsque vous possédez 0 unité d'une ressource, votre marqueur est placé sur l'icône à gauche de la piste.)
- Sur chacune des pistes d'influence, vous ne pouvez pas déplacer votre disque au-delà de la case 15 (tout excédant est perdu).
- Sur chacune des pistes d'influence, la position des disques est toujours distincte. Si les disques de 2 joueurs ou plus se trouvent sur la même case, le joueur dont le disque y est arrivé en premier (son disque est plus bas dans la pile) est considéré comme étant le plus avancé parmi les joueurs concernés.

Bonus des tuiles Faveur

Tant que cette tuile Faveur est placée devant vous :

À chaque fois que vous effectuez l'action « Financer un voyage » (voir à la page 9), le coût de financement est réduit de 2.

Par exemple, pour financer ce voyage, vous devez payer 5 gardes au lieu de 7.



Bonus immédiat :

Effectuez l'action « Financer un voyage » une fois.

(La réduction de coût de la bannière de gauche s'applique également.)



Bonus immédiat : Marquez 4 PV.

ET

Bonus immédiat :

Vous pouvez prendre la **tuile Coiffe** et la placer par-dessus un de **vos** dés se trouvant dans la Haute-ville, le Centre de la ville ou la Basse-ville. Ce faisant, la valeur de ce dé est augmentée de 3. Ceci signifie que vous devez immédiatement déplacer ce dé dans sa rangée jusqu'à la position correspondant à sa valeur ainsi augmentée (en suivant les règles décrites pour le placement de dés dans les secteurs de la ville). Il est donc possible d'augmenter la valeur d'un dé jusqu'à 9.

Attention : Lorsque votre dé portant la tuile Coiffe est activé à la phase C et que vous faites l'acquisition d'une carte, vous devez payer le coût selon la valeur augmentée.



Bonus immédiat :

Marquez 2 PV.

ET

Bonus immédiat :

Déplacez votre pèlerin de 3 étapes.



Bonus immédiat :

Recevez 7 gardes OU 7 pièces d'or.

Bonus des cartes Personnage de départ

⚡ Bonus immédiats :



Obtenez les bonus illustrés.

Bonus de Phase C :



À chaque fois que vous faites l'acquisition d'une carte avec un coût en or lors de la phase C, réduisez son coût de 1 pièce d'or (le coût peut être réduit à 0).

À chaque fois que vous faites l'acquisition d'une carte avec un coût en gardes lors de la phase C, réduisez son coût de 1 garde (le coût peut être réduit à 0).

À chaque fois que vous faites l'acquisition d'une carte Membre du conseil lors de la phase C, obtenez tout d'abord les bonus de la carte acquise. Ensuite, recevez 1 garde, marquez 1 PV et déplacez votre pèlerin d'une étape.

À chaque fois que vous faites l'acquisition d'une carte Marchand lors de la phase C, obtenez tout d'abord les bonus de la carte acquise. Ensuite, recevez 1 pièce d'or, et marquez 2 PV.

Bonus des autres cartes Personnage

⚡ Bonus immédiats :



Obtenez les bonus illustrés



Dans l'ordre de jeu, chacun de vos adversaires choisit ce qu'il vous donne (donc ce que vous recevez) : Soit 1 garde et 1 pièce d'or OU 2 PV. Il est possible d'avoir un score inférieur à 0 PV sur la piste de score. Si un adversaire n'a pas assez de ressources, il doit vous donner des PV.

Marquez 5 PV. Dans l'ordre de jeu, chacun de vos adversaires choisit s'il perd 3 PV OU défausse une de ses cartes Prêtre. S'il décide de défausser une carte Prêtre, il perd la valeur d'influence présente sur la carte en reculant son disque sur cette piste d'influence. Si son disque recule sur une case où se trouvent d'autres disques, il empile le sien par-dessus les autres. Si un adversaire n'a aucune carte Prêtre, il doit perdre des PV.

Consultez la défausse et choisissez-y une carte. Payez un coût de 3 ressources (du type indiqué par l'icône de la carte choisie). Obtenez tout ce que la carte offre (valeur d'influence + bonus) et placez-la dans la zone appropriée de votre plateau Joueur, comme si vous l'aviez acquise normalement.



Dans l'ordre de jeu, chaque joueur dont le disque est derrière le vôtre sur la piste d'influence grise doit choisir ce qu'il vous donne (donc ce que vous recevez).
Il est possible d'avoir un score inférieur à 0 PV sur la piste de score. Si un joueur concerné n'a pas assez de la ressource illustrée, il doit vous donner des PV.

Pour chacune de vos cartes Membre du conseil (y compris celle-ci) recevez 1 garde et déplacez votre pèlerin d'une étape.

Prenez une tuile Faveur encore disponible au château (s'il en reste). Placez-la devant vous jusqu'à la fin de la manche et obtenez les bonus normalement.

Pour chacune de vos cartes Marchand (y compris celle-ci) recevez 1 pièce d'or et marquez 1 PV.

Recevez 4 pièces d'or et effectuez l'action « Financer un voyage ». Par contre, vous ne pouvez financer qu'un voyage dont le coût est en or dans le cadre de ce bonus.

Recevez 4 gardes d'or et effectuez l'action « Financer un voyage ». Par contre, vous ne pouvez financer qu'un voyage dont le coût est en gardes dans le cadre de ce bonus.

Pour chaque monastère où se trouve un de vos disques, marquez 1 PV.



Obtenez une fois de plus le **bonus immédiat** d'une de vos cartes Personnage de la classe illustrée.

Percevez le revenu de la piste d'influence illustrée (comme si vous activiez un dé de cette couleur lors de la phase E).

Payez 5 gardes pour déplacer votre pèlerin de 5 étapes.

Payez 5 pièces d'or pour marquer 7 PV.

Bonus de Phase € :



Au début de chaque phase E, choisissez une piste d'influence et avancez votre disque d'une case sur cette piste.
Recevez également la ressource illustrée.

À chaque phase E, pour chaque dé de la couleur illustrée logé dans un de vos socles, recevez le bonus illustré en plus du revenu perçu normalement. (Le dé blanc ne compte pas pour un bonus de ce type.)

Au début de chaque phase E, déplacez votre pèlerin de 2 étapes si vous **n'avez aucun** dé violet logé parmi vos socles à dé.
(Le dé blanc ne compte pas comme étant violet !)

En tout temps lors de chaque phase E, vous pouvez convertir la ressource illustrée en PV au taux de 2 pour 1. Ce bonus est avantageux si un revenu ou un bonus de phase E vous rapporte souvent un excédant de la ressource illustrée.

! Bonus de fin de partie :



Sur la piste d'influence illustrée, vérifiez le numéro de la case où se trouve votre disque :

S'il se trouve sur la case 7, 8 ou 9, marquez 5 PV. S'il se trouve sur la case 10, 11 ou 12, marquez 7 PV. S'il se trouve sur la case 13, 14 ou 15, marquez 10 PV. S'il se trouve sur une case entre 0 et 6, vous ne marquez aucun PV.



Pour chacune de vos cartes Personnage dont la valeur d'influence est de 1 ou 2, marquez 1 PV.



Pour chaque ensemble de 4 cartes Personnage comprenant une carte de chacune des 4 classes, marquez 5 PV.



Validez une fois de plus une autre carte Personnage ayant un bonus de fin de partie (si vous en avez).

Bonus des monastères

⚡ Bonus immédiats :



Recevez le bonus illustré.



Avancez votre disque de 3 cases sur la piste d'influence illustrée.



Pour chacune de vos cartes Personnage de la classe illustrée, marquez 2 PV.



Avancez votre disque d'une case sur **chacune** des pistes d'influence.



Pour chaque couronne que vous possédez présentement (tel que décrit à la phase D), marquez 1 PV.



Pour chacune de vos cartes Personnage dont la valeur d'influence est de 3 ou 4, marquez 2 PV.



Pour chaque ensemble de 4 cartes Personnage comprenant une carte de chacune des 4 classes, marquez 5 PV.



Pour chaque monastère où se trouve un de vos disques (y compris celui-ci), marquez 2 PV.



Marquez des PV selon vos ensembles de diplômes (voir le 3^e encadré à la page 10).



Choisissez jusqu'à 2 cartes Voyage où se trouve un de vos disques. Marquez des PV en fonction de la condition à remplir sur chacune d'elle (voir le 1^{er} encadré à la page 10).

(Pour un aperçu des conditions des cartes Voyage, voir à la page suivante.)



Si vous possédez des cartes Personnage ayant un bonus de fin de partie, validez-en une immédiatement. De plus, choisissez une piste d'influence et, selon la position actuelle de votre disque, marquez les PV indiqués sur la tuile Score d'influence placée en

haut de cette piste (si votre disque est en 1^{ère} position sur cette piste, marquez les PV indiqués en haut de la tuile. Si votre disque est en 2^e position, marquez les PV indiqués au centre, etc.) (voir le 2^e encadré à la page 10.)

Attention : Les autres joueurs ne marquent pas de PV, peu importe où se trouvent leurs disques sur la piste que vous avez choisie.

Autres bonus :



Dorénavant, à chaque fois que vous placez un dé au château lors de la phase B, vous marquez immédiatement 4 PV.



Dorénavant, chaque fois que vous placez un disque au-dessus d'un monastère, vous marquez immédiatement 1 PV (sans compter ce monastère-ci).



Compte comme 1 diplôme joker.



Compte comme 2 diplômes joker.

Conditions des cartes Voyage

Tanger



Pour chaque carte Voyage sur laquelle se trouve un de vos disques (y compris celle-ci), marquez 2 PV.

Madeira



Pour chaque diplôme que vous possédez (peu importe le type), marquez 1 PV.

Cabo Verde



Sansibar



Additionnez les numéros des cases où se trouvent vos disques sur les deux pistes d'influence illustrées. Divisez ce total par 2 et marquez ce résultat final (arrondi à l'entier inférieur) en PV.

Ceuta



Pour chaque monastère où **ne se trouve pas** un de vos disques, marquez 1 PV.

Calicut



Additionnez vos gardes, votre or et vos couronnes. Divisez cette somme par 2. Marquez ce résultat (arrondi à l'inférieur) en PV.

Maskat



Sur l'ensemble des pistes d'influence, repérez votre disque le moins avancé (en comparant vos disques entre eux). Doublez le numéro de la case où il se trouve et marquez ce résultat en PV. (Si plusieurs de vos disques sont les moins avancés sur plus d'une piste, vous ne marquez les PV qu'une seule fois.)

Barbados



Pour chaque monastère où se trouve un de vos disques, marquez 1 PV.

Brasil



Pour chaque monastère de type I où se trouve un de vos disques, marquez 2 PV.

Ilhas dos Açores



Pour chacune de vos cartes Personnage au-delà de la 10^e, marquez 3 PV.
(Par exemple, si vous avez 11 cartes, marquez 3 PV; si vous en avez 12, marquez 6 PV, et ainsi de suite.)

Goa



Marquez 9 PV.

Macau



Malaca



Ceilào



Diu



Pour chaque carte Personnage de la classe illustrée, marquez 2 PV

Crédits

Les auteurs souhaitent remercier tous leurs amis testeurs pour le temps, les suggestions, et l'enthousiasme mis à contribution; et tout particulièrement : Antonio Tinto, Stefano Luperto, Marco Pranzo, Gabriele Ausiello, Tommaso Battista, Simone Luciani, Samantha Milani, Davide Pellacani, Davide Malvestuto, Jamil Zabarah, Riccardo Rabissoni, Francesca Vilmercati, Luca Ercolini, Livia Ercolini, Walter Nuccio, Carmine Angrisani et Filippo Di Cataldo. Sans leur aide inestimable, ce jeu n'aurait pas été le même.

Un grand merci est dédié à Viktor Kobilke et à toute l'équipe d'édition pour leur magnifique travail.

Auteurs : Virginio Gigli & Flaminia Brasini

Réalisation : Sophie Gravel

Développement : Viktor Kobilke, Philippe Schmit & Peter Eggert

Direction artistique : Philippe Guérin

Illustrations : Chris Quilliams

Conception graphique : Philippe Guérin, Karla Ron & Marie-Ève Joly

Édition : Viktor Kobilke

Traduction : Anh Tú Tran

Relecture : Louise Samoisette

Communications : Mike Young

Affaires étrangères : Andrea Ahlers & Katja Wienicke

Marketing : Martin Bouchard

Développement par :



www.eggertspiele.com

info@eggertspiele.com

© 2018 Plan B Games Europe GmbH

Sinstorfer Weg 70, 21077

Hambourg, Allemagne

Eggertspiele est une marque de Plan B Games Europe GmbH.

Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation spécifique.

Informations à conserver.

Fabriqué en Chine.