

Etiquettes Macao

Les documents ci-joints sont des étiquettes à imprimer sur papier autocollant et à fixer sur les cartes du jeu Macao.

La page 3 est dédiée aux cartes Parchemin, les pages 4 et 5 aux cartes Bâtiment et les pages 6 et 7 aux cartes Personnage.

Vous trouverez sur la page suivante la liste complète de toutes les cartes dans l'ordre dans lequel elles sont présentées et avec leur équivalence en allemand.

Ceci vous permettra d'associer la bonne étiquette à la bonne carte.

Pour rendre les cartes plus faciles à lire, j'ai remplacé certaines parties de texte par des symboles. Voici leur signification.



Recevez une Pièce d'or du stock



Recevez 2 Pièces d'or du stock



Recevez 1 point de prestige : avancez votre marqueur d'une case sur la piste de score



Recevez 4 points de prestige.



x2 : Recevez le double des points de prestige.

La plupart des cartes sur lesquelles figurent les symboles ci-dessus émettent une condition. Le joueur ne reçoit la pièce d'or ou le point de prestige que si la condition est remplie.



Prenez 1 pierre d'action bleue du stock



Prenez 1 pierre d'action grise du stock



Prenez du stock 1 pierre d'action de votre choix du stock



Remettez 1 pierre d'action verte au stock et prenez-y 1 pièce d'or

Phase des Dés : précise la phase durant laquelle la carte peut être utilisée : ici la phase 1 : les dés

Fin de Partie : cette carte ne prend effet qu'à la fin de la partie, lors du décompte. A condition qu'elle soit activée.

Sauf mention contraire, les cartes ne peuvent être utilisées qu'une fois par tour.

LISTE DES CARTES

Liste des Cartes « Parchemin » :

Zoll = Douane
Bau = Construction
Finanzen = Finances
Verwaltung = Gestion
Justiz = Justice
Militärwesen = Caserne

Liste des Cartes « Bâtiment » :

Page 1

Statue = Statue
Steinbruch = Carrière
Teelager = Entrepôt (thé)
Lackwarenlager = Entrepôt (Bois Laqué)
Reislager = Entrepôt (Riz)
Jadelager = Entrepôt (Jade)
Seidenlager = Entrepôt (Soie)
Papierlager = Entrepôt (Papier)
Porzellanlager = Entrepôt (Porcelaine)
Gewürzlager = Entrepôt (Epices)
Tor = Porte
Turm = Tour
Universität = Université

Wirthaus = Auberge
Zollstation = Poste de Douane
Archiv = Archives
Bank = Banque
Botschaft = Ambassade
Böttcherei = Tonnellerie
Brunnen = Fontaine
Exerzierplatz = Champs de Mars
Festung = Forteresse
Gericht = Tribunal
Grenzposten = Poste Frontière

Page 2

Kapelle = Chapelle
Kathedrale = Cathédrale
Kloster = Cloître

Laden = Magasin
Leuchtturm = Phare
Mik's Taverne = Taverne
Kran = Grue
Palast = Palais
Präfektur = Préfecture
Rathaus = Hôtel de Ville
Residenz = Résidence
Schatzkammer = Trésor Public
Schmiede = Forge
Schule = Ecole
Segelmacherei = Voilerie
Sitzungssaal = Salle du Trône
Spital = Hôpital
Pfandleihe = Mont de Piété
Magistrat = Mairie
Amtsstube = Bureau

Liste des Cartes « Personnage » :

Page 1

Steuermann = Quartier Maître
Totengräber = Fossoyeur
Vermesser = Surveillant
Vizegouverneur = Vice-Gouverneur
Wachposten = Sentinelle
Wirt = Aubergiste
Zimmermann = Charpentier
Abt = Abbé
Amtdiener = Huissier
Amtsleiter = Administrateur
Schiffsjunge = Matelot
Baronesa Um = Baronne
Baronesa Dois = Baronne
Baronesa Três = Baronne
Baumeister = Maître d'Oeuvre
Bettler = Mendiant
Bischof = Evêque
Diplomat = Diplomate
Donna Blu = Duchesse (cube bleu)

Frau Rot = Duchesse (cube rouge)
Lady Black = Duchesse (cube noir)
Madame Vert = Duchesse (cube vert)
Miss Grey = Duchesse (cube gris)
Senora Violeta = Duchesse (cube violet)

Page 2

Edler = Noble
Forscher = Explorateur
Gaukler = Jongleur
Geldverleiher = Usurier
Gelehrter = Savant
Gesandter = Représentant
Goldschmied = Orfèvre
Goldsucher = Chercheur d'Or
Gouverneur = Gouverneur
Graf = Comte

Handwerker = Artisan
Hebamme = Sage Femme
Heiler = Guérisseur
Herold = Héraut
Ratsherr = Conseiller Municipal
Kämmerer = Percepteur
Kanonier = Canonnier
Kutscher = Cocher
Kapitän = Capitaine
Meister = Maître
Nachtwächter = Gardien de Nuit
Müssiggänger = Vagabond
Schreiber = Ecrivain
Spekulant = Spéculateur
Soldat = Soldat
Richter = Juge
Professor = Professeur
Schatzmeister = Trésorier

Cartes Parchemin (x24)



Cartes Bâtiment (x44)



CHAPELLE

Si vous avez reçu
au moins 1  à ce tour.

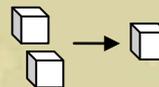
CATHEDRALE

Payez jusqu'à
6 **Pierres de couleurs
différentes.**
Recevez 1  par
Pierre dépensée.

CLOITRE

Si vous êtes **1^{er}**
sur la Piste de Score.

MAGASIN



PHARE

Pour chaque
Marchandise livrée.

TAVERNE

Si vous possédez
au moins 3
Personnages activés.

GRUE

Payez
1 Pierre de moins
quand vous activez
un **Bâtiment.**

PALAIS

Pour chaque carte
rapportant des 
(y compris celle-ci)

Fin de Partie

PREFECTURE

Pour chaque
Parchemin activé.

Fin de Partie

HOTEL DE VILLE

Pour chaque
Parchemin activé.

RESIDENCE

Par **Bâtiment** activé
(celui-ci inclus)

Fin de Partie

TRESOR PUBLIC

Pour chaque **carte
Finances** activée

FORGE

Pour chaque **Quartier**
que vous contrôlez.

Fin de Partie

ECOLE

Si vous possédez
moins de 4 cartes
sur votre plateau.

VOILERIE

Déplacez gratuitement
votre **Navire**
de 2 cases.

SALLE DU TRONE

Pour chaque **type** de
Parchemin activé.

Fin de Partie

HOPITAL

A chaque fois que
vous activez
un **Personnage.**

MONT DE PIETE

Si vous avez reçu **au
moins 1**  à ce tour.

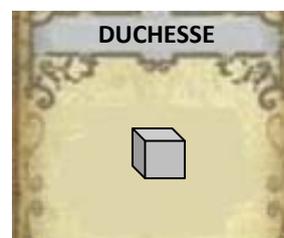
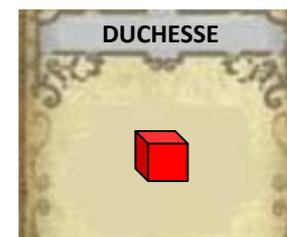
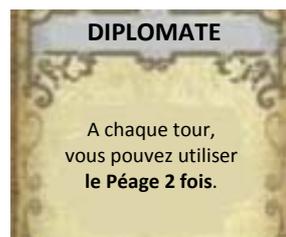
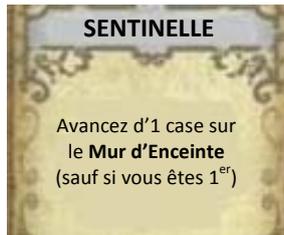
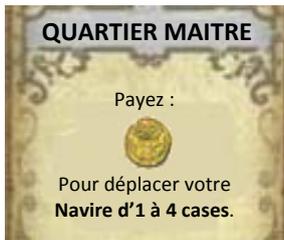
MAIRIE

A chaque fois que
vous utilisez un
Parchemin.

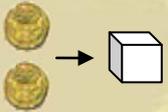
BUREAU

A chaque tour où vous
utilisez **au moins
1 Parchemin.**

Cartes Personnage (x52)



NOBLE



EXPLORATEUR

+1 **Pierre** de la couleur d'un des 2 dés choisis.

Phases des Dés

JONGLEUR

Vous pouvez utiliser vos **Tuiles Joker** 2 fois.

USURIER



SAVANT



REPRESENTANT

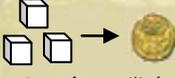


A chaque fois que vous utilisez le **Péage**.

ORFEVRE



CHERCHEUR D'OR



Peut être utilisé plusieurs fois par tour.

GOVERNEUR



Fin de Partie

COMTE

Payez :



Pour **activer 1 carte** (au lieu des Pierres)

ARTISAN

Conservez **toutes vos Pierres** lorsque vous activez une carte.

SAGE FEMME



Pour chaque **Personnage** activé.

Fin de Partie

GUERISSEUR

Payez 1 **Pierre** de moins quand vous activez 1 **Personnage**.

HERAUT

Payez :



pour **prendre 1 Quartier** (au lieu des Pierres)

CONSEILLER MUNICIPAL



Pour chaque **type de Parchemin** dont vous possédez au moins 3 exemplaires activés.

Fin de Partie

PERCEPTEUR



A chaque fois que vous activez un **Parchemin**.

CANNONIER



Si vous êtes **dernier** sur le Mur d'Enceinte.

COCHER



Si vous avez **au moins 3 Bâtiments** activés.

CAPITAINE



Si vous avez déplacé votre **navire** d'au moins 2 cases à ce tour.

MAITRE

Placez vos **Pierres** face à un chiffre voisin de la valeur du dé choisi (sauf le n°1)

Phase des Dés

GARDIEN DE NUIT

Vous pouvez prendre **2 Quartiers** par tour.

VAGABOND

Vous n'êtes pas obligé de **prendre 1 Carte**.

Phase des Cartes

ECRIVAIN

Vous pouvez utiliser **1 même Parchemin 2 fois par tour** (1 fois par type de Parchemin)

SPECULATEUR

Payez 1 **Pierre** de moins lorsque vous **prenez un Quartier**.

SOLDAT



Pour chaque série de **4 Quartiers** que vous contrôlez.

JUGE



A chaque fois que vous utilisez une **carte Justice**.

PROFESSEUR



Pour chaque **dé de valeur 1** choisi.

Phase des Dés

TRESORIER



A chaque fois que vous utilisez une **carte Finances**.