

LES BÂTIMENTS DE LA FACE A

Rappel : Les Bâtiments ne s'activent qu'au moment où vous posez le Personnage correspondant dessous. De plus, vos Personnages ne reçoivent de Pièces que dans votre Royaume. Bien entendu, seuls comptent dans le calcul de score les Personnages posés face visible. Les Personnages blessés (tournés face cachée) ou les Personnages représentés sur la partie basse d'une carte double, ne comptent pas.

Exception : Si vous soignez un Personnage et le posez de nouveau sous son Bâtiment, le Bâtiment ne se réactive pas.



Quand vous activez le Moulin, vous gagnez 2 Pièces pour **chacune** de vos Meunières.

1 A



Quand vous activez la Brasserie vous gagnez 2 Pièces et 1 Meeple pour **chacun** de vos Brasseurs.

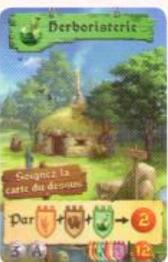
2 A

Après avoir posé un Brasseur, n'oubliez pas de signaler clairement que tout joueur (vous inclus) possédant au moins une Meunière obtient 2 Pièces.

Vous posez votre troisième Brasseur et recevez aussitôt 6 Pièces ainsi que 3 Meeples.

Vous devez poser deux de ces Meeples à côté de la carte correspondante, étant donné que tous les espaces sur votre fiche sont occupés. Vous annoncez ensuite que tout joueur ayant au moins une Meunière posée devant lui reçoit 2 Pièces. Possédant vous-même une Meunière, vous gagnez 2 Pièces.

Pour finir, vous êtes tenu de défausser les 2 Meeples surnuméraires et de prendre à la place 2 Pièces. Votre tour s'achève, c'est à présent au tour du joueur suivant.



Quand vous activez l'Herboristerie, vérifiez la présence d'au moins un Personnage blessé placé sous votre Dispensaire. Si c'est le cas, ce dernier est **immédiatement** soigné. Vous soignez uniquement le Personnage situé sur le dessus de la pile, quelle que soit la quantité de Sorcières situées devant vous.

3 A

Puis vous gagnez 2 Pièces pour **chacun** de vos Meunières, Brasseurs et Sorcières.

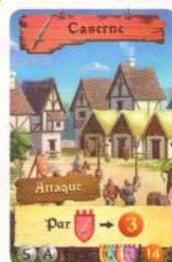
Vous posez une Sorcière et guérissez le Personnage situé sur le dessus de la pile du Dispensaire. Il s'agit d'une Meunière, que vous reposez à sa place. Le calcul du nombre de Pièces à recevoir s'effectue à ce moment-là : vous possédez 5 des Personnages précisés devant vous et recevez donc 10 Pièces.



Quand vous activez la Tour de Guet, les Gardes ont un fonctionnement similaire à celui des Sorcières. Vous obtenez ainsi 2 Pièces pour **chacun** de vos Gardes, Soldats et Taverniers.

4 A

Les Gardes servent également à la Défense – voyez pour cela la partie supérieure de la **page 6** du livret de règles.



Quand vous activez la Caserne, vous devez vérifier pour chaque Soldat que vous posez si l'Attaque lancée à l'encontre de chacun de vos adversaires est couronnée de succès. Voyez pour cela la partie centrale de la **page 6** du livret de règles.

5 A

Vous recevez ensuite 3 Pièces par **chacun** de vos Soldats.



Quand vous activez la Taverne **chacun** de vos Taverniers vous rapporte 4 Pièces.

6 A

Vous devez ensuite signaler clairement que tout joueur possédant au moins un Brasseur obtient 3 Pièces (vous y compris).

Après avoir posé votre troisième Tavernier, vous recevez 12 Pièces. Chaque joueur possédant au moins un Brasseur reçoit alors 3 Pièces (vous inclus).



Quand vous activez le Château, **chacun** de vos Nobles, vous rapporte 5 Pièces et 1 Meeple.

7 A



Tous les Personnages se trouvant ici doivent être posés face cachée.

À la fin de la partie, vous devrez malheureusement perdre 1 Pièce pour chaque Personnage encore blessé.

Vous pouvez consulter la pile de vos Personnages blessés à tout moment, mais il est interdit d'en modifier l'ordre.

LES BÂTIMENTS DE LA FACE B

Nous recommandons de n'utiliser cette face des Bâtiments qu'après avoir joué au moins 5 parties sur la face A. Si les règles de base sont identiques, les calculs de score liés aux cartes sont en revanche radicalement différents.

Nous n'aborderons ici que le cas des Bâtiments ayant une nouvelle fonction spéciale, ou qui sont inhabituels. Prêtez particulièrement attention aux nouvelles quantités liées à chaque Bâtiment. Les calculs de score associés aux différents types de Personnages demeurent identiques.

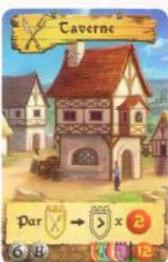


Quand vous activez la Brasserie, recevez 1 Meeple pour **chacun** de vos Meunières et Brasseurs.

2 B

Ensuite si vous avez au moins une Noble et au moins un Tavernier, vous gagnez 10 Pièces.

Vérifiez ensuite (comme à la fin de chaque tour), si vous possédez des Meeples surnuméraires. Le cas échéant, défaussez-les et obtenez en échange 1 Pièce par Meeple.



Quand vous activez la Taverne, déterminez dans quel Bâtiment vous avez le plus de Personnages. Vous recevez ensuite 2 Pièces par Tavernier, pour chaque Personnage dans ce Bâtiment.

6 B

Vous jouez un deuxième Tavernier. Vous avez 3 personnages dans l'Herboristerie ainsi que dans la Tour de Guet. Le nombre à retenir est 3. Vous gagnez donc 6 Pièces pour chacun de vos Taverniers, soit un total de 12 Pièces. Peu importe que cela soit par les Sorcières ou les Gardes.



Quand vous activez le Château, vous avez le droit de vendre jusqu'à 5 Meeples pour 1 Pièce chacun ou d'en acheter jusqu'à 5 de la Réserve, là aussi pour 1 Pièce.

7 B

Vous obtenez ensuite 4 Pièces pour **chacun** de vos Nobles et **chacun** de vos Blessés.

Vous renoncez à la possibilité d'acheter ou de vendre des Meeples. Puis vos 2 Nobles et le Blessé (présent au Dispensaire) vous font gagner 12 Pièces.



Le Dispensaire ne compte dans le score **qu'en fin de partie**.

8 B

Vous perdez 2 Pièces pour **chacun** de vos Personnages blessés.

Pendant l'étape de Majorité, le joueur avec le plus de Personnages blessés dans son Dispensaire perd 10 Pièces supplémentaires. Cette règle peut s'appliquer à plusieurs joueurs en cas d'égalité sur le nombre de Personnages blessés.