

LA CITTA

Retour prés

COMPOSITION DU JEU:

1 Plateau de jeu ([voir fin de page](#))

5 Tableaux récapitulatifs ([voir fin de page](#))

1 Sac en tissus noir

130 Figurines citoyens



en plastique gris

65 Jetons blé



30 grands et 35 petits
(identique recto verso)

32 Pièces d'or



identique recto verso

20 Figurines de citoyens de couleur (4 de chaque couleur)



141 Tuiles de construction réparties comme ci-dessous

20 tuiles "château" (4 de chaque couleur, identique recto verso))



40 Tuiles "Fermes / Carrière"



recto

verso

20 Tuiles "Palais / Hôpital"



recto

verso

15 Tuiles "Statues / Cathédrale"



recto

verso

15 Tuiles "Monastère / Université"



recto

verso

15 Tuiles "Fontaine / Thermes"



recto

verso

16 Tuiles "Marché"



identique recto/verso

22 tuiles de "Terrain"



6 champs de valeur 1

6 champs de valeur 2

1 champs de valeur 3

5 lacs

3 montagnes

1 Marqueur premier joueur



74 Cartes réparties comme ci-dessous

15 Cartes "Action" (3 de chaque couleur)



Recto des cartes "Action"

verso

32 Cartes "politiques"



Recto des cartes "Politique"

4 cartes

4 cartes

4 cartes

4 cartes

2 cartes



27 Cartes "Voix du peuple" (9 de chaque)



Recto des cartes
"voix du peuple"

Verso

RÈGLE DU JEU

Vous êtes un Prince italien et vous démarrez le jeu avec deux cités. La première construction de votre cité est un château. Chacun de ces châteaux compte une population de départ de 3000 habitants représentés dans le jeu par trois figurines appelées "Citoyens".

Durant la partie, votre objectif est de développer votre territoire.

Vous allez donc construire de nouveaux bâtiments dans vos cités d'origine, mais aussi en créer de nouvelles. La condition de base de votre développement est que chaque nouvelle construction soit occupée par 1 citoyen.

La première tâche consiste à nourrir votre population. À partir du moment où celle-ci commence à se développer, la quête de nourriture devient permanente. Elle provient des fermes et des châteaux, à condition que ceux-ci aient été bâtis à proximité de terrains agricoles. Le développement de la population est aussi régi par les infrastructures dont elle dispose. Ainsi, une cité sans place de marché ne pourra pas dépasser 5 citoyens. Le stade de développement suivant est la fontaine. Sans celle-ci, la population sera limitée à 8 citoyens. À partir de ce stade, le développement de la population n'est plus limité. Cependant, une fois que la nourriture et l'hygiène ne posent plus de problème, les citoyens trouvent toujours des motifs de mécontentement et réclament de nouvelles infrastructures pour étudier et se cultiver.

En fin de compte vous devrez ériger des statues, bâtir des cathédrales, des hôpitaux, mais aussi des universités ou bien encore des thermes. Et une fois par an la "Voix du Peuple" se fera entendre afin d'exprimer ses souhaits quant aux différentes orientations politiques à prendre. Si le peuple désire de la culture, toutes les constructions à vocation culturelle (celles qui présentent des arches blanches) deviendront importantes; À moins que ce ne soit l'Éducation qui prime (arches noires) ou bien la santé (arches bleues).

Et si, par exemple, le désir des citoyens se tourne vers l'Éducation, ceux-ci ne manqueront pas de comparer les infrastructures de leur cité avec celles des cités voisines! Et il est à craindre que si l'offre est plus attrayante ailleurs, une partie d'entre eux n'ésite pas à quitter votre cité! Et si par malheur certaines de vos constructions se retrouvent inoccupées, elles devront être détruites sur le champ. Allez-vous devoir vous séparer d'une ferme et donc priver les citoyens des ressources qu'elle représente? Ce serait sans aucun doute un nouveau motif de mécontentement et de départ vers les cités voisines!

En résumé, on peut dire que dans la cité, la tranquillité règne tant que vous n'avez pas de voisin, c'est à dire si la distance qui vous sépare d'une autre cité est supérieure à trois hexagones. Mais faites très attention dès qu'un joueur se rapproche de votre cité! Cela n'annonce rien de bon!

MISE EN PLACE

Dépliez le plateau de jeu sur la table: celui-ci représente un territoire traversé par des hexagones sur lesquels les joueurs vont poser les différentes tuiles qui constituent les cités. Les grandes étendues triangulaires représenteront les types de terrains que vous utiliserez en cours de partie.

Triez les tuiles hexagonales qui seront utilisées pour la construction et le développement des cités: ces tuiles représente des bâtiments sur leur recto et leur verso. Placez les piles de tuiles à coté du plateau de jeu. Les arches dessinées sur les tuiles représentent leur importance dans le développement de la cité.

Tuile Ferme / Carrière: Formez deux piles égales qui montrent chacune une face différente.

Tuile Palais / Hôpital: Formez deux piles égales qui montrent chacune une face différente.

Tuile Statue / Cathédrale: Formez deux piles égales qui montrent chacune une face différente.

Tuile Monastère / Université: Formez deux piles égales qui montrent chacune une face différente.

Tuile Fontaine / Thermes: Formez deux piles égales qui montrent chacune une face différente.

Tuile Marché: Formez une pile

Prenez les grandes tuiles triangulaires "terrain" et faites en une pile. (cette phase n'est nécessaire que pour la règle avancée)

Les différents terrain sont les suivants:

- Champs: les champs produisent du blé nécessaire pour nourrir les populations. Chaque champs contient 1, 2 ou 3 symboles blé.

Les symboles "Blé" indique le nombre de pions nourriture que les joueurs reçoivent s'ils construisent une ferme jouxtant un champs.

- Montagne: Les montagne produisent du marbre. Le joueur qui ouvre une carrière jouxtant ce terrain reçoit 1 pièce d'or durant la phase d'exploitation minière.

- Lac: L'eau est importante pour la santé d vos citoyens. Si vous érigez une fontaine qui jouxte un lac, vous augmentez la capacité de développement de votre cité.

Chaque joueur choisit une couleur et reçoit 4 tuiles "Château" à sa couleur qu'il place devant lui.

Un château est toujours la construction utilisée pour fonder une cité. On place alors 3 citoyens dessus.

Les figurines "Citoyens" sont placées à coté du plateau de jeu. Elles forment une réserve de population.

Tous les joueurs utilisent ces figurines. Chaque citoyen appartient à la cité sur la quelle il se trouve.

Chaque joueur reçoit 4 citoyens de sa couleur. Leur rôle est expliqué plus tard.

Séparer les cartes en trois paquets:

- 15 cartes "Action"

- 32 cartes "Politiques"

- 27 cartes "voix du peuple"

Chaque joueur reçoit 3 cartes "Action" de sa couleur

(les couleurs sont indiquées au dos des cartes). Il les pose face visible devant lui. Les cartes sont les même pour chaque joueur. S'il y a moins de 5 joueurs, les cartes "Action" inutilisées sont rangées dans la boîte.

Mélangez les cartes "Politique"

Tirez les 7 premières cartes du paquet et placez les faces visible sur les emplacements appropriés situés sur le bord du plateau de jeu. Le reste du paquet est placé face cachée sur le dernier emplacement libre (celui où ne figure aucun motif)

Mélangez les cartes "Voix du Peuple"

P placez-les en pile, face cachée, du côté des 4 ronds marrons.

Les jetons "Blé" et les pièces d'or sont placés à côté du plateau de jeu.

- Pièces d'or

En début de partie, chaque joueur reçoit une pièce d'or. Par la suite, seule l'utilisation de cartes "Action", ou l'exploitation d'une carrière, permettra aux joueurs de recevoir de l'or.

- Jetons "Blé"

Ils sont placés à côté du plateau de jeu.

Les joueurs reçoivent ces jetons lorsqu'ils construisent des châteaux et, plus tard, des fermes.

Les petits jetons = 1 unité

Les grands jetons = 5 unités

Chaque joueur reçoit un tableau récapitulatif.

Le marqueur "Premier joueur" est posé à côté du plateau.

Suggestion de disposition pour les débutants dans une partie à 5 joueurs



Pour la première partie, utilisez ces suggestions. Les dispositions pour 2, 3 et 4 joueurs sont indiquées en [fin de page](#).

I Disposez les terrains comme indiqué sur le schéma.

II Chaque joueur place deux de ses châteaux comme indiqué sur le schéma. Il prend ensuite 6 Citoyens de la réserve et en pose 3 sur chaque Château.

III Recevez les jetons "Blé".

Info: les châteaux rapportent de la nourriture. Si un château est construit en bordure d'un champ, il rapporte à son propriétaire autant de jetons "Blé" qu'il y a de symboles "Blé" sur le champ. Si le château touche deux champs, il rapporte les revenus des deux champs.

Chaque joueur, à ce moment, compte le nombre de symboles "Blé" présents sur les champs qui bordent ses châteaux et reçoit autant de jetons "Blé", qu'il place devant lui.

Les jetons "Blé" ne servent en aucun cas de monnaie ou moyen de paiement quelconque. Ils servent uniquement à déterminer le nombre de citoyens que le joueur pourra nourrir.



Exemple:

le château bleu touche deux champs, l'un avec 3 symboles "Blé" l'autre avec 1.

Le joueur bleu reçoit donc 4 jetons " Blé".

IV On désigne le joueur qui commence (par exemple le dernier à être allé en Toscane). Il reçoit le marqueur "Premier joueur" et entame la première année du jeu.

Règles pour les joueurs expérimentés

I Un des joueurs prend les tuiles de terrain et les mélange, face cachée. Puis il les pose, toujours face cachée sur les emplacements appropriés du plateau de jeu. Lorsque toutes les tuiles ont été posées, elles sont retournées face visible. Les différentes couleurs des hexagones n'ont une importance que si la partie se joue à moins de quatre joueurs (voir schéma page 8).

II Un des joueurs commence la partie avec la phase de placement. Il prend l'un de ses châteaux et le place sur un hexagone de son choix. Sur ce château, il pose alors 3 citoyens. Si le château jouxte un champ, le joueur reçoit le nombre de jetons "Blé" approprié.

III C'est alors au tour du joueur situé à sa droite et ainsi de suite jusqu'au dernier joueur. Chacun pose un château, ses citoyens et reçoit ses jetons nourriture.

Règle de placement: entre deux châteaux, il doit au moins y avoir trois hexagones libres.

IV Le dernier joueur qui a placé un château en pose immédiatement un second, trois citoyens et reçoit ses jetons "Blé". Puis c'est au tour de son voisin de gauche et ainsi de suite.

V La phase de placement est terminée lorsque tous les joueurs ont placé deux châteaux. La personne située à gauche du dernier joueur à avoir placé son château devient le "Premier joueur".

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

But du jeu

L'objectif est d'atteindre le maximum de points de victoire à la fin de la partie. Celle-ci est divisée en 6 années de jeu.

Chaque année est partagée en 8 phases:

Déroulement d'une année de jeu

1 Détermination du premier joueur

2 Disposition des cartes "Voix du Peuple"

3 Exploitation minière (revenus en or)

4 Naissances

5 Actions politiques. Durant 5 tours de table, chaque joueur joue une carte en réalisant l'action correspondante.

6 Révélation des souhaits du peuple

7 Mouvements de population

8 Nourrir le peuple

1 Détermination du premier joueur

À chaque nouveau tour de jeu, c'est la personne située à gauche de celle qui était premier joueur qui devient elle-même "Premier joueur".

2 Disposition des cartes "Voix du Peuple "

Chaque année, on tire les 4 premières cartes de la pile et on les place sur les quatre cercles prévus à cet effet. La carte sur le cercle sombre est posée face visible; les trois autres sont posées face cachée.

inf : Ces quatre cartes forment ce qu'on appelle la "Voix du Peuple". Il y a neuf cartes de chaque exemplaire. Elles déterminent ce que le peuple désire chaque année, à savoir:

La Santé (constructions avec des arches bleues), la Culture (constructions avec des arches blanches) ou l'Éducation (constructions avec des arches noires).

3 Exploitation minière

En commençant par le premier joueur, chacun reçoit les revenus des carrières qu'il possède. Pour chaque carrière, il perçoit 1 pièce d'or. Si la carrière jouxte deux terrains de montagne, il perçoit 2 pièces d'or. Les pièces sont exposées devant le joueur.

4 Naissances

À tour de rôle, en commençant par le premier joueur, chacun fait évoluer sa population. Chaque joueur place un nouveau citoyen dans chacune de ses cités. Les nouveaux citoyens sont toujours placés sur les châteaux.

Restrictions:

- Si une cité compte déjà 5 citoyens mais pas de marché, sa population ne peut pas augmenter. Seules les cités avec un marché peuvent dépasser les 5 citoyens.

- Si une cité compte 8 citoyens (et déjà un marché) mais pas de fontaine ou de thermes, sa population ne peut pas augmenter. Seules les cités qui ont à la fois un marché et, soit une fontaine, soit des thermes, peuvent dépasser les 8 citoyens. (Il n'y a plus de limitation par la suite).

Important: pour évaluer une population, on prend en compte tous les citoyens de la cité: ceux dans les châteaux ainsi que ceux des autres constructions.

5 Actions politiques 1-5

Durant cette phase vont se succéder, les unes après les autres, 5 tours de jeu d'actions politiques. durant chacun de ces tours, chaque joueur joue une fois. À votre tour, vous devez jouer une carte et exécuter son action. Ce sera ensuite au tour de votre voisin de gauche. Le tour de jeu se termine lorsque tout le monde a joué. Un nouveau tour commence immédiatement.

Info: durant cette phase, les joueurs ajoutent des constructions supplémentaires à leurs cités. le niveau d'attrait que les cités exercent sur les citoyens est représenté par les arches de couleur sur les constructions. Ces arches sont blanches pour la Culture, noires pour l'Éducation et bleues pour la Santé. Plus une cité possède d'arches dans chaque couleur, plus elle est attractive pour les citoyens.

À chaque tour de jeu d'actions politiques, on peut jouer deux types de cartes différents:

- Cartes "Action"

Chaque joueur possède 3 cartes "Action" à sa couleur. Une fois jouée, la carte est retournée.

Important: à la fin d'une année de jeu, les joueurs récupèrent les cartes "Action" qu'ils ont joué en les retournant face visible. Elles pourront de nouveau être jouées l'année suivante.

- Cartes "Politiques"

Au lieu de jouer une carte "Action", le joueur peut choisir une des 7 cartes " Politiques", placées faces visibles au bord du plateau de jeu, et la jouer immédiatement.

Il pose alors cette carte devant lui et exécute l'action décrite. À la fin d'une année de jeu, chaque joueur se débarrasse des cartes politiques jouées en les posant sur la pile de défausse.

Un joueur est libre de choisir le type de cartes qu'il va jouer. Il peut par exemple utiliser 5 cartes "Politiques" et aucune carte "action"

A Jouer des cartes "Action"

Quand un joueur utilise une carte "Action", il choisit une des trois possibilités offertes et l'annonce à haute voix. Il retourne ensuite cette carte pour montrer qu'elle a déjà été utilisée.

Les différentes possibilités:

- Prendre 2 pièces d'or.

Ou

- Fonder une nouvelle cité.

Prenez une tuile "château" et posez-la sur un hexagone libre.

Attention: cet hexagone libre doit impérativement se trouver distant d'au moins trois hexagones de toute autre construction appartenant à une autre cité (que ce soit une cité adverse ou bien l'une des vôtres).

Sur ce château, posez un citoyen que vous prendrez sur un de vos châteaux déjà présents. Rajoutez ensuite deux citoyens pris dans la réserve commune. Si ce nouveau château jouxte un champ, vous recevez immédiatement le nombre de jetons "Blé" correspondant à ce champ.

Important: vous ne pouvez fonder qu'une seule cité par année de jeu.

Ou

- Bâtir une construction simple.

"Simple" signifie que la construction ne doit représenter qu'une seule arche de couleur. Les différentes possibilités sont les suivantes :

- Ferme (pas d'arche): Une ferme, au même titre qu'un château, rapporte des jetons "Blé" si elle jouxte un champ. Dans le cas contraire, elle ne rapporte rien !

- Carrière: Une carrière rapporte 1 pièce d'or par année de jeu si elle jouxte une montagne (2 pièces d'or si elle jouxte deux montagnes).

- Monastère: Un monastère apporte à votre cité 1 point d'attrait pour l'Éducation.

- Statue: Une statue apporte à votre cité 1 point d'attrait pour la Culture.

- Marché: Un Marché permet à votre cité de dépasser les 5 citoyens (8 au maximum). Il ne peut y avoir qu'un seul Marché par cité.

Cas particulier: lorsque vous bâtissez un Marché, le citoyen que vous devez poser dessus ne provient pas de votre cité mais de la réserve commune.

- Fontaine: Une fontaine apporte à votre cité 1 point d'attrait pour la Santé. Elle ne peut être posée qu'à côté d'un lac.

Avant de pouvoir utiliser la capacité de la fontaine, qui vous permet de franchir le seuil des 8 citoyens dans la cité, vous devez aussi posséder un marché.

a) Comment construire ?

C'est très simple! Jouez une carte, prenez la construction désirée sur la pile de tuiles et placez-la sur un hexagone libre au

contact de l'une de vos cités.

- Prenez un citoyen du château de cette cité et posez-le sur cette nouvelle construction. Attention! Il doit toujours rester au moins 1 citoyen sur le château.
- Si une pile de tuiles de constructions est épuisée, retournez la moitié de la pile jumelle (celle qui présente sur l'autre face le même type de construction) et reformez-en une nouvelle. Vous disposez maintenant d'une nouvelle pioche. Si les deux piles jumelles sont épuisées, il n'est plus possible de bâtir des constructions de ce type.

b) Règles importantes de construction

- Citoyens disponibles: Chaque construction de la cité doit contenir 1 citoyen pris du château (excepté pour le marché). Cela signifie que vous ne pouvez construire que si vous possédez au moins deux citoyens sur votre château.

- Sites de construction: Vous ne pouvez construire que sur un hexagone qui est en contact avec une construction de votre cité. Restriction: on doit toujours laisser au moins un hexagone vide de construction entre deux cités différentes (qu'elles vous appartiennent toutes les deux ou non).

- Fontaines et thermes doivent être adjacentes à des lacs. Afin de s'en souvenir, on trouve sur ces constructions un symbole représentant des vagues.

- Vous ne pouvez pas détruire volontairement des constructions dans le but de créer de nouveaux espaces libres autour de vos cités. Cependant, il se peut que vous soyez dans l'obligation d'en détruire certaines (voir plus loin).

- Si vous êtes dans l'impossibilité de construire (pas de citoyen, pas d'or ou autre), vous devez prendre la première carte d'action politique de la pioche et la poser face cachée devant vous. C'est alors au tour du joueur situé à votre gauche de jouer.

Informations sur les constructions:

Coût

Les constructions simples ne coûtent rien. Il suffit juste de jouer une carte "Action". Cependant, si vous souhaitez bâtir une construction par le biais d'une carte "Politique" Vous aurez à dépenser des pièces d'or (le prix dépend du type de construction). Seule la carte "Architecte " déroge à cette règle puisque vous devez aussi payer pour bâtir une construction simple.

Environnement

Certaines constructions vous font bénéficier d'avantages, mais uniquement si elles se trouvent à proximité des terrains appropriés. Ainsi, par exemple, il y a une grande différence entre une ferme située entre deux champs qui rapportent respectivement 2 et 3 "Blés " (5 au Total !) et une ferme située entre un lac et un champ qui ne rapporte qu'un "Blé".

Migrations des populations

Aussi longtemps qu'il reste au moins trois hexagones vides entre votre cité et une cité voisine, vos citoyens resteront chez vous. Par contre, si l'espace vide se réduit, les points d'attrait de chacune de ces cités seront pris en compte pour déterminer dans quel sens se fait la migration de population.

B Jouer des cartes "Politiques"

Au lieu de jouer une carte "Action", vous pouvez choisir l'une des cartes "Politiques" placées faces visibles et la jouer immédiatement.

Important: vous ne pouvez prendre une carte "Action", dont l'action nécessite une dépense d'or, que dans le cas où vous possédez cet or devant vous. Vous ne pouvez pas prendre une telle carte et la conserver jusqu'à ce que vous ayez la somme demandée.

- Une fois choisie, une carte "Politique" doit être jouée immédiatement. Le joueur exécute l'action puis place la carte devant lui, face cachée.

- Toutes les cartes utilisées doivent être posées, face cachée, devant les joueurs. Au terme de la phase politique, chaque joueur doit avoir 5 cartes retournées devant lui.

- Il doit toujours y avoir un choix possible entre 7 cartes "Politiques". Cela signifie que lorsqu'un joueur choisit une telle carte, il la remplace immédiatement en tirant une autre dans la pioche.

Si la pioche est épuisée, on en forme une nouvelle en mélangeant de nouveau les cartes déjà utilisées.

Il y a deux sortes de cartes "Politiques":

- Les cartes "Politiques" avec construction.

- Les cartes "Politiques" avec action.

Les cartes "Politiques" avec construction

Jouez-les comme indiqué ci-dessus. Les constructions concernées rapportent des points d'attrait à votre ville, mais elles coûtent de l'or.

Important: l'utilisation des cartes "Politiques" est le seul moyen pour bâtir des constructions doubles ou triples (nombre d'arches). Lorsque ces constructions sont épuisées, on ne peut plus en bâtir de nouvelles (il se peut qu'une démolition rende à nouveau certaines constructions disponibles).

Palais: Un palais coûte 1 or et apporte à votre cité 2 points d'attrait pour la Culture.

Cathédrale: Une cathédrale coûte 3 or et apporte à votre cité 3 points d'attrait pour la Culture.

Université

Une université coûte 3 or et apporte à votre cité 3 points d'attrait pour l'Éducation.

Hôpital: Un hôpital coûte 1 or et apporte à votre cité 1 point d'attrait pour la Santé, ainsi que 1 point d'attrait pour l'Éducation.

Cas particulier: On n'est pas obligé de construire l'hôpital près d'une source d'eau.

Cette construction ne remplace ni la fontaine, ni les thermes, en ce qui concerne la limitation de population à 8 citoyens.

Thermes: Les thermes coûtent 1 or et apportent à votre cité 2 points d'attrait pour la Santé.

Les cartes "Politiques" avec action

Architecte: Avec cette carte, le nombre de pièces d'or que vous payez détermine le type de construction que vous allez bâtir.

Pour 1 pièce d'or, une construction simple de votre choix (ferme, carrière, monastère, statue, marché ou fontaine).

Pour 2 pièces d'or, une construction double de votre choix (palais, hôpital ou thermes).

Pour 4 pièces d'or, une construction triple (cathédrale ou université).

Du pain et des jeux

Cette carte vous permet d'augmenter l'attrait de votre cité en plaçant l'un de vos citoyens de couleur sur une construction. Ce citoyen, appelé "Notable", apporte un point d'attrait supplémentaire. Il compte comme une arche de la couleur de celles déjà présentes sur cette construction.

Important: l'effet de cette carte n'est valable que pour l'année en cours. Une fois l'année terminée, le citoyen de couleur est remis dans la réserve et la construction retrouve son niveau d'attrait initial.

Pour 0 pièce d'or, placez 1 citoyen de couleur sur une construction de votre cité.

Pour 2 pièces d'or, placez 2 citoyens de couleur sur une construction de votre cité.

Pour 5 pièces d'or, placez 3 citoyens de couleur sur une construction de votre cité.

Si vous placez un "Notable" sur une construction simple, son niveau d'attrait passera de 1 à 2 points.

Ainsi, par exemple, un "monastère" sur lequel est placé un "Notable" apporte 2 points d'attrait à la cité. Si vous placez le "Notable" sur un palais, la valeur d'attrait de cette construction passera à 3 points.

Si vous placez un "Notable" sur un hôpital, vous devez préciser si vous augmentez la valeur d'attrait pour la Santé ou celle pour l'Éducation. Le "Notable" sera placé sur l'arche de la couleur désirée.

Si vous placez 2 "Notables" ou plus sur une construction, chaque "Notable" augmentera la valeur d'attrait de cette construction de 1 point. Si vous jouez encore une carte "Du pain et des jeux" sur la même construction, les "Notables" viennent s'ajouter à ceux déjà en place.

N'oubliez pas: les "Notables" ne sont pas des citoyens. Ils n'ont pas besoin d'être nourris durant la phase 8 et ils n'apparaissent pas non plus lors du décompte des citoyens d'une cité.

Temps Bénis

Cette carte permet de recevoir des citoyens supplémentaires:

Pour 0 pièce d'or, placez 1 nouveau citoyen dans l'une de vos cités.

Pour 2 pièces d'or, placez 2 nouveaux citoyens dans l'une de vos cités.

Pour 5 pièces d'or, placez 3 nouveaux citoyens dans l'une de vos cités.

Info: l'arrivée de nouveaux citoyens permet d'augmenter le potentiel de construction de votre cité. Cependant, n'oubliez pas qu'il faudra nourrir ces bouches en plus !

Moissons Fructueuses

Cette carte permet de doubler la production de nourriture d'une de vos fermes pendant une année.

Placez un "Notable" sur la ferme concernée, de préférence celle qui offre les meilleurs revenus. Si, par exemple, vous placez un "Notable" sur une ferme qui rapporte normalement 4 jetons "Blé", celle-ci rapportera 8 jetons "Blé" durant la phase 8. Il ne peut y avoir qu'un seul "Notable" dans une ferme. On ne peut donc pas jouer 2 cartes "Moissons Fructueuses" durant la même année sur une même ferme.

Important: à la fin de l'année, le "Notable" retourne dans la réserve et la ferme retrouve son rendement initial.

Proximité avec le peuple

Cette carte permet d'avoir des informations supplémentaires sur les désirs du peuple.

Vous êtes autorisé (vous seul !) à regarder 2 des 3 cartes "Voix du Peuple" posées face cachée. Dès que vous avez pris connaissance de ces cartes, reposez-les sur leurs emplacements (toujours face cachée).

Info: grâce à cette action, vous connaissez maintenant 3 des 4 cartes qui représentent la " Voix du Peuple" (une étant visible). Vous pouvez donc orienter vos projets de constructions en fonction de cette information.

Pour 2 pièces d'or, vous pouvez regarder toutes les cartes "Voix du Peuple". Vous n'avez pas le droit de commencer par regarder gratuitement 2 cartes, puis décider ensuite de payer 2 pièces d'or pour regarder la dernière carte cachée. Ce choix doit être clairement annoncé au moment où vous jouez la carte.

Fin du tour d'action politique d'un joueur

Quand le joueur dont c'est le tour a posé une carte et exécuté l'effet de celle-ci, c'est au tour de son voisin de gauche de jouer. On effectue ainsi un tour de table.

Fin de la phase d'actions politiques

Lorsque 5 tours de table ont été effectués, la phase d'actions politiques est terminée. À ce moment, chaque joueur doit avoir 5 cartes posées devant lui, face cachée.

On peut maintenant passer à la phase suivante, à savoir la "Révélation des souhaits du peuple".

6 Révélation des souhaits du peuple

Les 3 cartes "Voix du Peuple" posées face cachée sont retournées. L'ensemble des 4 cartes exprime le souhait du peuple. Il peut se tourner vers la Culture, l'Éducation ou la Santé.

- Si 2 cartes représentent le même souhait tandis que les deux autres sont différentes, alors le souhait du peuple sera celui des 2 cartes identiques.

- Si 3 des 4 cartes représentent le même souhait, c'est celui-ci qui sera pris en compte.

Durant la phase suivante, et sous certaines conditions, les citoyens vont migrer vers les villes les plus attrayantes. "Plus attrayantes" signifie que les cités possèdent plus de constructions présentant des arches de la couleur déterminée par le souhait du peuple.

7 Mouvements de population

En commençant par le premier joueur, chacun va déterminer ses mouvements de population.

a Le joueur examine chacune de ses cités

- Il n'y a pas de migration entre deux cités appartenant à un même Joueur.

- Il n'y a pas de migration si votre cité est séparée par au moins 3 hexagones vides de toute autre cité appartenant à un joueur adverse.

- Si la distance qui sépare votre cité d'une cité adverse est inférieure à 3 hexagones vides, on observera sûrement une migration de la population vers la ville la plus attrayante.

b Si une migration est possible

Le joueur dont c'est le tour compare le nombre d'arches de sa cité (Éducation, Culture ou Santé suivant le souhait du peuple) avec le nombre d'arches de même nature dans la (ou les) cité voisine.

- Si sa cité propose plus de points d'attrait, elle reçoit 1 citoyen de la cité voisine. Ce nouveau citoyen est placé sur le château.

- Si sa cité propose plus de points d'attrait que plusieurs cités voisines, elle reçoit 1 citoyen de chaque cité voisine.

Conditions: une cité peut recevoir de nouveaux citoyens si elle ne dépasse pas ses limitations de population (5 ou 8). Si la cité ne peut recevoir de nouveau citoyen, ce dernier est remis dans la réserve commune.

- Si un joueur doit se séparer d'un de ses citoyens, il peut choisir de quelle construction il le fera partir. Le plus simple est de le faire partir de la réserve de citoyens disponible dans le château. Cependant, s'il ne reste déjà plus qu'un citoyen sur le château, ce citoyen devra partir d'une autre construction qui sera alors détruite.

Cas particulier:

Si les "Voix du Peuple" engendrent 2 souhaits (2 x 2 cartes identiques), ces deux derniers sont pris en compte.

Chacun choisit, à son tour de jeu, lequel des deux souhaits servira d'élément de comparaison avec la (ou les) ville voisine.

Par exemple, si un joueur possède 3 cités et que les souhaits du peuple se sont portés sur la Culture et la Santé, il peut décider de prendre en compte la culture pour deux d'entre elles, et la santé pour la troisième.

Tous les joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre et chacun décide lequel des souhaits sera pris en compte pour chacune de ses cités.

Exemple: le choix du peuple s'est porté sur la Santé et la Culture. Le joueur A choisit la santé pour sa première cité qui est plus attrayante sur ce thème que la cité voisine du joueur B. A prend donc 1 citoyen de la cité de B et le place sur son château. C'est maintenant au tour de B. Il choisit la Culture comme souhait de comparaison, sa ville étant plus attrayante sur ce thème. Il récupère donc le citoyen qu'il venait de perdre.

- **Important:** Destruction des constructions sans citoyen !

- Une fois que tous les joueurs ont joué, toutes les constructions qui se retrouvent sans citoyen sont détruites et retirées du plateau de jeu. Elles retournent dans leur pile de réserve.

On ne peut détruire que les constructions en périphérie de la cité. Il est interdit de détruire une construction qui se trouve au

milieu d'une cité, ceci afin de ne pas scinder cette cité en deux.

- Si une cité formée uniquement d'un château ne compte plus de citoyen, ce château est détruit et retourne dans la réserve du joueur.

- Si une ferme est détruite, le joueur concerné doit se défaire des jetons "Blé" que rapportait celle-ci.

Avant de procéder aux destructions, les joueurs peuvent répartir comme ils l'entendent leurs citoyens à l'intérieur d'une même cité. Ceci permet de sauver certaines constructions et de s'assurer que si destruction il y a, celle-ci concernera une construction en périphérie de la cité.

8 Nourrir le peuple

En commençant par le premier joueur, chacun compte l'ensemble de ses citoyens ainsi que l'ensemble de ses jetons Blé.

- Si le joueur possède au moins autant de "Blé" qu'il dispose de citoyens, tout le monde est nourri.

Info: tous les jetons "Blé" sont comptés ensemble sans tenir compte de leur provenance. De même, ils servent à nourrir l'ensemble des citoyens de toutes les cités du joueur.

- Si un joueur possède plus de citoyens sur le plateau de jeu qu'il ne dispose de nourriture, chaque citoyen en surplus doit retourner dans la réserve commune (on considère qu'ils sont partis à cause du manque de nourriture).

- **Important:** au terme de cette phase, toutes les constructions qui se retrouvent sans citoyen sont détruites. Les "Notables" ne sont pas des citoyens; le joueur n'a donc pas à les nourrir. De même, n'oubliez pas de prendre en compte la nourriture en plus résultant de la carte "Moissons Fructueuses".

Pénalités engendrées par le manque de nourriture

Normalement, chaque joueur doit jouer 1 carte par tour d'action politique. Il y a 5 tours successifs donc chaque joueur utilise 5 cartes.

Si un joueur a perdu un ou plusieurs citoyens suite à un manque de nourriture, il ne pourra jouer que 4 cartes lors de la phase d'actions politiques de l'année suivante.

Pour son premier tour d'action politique, le joueur concerné retournera devant lui une de ses cartes "Action" (comme si elle avait été utilisée). Il ne lui restera donc que 4 tours pour jouer 4 cartes.

Fin d'une année de jeu

À ce moment, une année de jeu vient de s'écouler. Les 4 cartes "Voix du Peuple" sont écartées du jeu.

Chaque joueur se débarrasse des cartes d'"Action Politique" qu'il avait devant lui.

Les 3 cartes "Action" à sa couleur sont récupérées et retournées, face visible, devant le joueur, prêtes à être utilisées de nouveau lors de l'année suivante.

Tous les "Notables" présents sur le plateau de jeu sont retirés, et placés à nouveau dans leurs réserves.

L'année suivante peut commencer.

Particularité de la sixième année

Durant la dernière année de jeu, la sixième, les joueurs ne sont plus autorisés à utiliser la carte "Politique" "Moissons Fructueuses" pour assurer les besoins en nourriture de la population.

FIN DE LA PARTIE

La partie s'achève au terme de la sixième année.

Remarque: sur les 27 cartes "Voix du Peuple", il en restera 3 inutilisées en fin de partie.

Comptage des points:

- Chacun de vos citoyens rapporte 1 Point de Victoire.

- Chacune de vos cités qui possède au moins une construction dans chaque thème (Culture, Éducation et Santé) rapporte 3 Points de Victoire.

Remarque: l'hôpital prend toute son importance à ce moment puisqu'il compte pour les deux thèmes (éducation et santé).

- Les joueurs qui au cours de la sixième année ont perdu des citoyens à cause du manque de nourriture retranchent 5 Points de Victoire sur leur total.

Le vainqueur est le joueur qui totalise le plus de Points de Victoire. En cas d'égalité, c'est le joueur qui possède le plus de pièces d'or qui est déclaré Vainqueur.

Exemple:



Fonder une cité

Cet endroit est un endroit idéal pour fonder une cité. Le château borde 2 champs qui rapportent immédiatement 4 jetons Blé, c'est à dire assez pour nourrir 4 citoyens. Tout près se trouvent un lac et une montagne (un bon endroit pour une carrière qui rapportera 1 pièce d'or).



Première année

Durant la phase 4, vous recevez un nouveau citoyen. Un de ces citoyens devra rester dans le château, mais les 3 autres pourront occuper de nouvelles constructions.



1er tour d'actions politiques

Vous utilisez une de vos cartes action pour construire une ferme. Celle-ci borde deux champs qui rapportent immédiatement 4 jetons "Blé". Vous disposez maintenant d'assez de nourriture pour 8 citoyens.



2nd tour d'actions politiques

Vous utilisez votre seconde carte "Action" pour construire une carrière à côté de la montagne. Durant l'année suivante, cette carrière vous rapportera 1 pièce d'or.



3ème tour d'actions politiques

Vous utilisez votre troisième (et dernière) carte action pour construire une place de marché. Le citoyen que vous placez sur cette construction provient de la réserve commune. A partir de maintenant, votre ville peut augmenter sa population jusqu'à 8 citoyens.



4ème tour d'actions politiques

vous prenez la carte politique "Architecte" et vous payez 1 pièce d'or pour construire des thermes au bord du lac. A présent, votre population peut se développer sans limite.

5ème tour d'actions politiques

Durant ce tour, vous ne pouvez pas bâtir de nouvelles constructions car vous n'avez plus de citoyen disponible pour l'occuper. Vous avez aussi utilisé vos trois cartes "Action" et vous n'avez pas d'or qui pourrait vous permettre d'utiliser une carte "Politique". Tout ce qu'il vous reste à faire, c'est de piocher la carte "Politique" du dessus du talon et la poser face cachée devant vous, comme si vous l'aviez utilisée.

Que va-t-il se passer durant la deuxième année ?

Rien de dramatique! En effet vous n'avez pas encore de voisin. Durant la phase 3, vous recevrez 1 pièce d'or pour l'exploitation de votre carrière. Durant la phase 4, un nouveau citoyen arrivera dans votre cité.

Conseils stratégiques

Lorsque vous allez poser votre premier château, souvenez-vous que vous allez devoir nourrir vos citoyens. Fonder votre première cité à un endroit qui ne jouxte qu'un seul champ risque d'engendrer un déclin rapide de votre population. Assurez-vous aussi de disposer de bons sites d'implantation pour vos fermes! Placez votre château de façon à ce qu'il y ait à

proximité les champs les plus fertiles.

Si vous construisez une carrière, dans le but de vous rapporter des revenus, il sera plus efficace de la faire dans les deux premières années. Plus vous attendrez, et moins vous pourrez profiter des avantages de l'or.

Essayer de vous assurer que vos cités aient accès à un lac. Si ce n'est pas le cas, vous ne pourrez pas vous développer au-delà de 8 citoyens, et donc votre cité restera limitée à 8 constructions.

Rappelez-vous des points de bonus accordés à la fin de la partie. Il y a 3 Points de Victoire pour chaque cité qui présente les trois thèmes de satisfaction du peuple.

PLACEMENTS CONSEILLES POUR LES PREMIERES PARTIES



Partie pour 2 joueurs

Règles particulières:

Dans une partie à 2 joueurs, on ne joue que sur les hexagones vert-claire. Il est interdit de construire sur les autres hexagones

Info: Les 8 lignes rouges encadrant les terrains ne sont pas prises en compte dans cette version



Partie pour 3 joueurs

Règles particulières:

Dans une partie à 3 joueurs, on ne joue que sur les hexagones vert-clair et marron.

Info: une carrière située sur l'espace 1 rapporte de l'or mais ce n'est plus le cas si on la place en 2. Toutes les carrières situées en 3 rapportent 2 pièces d'or par année.



Partie pour 4 joueurs

Règles particulières:

Dans une partie à 4 joueurs, tous les hexagones sont pris en compte (comme dans une partie à 5 joueurs)

Info: une ferme située sur l'espace 1 rapporte 4 jetons "Blé" alors qu'une ferme située en 2 ne rapporte que 2 jetons "Blé"

Tableau récapitulatif



PHASES D'UNE ANNEE

- 1) détermination du premier joueur
- 2) Disposition des cartes "voix du peuple"
- 3) Exploitation minière (revenus en or)
- 4) Naissances
- 5) 5 tours d'actions politiques: Chaque joueur joue une carte en réalisant l'action donnée
- 6) Révélation des souhaits du peuple
- 7) Mouvements de population
- 8) Nourrir le peuple

Moissons Fructueuses

La production d'une ferme de votre choix est doublée

Proximité avec le peuple

Regarder 2 cartes "voix du peuple"
2 or = Regarder 3 cartes

Temps bénis

Placez 1 citoyen dans une de vos cités.
2 or = 2 citoyens
5 or = 3 citoyens

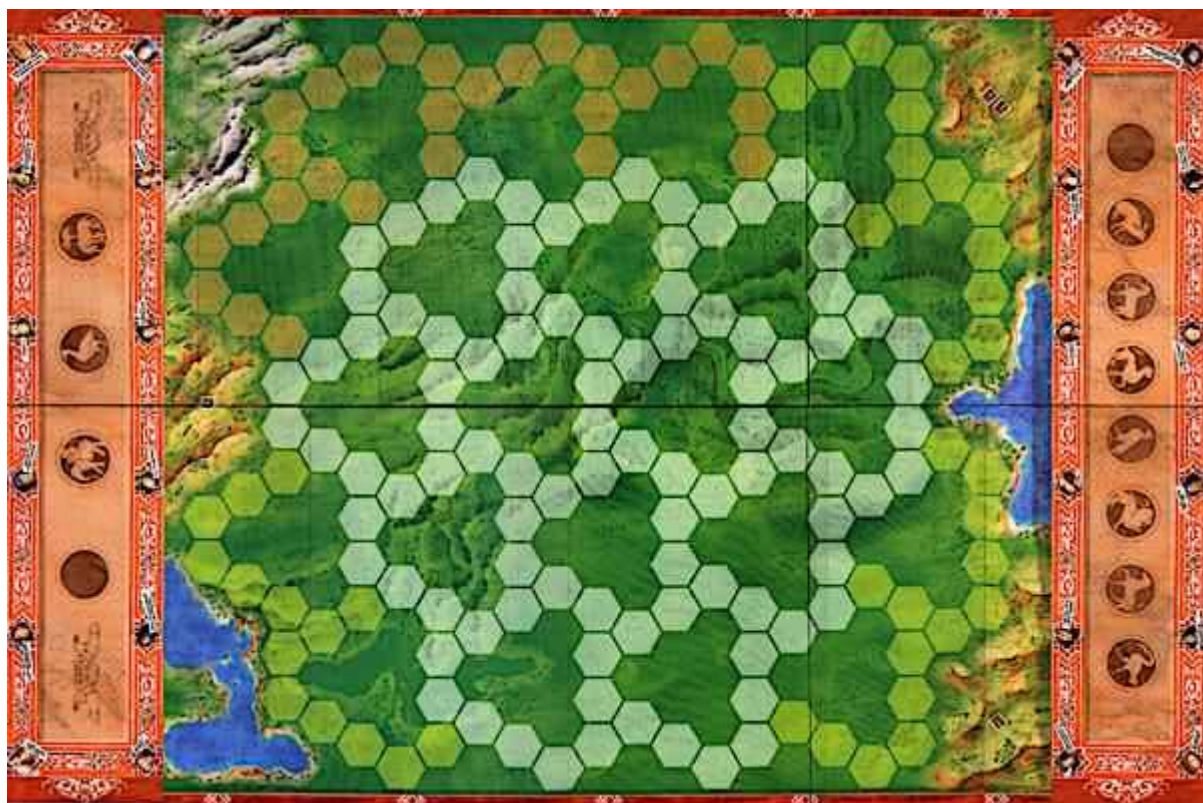
Architecte

Faites une construction au choix
1 or = Construction simple
2 or = Construction double
3 or = Construction triple

Du pain et des jeux

Une construction rapporte 1 Attrait supplémentaire.
2 or = +2 Attractions
5 or = +3 Attractions

Plateau de jeu



XiT iTi

[Retour présentation](#)