

ANNEXE

DÉS

Paysan	Effet	Bourgeois	Effet	Noble	Effet	Clergé	Effet
	Collectez 3 nourriture		Collectez 2 biens		Ajoutez 4 à votre défense		Collectez 2 nourriture
	Collectez 3 bois		Collectez 1 bien		Ajoutez 1 à votre force		Collectez 1 pierre ou 2 bois
	Collectez 2 pierres		Collectez 2 pierres		Ajoutez 2 à votre force		Vous pouvez relancer ce dé après votre troisième lancer, et possiblement relancer un autre dé avec celui-ci (ce peut être un dé montrant un crâne)
	Collectez 2 nourriture ou 1 pierre		Collectez 1 culture		Ajoutez 3 à votre force		
	Construisez jusqu'à 2 fois		Construisez jusqu'à 2 fois		Collectez 1 bien		Collectez 1 culture
	Collectez 1 bois et construisez 1 fois; ajoutez 1 crâne lorsque vous déterminez votre désastre		Collectez 1 pierre et construisez 1 fois; ajoutez 1 crâne lorsque vous déterminez votre désastre		Collectez 2 biens; ajoutez 1 crâne lorsque vous déterminez votre désastre		Collectez 2 culture; ajoutez 1 crâne lorsque vous déterminez votre désastre

DÉSASTRES

Cause	Résultat	Effet
	Brigands	Avancez votre marqueur de désastre d'une position ou perdez 1 ressource de votre plateau Joueur.
	Maladie	Avancez votre marqueur de désastre d'une position pour chacun de vos bâtiments groupés. Un bâtiment est considéré comme groupé s'il est orthogonalement adjacent à un autre bâtiment. Les bâtiments placés en diagonale l'un de l'autre ou séparés par des remparts ne sont pas considérés comme groupés. <ul style="list-style-type: none"> • Un hôpital et les bâtiments orthogonalement adjacents à un hôpital ne sont pas considérés comme groupés. • Un donjon n'est jamais considéré comme groupé puisqu'il dispose de son propre mur qui l'entoure.
	Trahison	À partir de la réserve, donnez une région ravagée à chacun de vos adversaires. Chacun d'eux doit la placer dans son domaine. S'il ne reste aucune région ravagée dans la réserve, ce désastre n'a pas d'effet. Les régions ravagées doivent être placées à l'extérieur des zones fortifiées. Si un joueur n'a pas assez d'espace libre à l'extérieur de zones fortifiées pour y placer une région ravagée, il doit retirer des bâtiments (excluant les remparts et les donjons) jusqu'à ce qu'il lui soit possible de la placer. Les bâtiments retirés de cette manière sont remis dans la boîte. S'il n'y a pas assez d'espace à l'extérieur de ses zones fortifiées, ce joueur ignore ce désastre.
	Incendie	Remettez dans la boîte un bâtiment de votre domaine.
	Attaque	Chacun de vos adversaires doit retirer un bâtiment non fortifié de leur choix et le remettre dans la boîte. Les bâtiments construits dans une zone fortifiée ne peuvent pas être retirés de cette manière. Si tous les bâtiments d'un joueur sont fortifiés, ce joueur ignore ce désastre.
 & plus	Révolte	Perdez tous les biens  de votre plateau Joueur.

Les crânes obtenus sur vos dés ne vous donnent pas directement des points de désastres. Ces crânes ne servent qu'à déterminer le désastre que vous devez résoudre.

REMPARTS & BÂTIMENTS

Structure	Forme	Coût	Points	Effet
Rempart (toutes les longueurs)		1	0	Les bâtiments se trouvant dans une zone fortifiée : <ul style="list-style-type: none"> • sont immunisés aux ravages et aux attaques (mais peuvent être détruits par un incendie); • valent le double de leur pointage à la fin de la partie (les points bonus ne sont pas doublés). 10 points bonus sont accordés à la fin de la partie au joueur (ou aux joueurs, en cas d'égalité) ayant la zone fortifiée la plus grande (nombre d'espaces contenus dans la zone).
Donjon		3	1	Ajoutez 1 dé de noble à votre réserve de dés. Le donjon est une structure particulière. Il est considéré à la fois comme un mur et comme un bâtiment fortifié. Un donjon est donc immunisé aux ravages, à la maladie et aux attaques. Étant lui-même fortifié, doublez les points que vous marquez grâce à un donjon.
Chaumière		2	1	Ajoutez 1 dé de paysan à votre réserve de dés.
Maison		2	1	Ajoutez 1 dé de bourgeois à votre réserve de dés.
Église		1 1 1	1	Ajoutez 1 dé de clergé à votre réserve de dés.
Ferme		1	1	Produit 1 nourriture supplémentaire durant la phase «2. COLLECTER» de chaque manche.
Scierie		3	2	Produit 2 bois supplémentaires durant la phase «2. COLLECTER» de chaque manche.
Hôpital		6 1	3	Un hôpital et les bâtiments orthogonalement adjacents à un hôpital ne sont pas considérés comme groupés lorsqu'un désastre Maladie est résolu.
Monastère		4 2 1	4	Durant la phase «1. LANCER», orientez un de vos dés sur le résultat de votre choix juste avant votre second lancer. Vous pouvez changer l'orientation d'un dé montrant un crâne. Vous pouvez aussi changer l'orientation d'un dé pour obtenir une face montrant un crâne. Lors de votre troisième lancer, vous pouvez relancer un dé que vous avez déjà orienté de cette manière tant qu'il ne montre pas un crâne.
Marché		1 4	2	À la fin de la partie, marquez 1 point bonus pour chaque espace libre orthogonalement adjacent au marché (jusqu'à 8 points).
Gilde		5 2 1	3	À la fin de la partie, marquez 1 point bonus pour chaque bien , pierre , bois et nourriture qu'il vous reste sur votre plateau Joueur.
Université		3 3 3	4	À la fin de la partie, marquez 1 point bonus pour chaque culture sur votre piste de culture.
Cathédrale		2 4 6	5	À la fin de la partie, marquez 1 point bonus pour chaque dé que vous possédez.

Vous pouvez construire plusieurs exemplaires du même bâtiment. Chaque exemplaire vous accordera son effet.

Vous ne pouvez pas retirer volontairement les structures déjà en place pour dégager de l'espace pour une autre.