

CARTES ACTIONS

Un seigneur empêche tous mouvements de nobles dans la case qu'il occupe
Vous pouvez jouer une ou plusieurs cartes actions à votre tour.



+ 1 Noble (3 cartes)
Prenez un noble de le réserve
et placez le derrière votre écran.



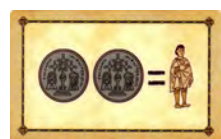
+2 revenus (2 cartes)
Prenez 2 ressources
de votre choix.



+ 2 points de prestige (3 cartes)
Avancez de 2 points de prestige.



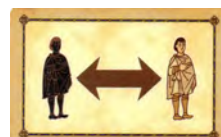
+2 Besants (3 cartes)
Prenez 2 besants à la
banque.



Mercenaires (2 cartes)
Enrôlez autant de nobles à ce tour
pour le prix de 2 besants par noble
au lieu de 3 besants.



+1 Noble et +1 Besant (2 cartes)
Prenez un noble de le réserve
et 1 besant à la banque.



Retournement de veste (2 cartes)
Échangez 1 de vos nobles
posé sur 1 case du plateau avec
l'un de ceux de vos adversaires.

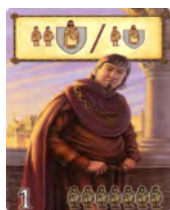


Influence massive (6 cartes)
Prenez 2 de vos nobles de la
réserve et placez les dans le
secteur désigné par la carte.



Bouger 2 de vos nobles (4 cartes)
Bouger 2 de vos nobles placés sur une
ou plusieurs cases et déplacer les sur
d'autre(s) case(s) de votre choix.

CARTES PERSONNAGES



LE GENDARME
1er joueur dans le tour
Recrutement: **7 nobles**
Vous pouvez **placez votre seigneur**
avec 2 nobles sur 1 grande case,
ou avec 1 noble sur 1 petite case



LE TRESORIER
2nd joueur dans le tour
Recrutement: **6 nobles**
Vous pouvez **recruter**
1 mercenaire pour 1 besant ou
2 mercenaires pour 3 besants



L'OFFICIER
3ème joueur dans le tour
Recrutement: **5 nobles**
Déplacez jusqu'à 2 de vos
nobles d'une case vers une autre
ou prenez 1 besant à la banque.



L'AMIRAL
4ème joueur dans le tour
Recrutement: **4 nobles**
Recevez 1 besant
de la banque