

SÉQUENCE DE JEU (10 phases)

1: « Tous se lèvent »: Chaque joueur retire tous les hommes présents sur les bâtiments de toutes ses cités et les place à côté de sa carte.

2: Bâtiments de la cité: Construire secrètement les bâtiments de la cité. Les nouveaux hommes peuvent être utilisés immédiatement pour activer les bâtiments. L'ordre des actions est libre. On peut commercer avec le marché. L'hôpital peut retirer jusqu'à 5 tombes. On peut utiliser la faculté de Théologie pour raser sa propre cathédrale (sauf Santa Maria)

3: Ordre du tour: Les joueurs avec le moins d'artisans et d'explorateurs jouent en premier. En cas d'égalité on se base sur l'ordre du tour précédent.

4: Les bâtiments ruraux: Dans l'ordre du tour, chaque joueur peut utiliser chaque artisan pour construire une nouvelle cité ou 1 bâtiment rural dans sa zone de contrôle (2 hexagones). La faculté de biologie permet de construire une ferme gratuitement (sans graine). Celle d'alchimie permet de nettoyer une zone.

5: Stockage des denrées: Stocker toutes les denrées possibles dans l'entrepôt (1 denrée par case) et se défausser du surplus.

6: Récolte: Production des denrées. Les travaux forcés en produisent 3, la 1ère est défaussée. On récupère les hommes qui n'ont plus rien à produire. San Gorgio permet la récolte d'un poisson pour chaque cathédrale construite à ce tour.

7: Exploration: Dans l'ordre du tour, les explorateurs peuvent découvrir 1 nouvelle agriculture dans la zone d'influence où ils sont présents. Le niveau de famine augmente de 1 pour chaque nourriture découverte.

8: Famine: Construire un nombre de tombe égale au niveau de famine. (-3 par grenier, -1 par nourriture). S'il n'y a plus de place, construire les tombes sur les bâtiments qui perdent leurs effets. Augmenter la famine d'un niveau.

9 Pollution: 3 par ville, -4 par décharge et -1 par fontaine. La décharge protège la zone de contrôle du joueur. Lorsque il n'y a plus d'espace non pollué, construire 1 tombe par pollution non posée.

10 Victoire: Vérifier si un joueur remplit ses conditions de victoire. En cas d'égalité, le joueur ayant le moins de pollution dans sa zone de contrôle l'emporte.

PLAN DE LA CITÉ



BÂTIMENT	FORME	COÛT	FONCTION
ENTREPÔT (M)		1 bois	Conserve les denrées (1 par case). Non extensible. N'importe quelle taille mais en forme de rectangle
MARCHÉ		1 bois	Permet l'échange de denrées avec d'autres joueurs ou le jeu (2:1)
EXPLORATEUR		1 bois	Permet l'envoi d'explorateurs.
ARTISANAT (M)		1 bois	Permet les constructions rurales
PORT		1 bois	Étend la zone de contrôle d'1 auberge ou d'1 ville aux hexagones d'eau et à leurs côtes.
UNIVERSITÉ		1 bois	Forme 1 bâtiment avec une faculté adjacente.
FACULTÉ DE BIOLOGIE		2 pierres	Permet de construire 1 ferme par tour de n'importe quel type gratuitement.
FACULTÉ D'ALCHIMIE		2 pierres	Permet le nettoyage de pollution d'un hexagone et de tous les hexagones adjacents (eau ou terre). (1 fois par tour)
FACULTÉ DE THÉOLOGIE		1 pierre	Permet de détruire sa propre cathédrale. sauf Santa Maria.
FACULTÉ DE PHILOSOPHIE		1 pierre	Permet d'ignorer la règle de payer avec des denrées différentes les nouvelles cités et certains bâtiments. (maisons, écuries)
BRASSERIE (V)		1 bois	Permet de construire des auberges.
HÔPITAL		1 denrée de luxe	Permet de retirer 5 tombes par tour.
TRAVAUX FORCÉS		1 pierre	Les bâtiments ruraux produisent 3 denrées par tour. Défausser la 1ère denrée
TOMBE (M)		-	Pénalité
FONTAINE (M,V)		1 denrée de luxe	Baisse la famine de 1 niveau à sa construction. Préviend une pollution.
ÉCURIES		2 denrées de luxe différentes	+ 1 pour la zone d'influence
CATHÉDRALE (V)		1 pierre	Détermine la condition de victoire
DÉCHARGE		1 pierre	Prévient 4 pollutions Adversaires ne polluent pas votre zone de contrôle
GRENIER (V)		1 bois	Prévient 3 famines.
MAISON (M)		spécial	+ 1 homme

RÉCOLTE



NOM	COÛT	EFFET	LIEU	IMPACT
AUBERGE	1 nourriture 1 Brasserie	Étend la zone de contrôle (2 cases)	Pas sur l'eau	Permanent
PÊCHERIE	1 bois	Produit poisson, teinture ou perle.	Côtes	Pollue l'eau
CABANE DE BÛCHERON	1 bois	Produit du bois.	Forêt	Crée des Zones de campagne
FERME	1 semence	Produit graine, mouton ou olive.	Campagne	Pollue la terre
MINE	1 bois	Produit pierre ou or (1 prod / montagne)	Montagne	Pollue la terre
CITÉ:	1 bois+ 1 pierre+ 1 nourriture+ 2 Luxe Différentes	construction d'1 nouvelle ville	Pas sur l'eau	Permanent

M : le bâtiment peut être construit de multiples fois.

CATHÉDRALES

SAN NICOLO

Victoire: Avoir 20 hommes.

Pouvoir: Lors de la construction de deux maisons, payer uniquement la plus chère.

SAN GIORGIO

Victoire: Contrôler toutes les zones de contrôle d'un adversaire.

Pouvoir: Recevoir un poisson pour chaque cathédrale construite dans le tour.

SANTA BARBARA

Victoire: Construire un exemplaire de chaque bâtiment.

Pouvoir: Possibilité de réaménager ses bâtiments.

SAN CHRISTOFORI

Victoire: Posséder 3 exemplaires de chaque nourriture et de chaque denrée de luxe dans les entrepôts.

Pouvoir: Stockage des denrées illimité dans la cathédrale.

SANTA MARIA

Victoire: Remplir 2 des autres conditions de victoire suscitées.

Pouvoir: Tous les autres pouvoirs suscités.

DENRÉES

	FERME	PÊCHERIE	MINE	BÛCHERON
NOURRITURE	GRAIN MOUTON OLIVE	POISSON		
DENRÉES DE LUXE	VIN	PERLE TEINTURE	OR	
MATÉRIAUX			PIERRE	BOIS

COÛT CONSTRUCTION MAISONS

1	2	3	4
Gratuit	Gratuit	Gratuit	Gratuit
5	D: denrées différentes		
6	7	9	12
1 Nourriture	2 Nourritures D	3 Nourritures D	4 Nourritures D
8	11	14	16
1 Nourriture 1 luxe	2 Nourritures D 1 luxe	3 Nourritures D 1 luxe	4 Nourritures D 1 luxe
10	15	18	19
1 Nourriture 2 luxe D	2 Nourritures D 2 luxe D	3 Nourritures D 2 luxe D	4 Nourritures D 2 luxe D
13	17	20	
1 Nourriture 3 luxe D	2 Nourritures D 3 luxe D	3 Nourritures D 3 luxe D	

V: Le bâtiment n'a pas besoin d'être occupé (vide) pour être actif