

Mise en place

- Plateau au centre de la table. Mélanger les 6 bâtiments roses et placer sur le chemin. Placer le bailli et le prévôt sur le 6^{ème} bâtiment rose.
- A côté du plateau, les bâtiments brun/gris/vert/bleu étalés visibles, les cubes et les deniers triés.
- Chaque joueur choisit sa couleur, prend les 20 maisons, 6 ouvriers, 7 marqueurs (à placer sur tour de jeu, fin de tour, piste des points de prestige, 4x faveurs du roi). Mélanger et placer les marqueurs de tours. Chaque joueur prend 5/6/6/7/7 deniers (selon l'ordre du tour), 1 bois et 2 nourritures.

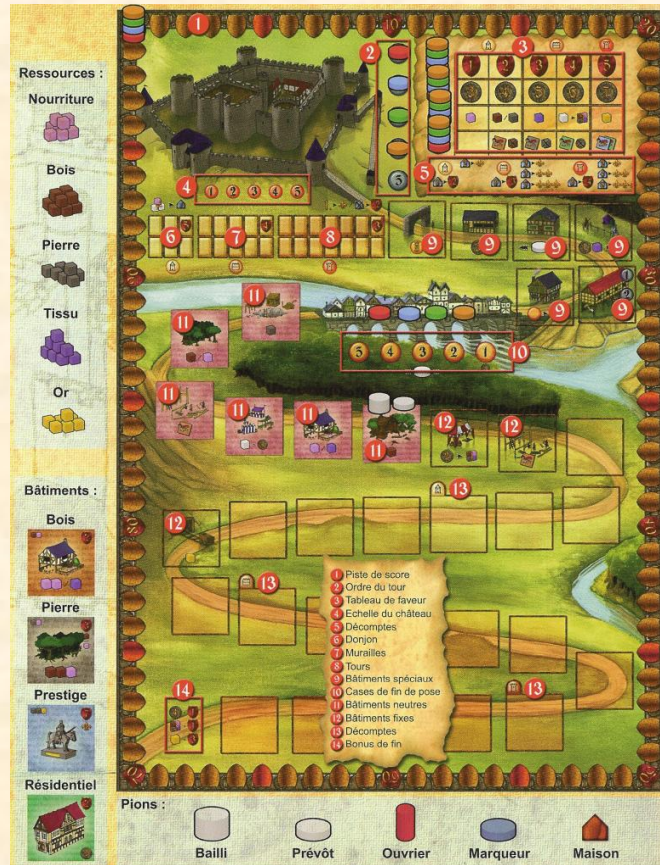
But du jeu

- Gagner un maximum de points de prestige.

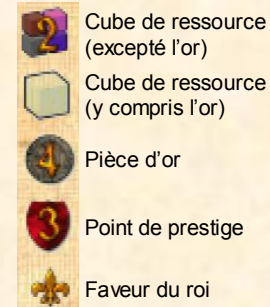
Fin de la partie

- La partie se termine après le décompte des tours du château.
- Chaque joueur marque 3 points par or, 1 point par 3 cubes autre que l'or, 1 point par 4 deniers.
- Le joueur qui a le plus de points de prestige gagne la partie.

Le matériel



Symboles :



Bâtiment :

Coût de construction (ressources) Bénéfice de construction (Prestige, faveurs)



Effet d'activation (production, construction ou transformation)

Phase 1 - Collecte des revenus

- 2 deniers + 1 denier / bâtiment résidentiel + 1 denier / bibliothèque + 2 deniers / hôtel.

Phase 2 - Placement des ouvriers

Tour à tour jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé, chaque joueur :

- **Passe**
 - Placer son pion sur la première case libre de la ligne de fin de pose.
 - Le premier joueur qui passe gagne 1 denier.
- **Place un ouvrier** sur un bâtiment spécial, neutre, fixe ou sur le château
 - Payer la valeur de la première case libre de la ligne de fin de pose, ou un seul denier si le bâtiment appartient au joueur ou si un ouvrier du joueur occupe l'auberge.
 - Si l'ouvrier est posé sur un bâtiment adverse, l'adversaire gagne 1 point de prestige.
 - 1 ouvrier / bâtiment sauf écurie (3) et auberge (1 nouveau + 1 antérieur). 1 ouvrier / joueur dans le château.

Phase 3 - Activation des bâtiments spéciaux

Activer selon l'ordre des bâtiments sur le chemin. Tout ouvrier activé retourne chez le joueur (sauf porte et auberge).

- **Porte** : le joueur place l'ouvrier sur un bâtiment libre, sur le château, ou reprend son ouvrier. Si l'ouvrier est posé sur un bâtiment adverse, l'adversaire gagne 1 point de prestige.
- **Comptoir** : le joueur gagne 3 deniers.
- **Guilde des marchands** : le joueur peut déplacer le prévôt de 1 à 3 cases.
- **Champ de joute** : le joueur peut payer 1 denier + 1 tissu pour gagner une faveur du roi.
- **Ecuries** : chaque joueur déplace son pion d'ordre du tour à la position indiquée sur l'écurie.
- **Auberge** : le joueur place le nouvel ouvrier à la place de l'ouvrier antérieur qui retourne chez son propriétaire.

Phase 4 - Déplacement du prévôt

- Selon l'ordre de fin de pose, chaque joueur peut déplacer le prévôt de 1 à 3 cases en payant 1 denier par case.

Phase 5 - Activation des bâtiments

Activer selon l'ordre des bâtiments sur le chemin, occupés par un ouvrier, jusqu'au prévôt inclus.

- **Production** : le joueur gagne les ressources indiquées (+ éventuellement le propriétaire pour les bâtiments gris).
- **Construction** :
 - Le joueur paie les ressources nécessaires et gagne les points de prestige et faveurs du roi indiqués.
 - Les bâtiments bois/pierre se construisent sur des emplacements libres. Les bâtiments résidentiels sur un bâtiment neutre ou bois/pierre (sauf notaire) du joueur. Les bâtiments de prestige sur un bâtiment résidentiel du joueur.
- **Transformation** : le joueur peut appliquer la transformation indiquée sur la tuile.

Phase 6 - Construction du château

Selon l'ordre des ouvriers sur le château :

- Chaque joueur peut construire 1 ou plusieurs lots de 3 ressources différentes dont 1 nourriture pour placer 1 maison sur la section active (voir bailli).
- Chaque maison placée rapporte des points de prestige (donjon = 5, remparts = 4, tours = 3).
- Si le joueur ne construit pas il perd 2 points de prestige.
- Le joueur qui a construit le plus à ce tour-ci, ou le premier ouvrier en cas d'égalité, gagne 1 faveur du roi.

Phase 7 - Fin du tour

- Le bailli avance d'1 case (si prévôt avant ou à hauteur du bailli) ou 2 cases (si prévôt après le bailli).
- Le prévôt rejoint le bailli.
- Si le bailli atteint ou dépasse une case de décompte ou si la section active du château est pleine, on procède au décompte de la section (donjon, remparts, tours).

Gagner une faveur du roi

- Choisir une ligne de faveur, progresser le pion si possible, appliquer la case atteinte ou une case antérieure.
- Chaque ligne est activée une seule fois par phase. Interdiction de dépasser la limite selon la section du château en cours.