



SÉBASTIEN DUJARDIN - XAVIER GEORGES - ALAIN ORBAN

Les dames de Troyes

Artwork: Alexandre Roche

Avec cette extension, les règles de base peuvent être modifiées de cinq façons différentes et combinables comme bon vous semble. Les dames de Troyes font leur apparition sous la forme de trois nouvelles cartes Personnage à intégrer à vos parties. Une nouvelle action permet aux joueurs de déplacer leur garde sur les remparts pour avoir accès à de nouvelles activités extérieures à la ville. Le chef de famille de chaque joueur est représenté par un nouveau dé mauve, qui peut réaliser des actions civiles, militaires ou religieuses, au choix du joueur : les autres ne pourront pas acheter ce dé. Pour finir, 27 nouvelles cartes Activité et 6 cartes Évènement font leur apparition pour varier vos parties !

Matériel

 ♦ 27 cartes Activité
(9 civiles,
9 militaires,
9 religieuses)

 ♦ 6 cartes
Évènement

 ♦ 9 cartes
Personnage

 ♦ 8 tuiles Activité
extérieure recto/
verso

 ♦ des deniers
et des PV
supplémentaires

 ♦ 20 gros cubes à la
couleur des joueurs (1 gros
cube vaut 3 petits cubes)

 ♦ 4 gardes des remparts
à la couleur des joueurs

♦ 4 cartes aide de jeu
personnage

 ♦ 2 dés noirs
supplémentaires

 ♦ 4 dés mauves

 ♦ 2 habitants gris
supplémentaires

♦ 1 annexe recto verso
♦ ce livret de règles

Déroulement du jeu

Troyes, le jeu de base, est requis pour jouer avec cette extension. Le but du jeu et le déroulement d'une partie sont les mêmes que pour le jeu de base excepté pour les modifications qui font l'objet de ce livret de règles. En début de partie, les joueurs se mettent d'accord sur le(s) module(s) qu'ils souhaitent rajouter parmi ceux présentés ci-dessous ; il est possible d'en choisir un, plusieurs, voire tous pour multiplier les possibilités du jeu !

Module 1 : les cartes Personnage

 **Mise en place :** remplacer les 6 cartes du jeu de base par les 9 nouvelles avant d'en distribuer une à chaque joueur comme dans le jeu de base (2 cartes à 2 joueurs).
Fonctionnement : les 6 cartes identiques à celles du jeu de base fonctionnent de la même manière. Les 3 nouvelles

cartes (les Dames de Troyes) sont expliquées en détail en annexe.
Variante : une carte Personnage est révélée en début de partie. Tous les joueurs en ont connaissance et elle rapportera des PV à tout le monde en fin de partie.

Module 2 : les cartes Activité

 **Mise en place :** il est possible de jouer ces 27 cartes seules ou de les mélanger avec les 27 cartes du jeu de base.

Fonctionnement : ces cartes sont décrites en annexe.

Important : deux nouveaux types de carte font leur apparition dans les dames de Troyes. **Les cartes mixtes :** lorsqu'il active une carte mixte, le joueur doit choisir entre placer des cubes sur la carte ou utiliser les cubes déjà placés pour profiter de l'effet de la carte. Il est impossible de placer des cubes et d'en utiliser lors de la même action. Durant son action, un joueur peut utiliser plus d'un cube provenant de ces cartes. Ces cubes ne sont pas soumis

à la même restriction que ceux des cartes à usage différé pour lesquelles une action ne peut être améliorée que par un seul et unique cube. Il est également possible d'utiliser un cube provenant d'une autre carte Activité pour améliorer l'activation des cartes mixtes.

 **Les cartes différées de fin de partie :** les joueurs y placent des cubes qui serviront pour un décompte de fin de partie.

Module 3 : les cartes Évènement



Mise en place : les 6 nouvelles cartes Évènement peuvent être mélangées avec celles du jeu de base.

Fonctionnement : ces cartes sont décrites en annexe.

Module 4 : le dé Chef de famille



Mise en place : ajoutez un dé mauve par joueur à la réserve générale. Les dés mauves non utilisés sont remis dans la boîte.

Fonctionnement : Phase 2: Rassemblement des forces

Chaque joueur ajoute un dé mauve, son chef de famille, aux autres dés auxquels il a droit. Les joueurs déposent ensuite ce dé avec les autres sur leur quartier de la Place. Le dé mauve est systématiquement lancé par chaque joueur lors de cette phase.

Phase 3: Évènements et Phase 4: Actions

Le dé mauve peut être utilisé exactement comme les autres dés pour contrer un dé noir (Phase 3) ou pour réaliser une action (Phase 4). Il est également possible d'utiliser des points

d'influence pour le relancer ou pour le retourner. Deux règles spéciales s'appliquent au dé mauve :

- Il est impossible d'acheter un dé mauve à un autre joueur. Ainsi, seul le joueur qui a lancé le dé pourra l'utiliser.

- Lorsqu'il souhaite l'utiliser, le joueur choisit la couleur du dé qui peut être jaune, blanc ou rouge. Tant qu'il est sur le plateau, le dé mauve ne peut pas être considéré comme étant jaune, blanc ou rouge.

Notes : • Si le dé est utilisé pour contrer un dé noir, il compte double car le joueur peut considérer qu'il est rouge.

- Le dé mauve est comptabilisé pour définir qui a le plus de dés sur son quartier lorsque la carte procession est en jeu.

Module 5 : les gardes des remparts et les activités extérieures



Mise en place : les remparts de la ville de Troyes constituent une piste de 20 cases que le garde de chaque joueur va pouvoir parcourir. Chaque tour et chaque porte de la ville sont assimilées à une case de cette piste comme représenté ci-contre. Les joueurs placent le garde à leur couleur sur la porte du haut qui est assimilée à la case 0.

Note : une porte de la ville représente bien une seule case, même si elle est constituée de 2 tours.



Parmi les tuiles Activité extérieure, prenez au hasard une tuile de chaque niveau (le niveau est indiqué en haut de chaque tuile). Placez ces 4 tuiles aux 4 portes de la ville en respectant les niveaux des tuiles (la tuile de niveau I est placée à droite face à la 1ère porte, la tuile II en bas face à la 2ème porte, la tuile III à gauche face à la 3ème porte et la tuile IV en haut face à la 4ème porte). Les plateaux étant recto-verso, ils sont placés sur une face tirée au hasard.

Fonctionnement : Phase 4: Actions

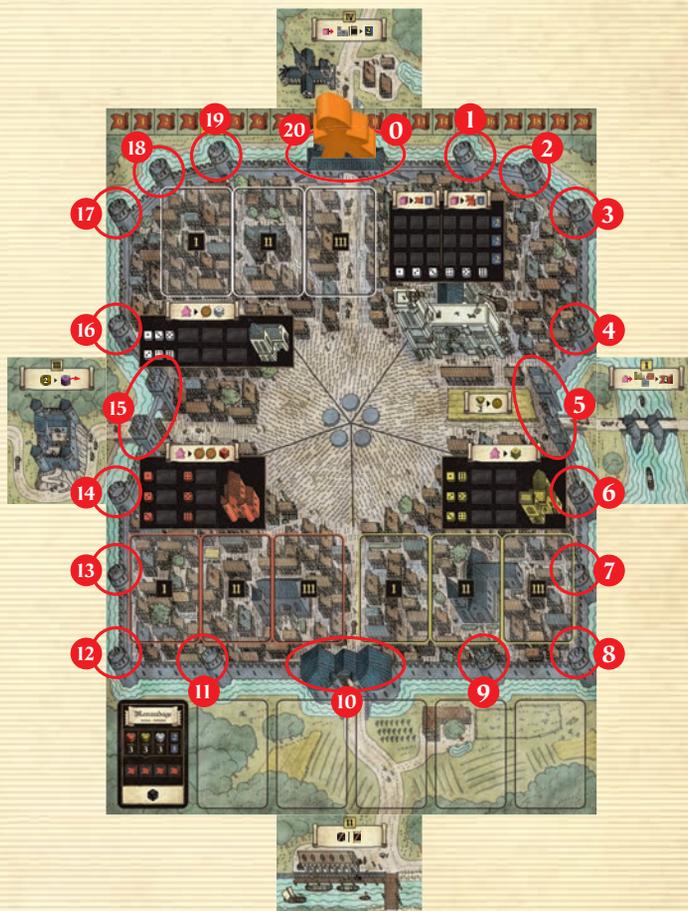
Une nouvelle action est disponible :

7 Utiliser son garde sur les remparts

Un seul dé de couleur quelconque permet au joueur actif d'utiliser son garde sur les remparts. Ce dé ne peut pas être modifié par les cartes à effet différé. Par contre, la valeur du dé peut être améliorée en payant des deniers à la banque. Chaque denier payé augmente la valeur du dé de 1 (il est impossible de dépasser la valeur totale de 6). La valeur du dé ainsi améliorée donne autant de points d'action au joueur. Chaque point d'action peut être utilisé par le joueur pour, au choix :

- **Avancer son garde d'une case sur les remparts.** Le joueur doit toujours déplacer son garde dans le sens horaire. Il n'est pas possible d'avancer au-delà de la case 20 (voir Les activités extérieures en annexe).

- **Placer un cube sur une activité extérieure à laquelle il a accès.** Dès que le garde d'un joueur atteint ou dépasse une porte de la ville, il a accès à l'activité extérieure qui y est liée pour le reste de la partie.





Un joueur ne peut placer qu'un cube par activité extérieure lorsqu'il joue l'action «7-Utiliser son garde sur les remparts». Les cubes permettront au joueur de bénéficier de l'activité extérieure à la manière des cartes Activité à usage différé du jeu de base, à la différence près que les cubes pourront parfois être utilisés pendant le tour des autres joueurs ou pendant la Phase 3 : Événements. Chaque activité est expliquée en détail page 4.

Exemple: le garde de Fanny  se situe sur la tour située juste avant la porte de l'activité de niveau III. À son tour de jeu, elle choisit d'utiliser son dé jaune de valeur 4 pour réaliser l'action «7- Utiliser son garde sur les remparts». Elle décide d'utiliser un point d'action du dé pour avancer son garde et ainsi avoir accès à l'activité de niveau III. Ensuite, avec les trois points d'action restant, elle choisit de placer un cube sur chaque activité extérieure à laquelle elle a accès (niveau I, II et III).

Notes importantes: ♦ Dans la même action, il est possible d'utiliser à la fois un cube provenant d'une carte Activité à effet différé et des cubes provenant des activités extérieures. Par contre, il n'est pas possible d'utiliser 2 cubes provenant de la même activité extérieure durant la même action (même si l'action est effectuée par un adversaire).
♦ Lorsque le garde d'un joueur parvient à nouveau à la porte du haut, son propriétaire doit le placer sur l'activité de niveau IV qui lui est associée. Il ne pourra désormais plus avancer son garde sur les remparts. Toutefois, il pourra toujours utiliser l'action 7 - Utiliser son garde sur les remparts pour placer des cubes sur les 4 activités extérieures.
♦ Le garde ne peut jamais quitter les remparts pour être utilisé ailleurs dans le jeu.



Variante tournoi

Cette variante simple est à appliquer lors de vos parties en tournoi à 3 ou 4 joueurs. Lors de la **phase 5 - Fin du tour** de l'avant dernier tour de jeu, le premier joueur passe la carte premier joueur

à son voisin de droite (au lieu de la passer à son voisin de gauche). Le dernier tour de jeu se joue dans le sens anti-horaire.

Auteurs: **Sébastien Dujardin, Xavier Georges, Alain Orban**
Illustrations et Graphisme: **alexandre-roche.com** • Rédaction des règles: **Sébastien Dujardin**

Remerciements:

Les auteurs remercient les nombreux testeurs et lecteurs qui ont contribué à la réalisation de ce jeu et qui se reconnaîtront sans mal! Il nous est malheureusement impossible de tous les citer!
L'éditeur remercie Xavier et Alain pour leur confiance et les excellents moments liés à la genèse de ce jeu, ainsi que son épouse pour son soutien plus que précieux.



www.pearlgames.be





Les activités extérieures



Gagnez 4 points d'influence lorsqu'un adversaire vous achète un ou plusieurs dés. Pour profiter de cette activité, vous devez donc défausser votre cube lors du tour d'un adversaire. Vous ne gagnez que 4 points d'influence même si votre adversaire vous achète plus d'un dé.



Gagnez 4 points d'influence lorsque vous placez un habitant sur un des 3 bâtiments principaux. Pour en profiter, défaussez un de vos cubes posés sur cette activité.



Gagnez 4 deniers lorsqu'un adversaire active une carte Activité sur laquelle vous avez placé un homme de métier. Pour profiter de cette activité, vous devez donc défausser votre cube lors du tour d'un adversaire. Vous ne gagnez que 4 deniers même si votre adversaire active la carte plus d'une fois.



Gagnez 5 deniers de plus lorsque vous utilisez l'agriculture. Pour en profiter, défaussez un de vos cubes posés sur cette activité.



Vous pouvez utiliser un cube de cette activité pour échanger un de vos dés avec chacun de vos adversaires sans en changer les valeurs. Un seul échange peut être réalisé avec chaque adversaire. Il est donc possible de

faire jusqu'à 3 échanges par cube. Ces échanges peuvent se faire avec le joueur neutre. Les dés échangés peuvent être de même couleur ou de couleurs différentes. Les dés mauves ne peuvent pas être échangés.



Vous pouvez utiliser un de vos cubes de cette activité pour détruire le dé noir de plus grande valeur à chaque fois que vous êtes chargé de détruire ce dé durant la phase Évènements (gagnez alors le point d'influence associé).

Il est également possible d'utiliser 1 cube de cette activité pour éviter de perdre des deniers (Sécheresse et Guerre civile), des points d'influence (Hérésie) ou un cube (Hiver intense et Perturbation de travaux) lors de la phase évènements. Il est possible d'utiliser plusieurs cubes pour se protéger de plusieurs évènements lors de la même phase Évènements.



Vous pouvez utiliser un de vos cubes de cette activité pour retourner un dé adverse que vous venez d'acheter pour réaliser une action. Il est obligatoire d'utiliser immédiatement ce dé pour réaliser une action.



Lorsque vous activez une carte Activité à effet différé ou mixte, vous pouvez déplacer un de vos cubes présents sur cette activité extérieure vers une autre carte Activité à effet différé, mixte ou différée de fin de

partie. Vous ne devez pas nécessairement avoir d'homme de métier sur cette autre carte Activité. La condition d'activation et la couleur de l'autre carte n'ont pas d'importance. Si la carte choisie est la carte éleveur, vous devez payer 3 deniers pour placer le cube.



Avant de réaliser votre action, vous pouvez relancer un dé de la couleur représentée sur l'activité extérieure. Ce dé est pris dans la réserve générale et est placé sur votre quartier de la Place. Vous n'êtes pas obligé d'utiliser directement ce dé qui pourra vous servir plus tard ou être acheté par un autre joueur. Cette activité ne peut pas être utilisée s'il n'y a pas de dé de la bonne couleur dans la réserve générale.

Notes importantes : ♦ Le dé utilisé pour placer un cube sur cette activité via l'action 7- Utiliser son garde sur les remparts doit être d'une couleur différente que celle de la couleur du dé représenté sur l'activité. Par exemple, il n'est pas possible d'utiliser un dé jaune pour placer un cube sur cette activité si celle-ci permet de relancer un dé jaune.

- ♦ Un joueur ne peut pas posséder plus d'un dé mauve sur son quartier de la Place.
- ♦ Il faut payer 2 deniers pour relancer son dé mauve.



Vous pouvez utiliser un de vos cubes de cette activité pour gagner 2PV supplémentaires si vous placez au moins un cube sur la cathédrale ou sur une carte évènement.



Les joueurs qui atteignent la porte reliée à cette activité gagnent 3PV chacun. À la fin de la partie, chaque cube placé sur cette activité rapporte 1PV à son propriétaire.



En fin de partie, le joueur qui a placé le plus de cubes sur cette activité gagne 8PV, le deuxième en gagne 4 et le troisième 2. En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, les joueurs se partagent les PV des rangs correspondants (arrondis à l'unité inférieure).



Le premier joueur qui atteint la porte reliée à cette activité place son garde sur la première case et gagne 6PV. Le deuxième joueur à y parvenir place son garde sur la deuxième case et gagne 4PV. Les 3ème et 4ème gagnent respectivement 2 et 1PV. Il est impossible de placer des cubes sur cette activité extérieure.

Les cartes Activité



Bûcheron (Mixte)

Choisissez entre :

- placer un cube sur la carte (couper du bois) OU
- défausser un cube de la carte en échange de 4 deniers (vendre le bois).

Exemple : Geoffrey active le Bûcheron avec un lot de valeur 8 alors qu'il a encore 2 cubes sur la carte. Il choisit de placer 4 cubes supplémentaires sur la carte. Plus tard dans la partie, il active de nouveau le Bûcheron avec un dé blanc de valeur 5 qu'il transforme en 3 dés jaunes de même valeur grâce au Moine. Il défausse les 6 cubes de la carte et gagne 24 deniers. Il devra utiliser une autre action pour placer à nouveau des cubes sur la carte.



Sabotière (Immédiat)

Gagnez 1 denier pour chaque habitant de votre couleur présent à l'Hôtel de ville. Vos habitants expulsés ne rapportent rien.



Tisserande (Immédiat)

Gagnez 1 denier pour chaque homme de métier de votre couleur présent sur une carte Activité, y compris celui qui est placé sur la carte Tisserande.



Hôtelière (Immédiat)

Gagnez au choix 4 points d'influence ou 1 PV (vous pouvez faire un mixte des deux options au cours d'une même action).



Liquoriste (Différé)

Retournez un seul de vos dés sur sa face opposée avant de l'utiliser pour réaliser une action. Vous ne pouvez pas retourner les dés de vos adversaires, même après leur achat.



Viticulteur (Différé)

Prenez gratuitement un dé chez un joueur de votre choix avant de l'utiliser pour réaliser une action. Ce dé peut appartenir au joueur neutre. Si ce dé est utilisé avec d'autres dans un lot, il faut en tenir compte pour définir le coût des autres dés achetés. Rappel : il est interdit de prendre le dé mauve d'un autre joueur.

Exemple : Geoffrey utilise un cube pour prendre le dé 6 rouge chez Madeline. Il complète son lot avec un 4 rouge de son quartier et un 5 rouge appartenant à Madeline. Il doit 6 deniers à Madeline pour son 5 rouge.



Banquier (Immédiat)

Gagnez 3 PV si vous possédez plus de 30 deniers. Vous ne devez pas dépenser cet argent pour gagner les PV.



Éleveur (Mixte)

Choisissez entre :

- payer 3 deniers pour placer un cube sur la carte (acheter du bétail) OU
- défausser un cube de la carte en échange de 2 PV (vendre le bétail)



Maître artisan (Immédiat)

Gagnez 1 PV par tranche de deux hommes de métier de votre couleur présents sur les cartes Activité, y compris celui qui est placé sur la carte Maître artisan.



Evêque (Immédiat)

Gagnez 1 denier par cube de votre couleur présent à la cathédrale.



Augustin (Différé)

Lorsque vous constituez un lot de dés, vous pouvez utiliser un cube venant de la carte Augustin comme si c'était un dé jaune de valeur 6 placé sur votre quartier de la Place. Ce cube ne peut pas être utilisé seul et doit être associé à au moins un dé pour réaliser une action. De plus, il est comptabilisé dans la limite de 3 dés constituant un lot ainsi que pour définir le coût des dés achetés aux autres joueurs.



Chef templier (Différé)

En constituant votre lot de dés, vous pouvez acheter 1 dé rouge à chaque joueur pour 2 deniers. Par exemple, si vous constituez un lot de 3 dés rouges en utilisant un de vos dés et les dés de 2 joueurs différents, payez 2 deniers à chacun des 2 joueurs. Vous ne pouvez pas utiliser un autre cube pour modifier ces dés rouges car un seul cube peut être utilisé par action. Vous pouvez prendre un dé sur le quartier du joueur neutre pour 2 deniers. Placer un homme de métier sur le chef templier coûte 5 points d'influence, il ne faut donc pas payer avec des deniers.



Herboriste (Différé)

Utilisez un seul dé blanc comme s'il s'agissait de 3 dés rouges de même valeur. Lorsqu'un joueur utilise un cube venant de cette carte pour améliorer son action, il doit n'utiliser qu'un seul dé blanc lui coûtant 2 deniers s'il vient d'un autre quartier (il est impossible d'acheter un dé rouge supplémentaire).



Maître d'oeuvre (Immédiat)

Placez un cube à la cathédrale sur une case libre au choix en respectant la règle de construction (le cube doit être placé sur le plus bas niveau libre d'une colonne). Il est possible de créer un 4^{ème} étage en plaçant les cubes sur une 4^{ème} ligne fictive de 6 cases, au dessus des 3 premières. Dans une même colonne, la case de la 3^{ème} ligne doit être occupée pour se placer à la 4^{ème} ligne. Le seul moyen de placer un cube au 4^{ème} étage est de passer par le Maître d'oeuvre. Un joueur perd 2 PV en fin de partie s'il n'a pas joué de cube au 4^{ème} étage. Chaque cube placé rapporte les points d'influence et les PV associés à la valeur du dé, comme dans les règles de base.



Prédicateur (Différé)

Choisissez un dé de votre lot. Tous les dés de votre lot prennent la valeur de ce dé.



Scribe (Immédiat)

Gagnez 1 PV par carte Évènement que vous avez gagnée grâce à l'action Lutter contre les évènements.



Ermite (Différé de fin de partie)

Placez un cube sur la carte Ermite. En fin de partie, chaque cube placé vaut 9 PV moins le nombre de cubes placés sur la carte par tous les joueurs. Un cube placé sur l'Ermite ne peut jamais valoir moins de 1 PV. **Exemple :** les joueurs ont placé 6 cubes sur la carte pendant la partie (2 bleus, 3 orange et 1 vert). Chaque cube rapporte donc 3 PV à son propriétaire (le bleu gagne 6 PV, l'orange 9 et le vert 3).



Béguine (Immédiat)

Gagnez 1 PV par dé blanc présent sur votre quartier de la Place. Ces dés blancs doivent être présents après que les dés utilisés pour l'activation aient été retirés.



Rançon (Immédiat)

Payez 3 deniers pour placer un cube sur une carte Évènement de votre choix. Lors de chaque activation, y compris dans la même action, vous pouvez choisir des cartes différentes.



Catapulte (Mixte)

Choisissez entre :

- placer un cube sur la carte (charger la catapulte) OU
- défausser un cube de la carte pour en placer 2 de votre réserve sur une même carte Évènement (tirer).

Lors de chaque activation, vous pouvez choisir de placer vos 2 cubes sur une carte de votre choix. S'il n'y a qu'une position libre sur une carte, vous ne pouvez placer qu'un seul cube.



Éclaireur (Immédiat)

Pour chaque carte Évènement de la file, Maraudage y compris, vous pouvez payer 1 denier pour placer un cube de votre couleur sur cette carte. Lors de chaque activation, y compris dans la même action, vous pouvez choisir des cartes différentes.



Bourreau (Immédiat)

Gagnez 1 point d'influence de la réserve et 1 point d'influence provenant du joueur qui en a le plus parmi vos adversaires. Le joueur qui a le plus de points d'influence peut changer entre plusieurs activations successives. En cas d'égalité pour le joueur qui a le plus de points d'influence, choisissez à qui vous prenez le point d'influence.



Châtelain (Mixte)

Choisissez entre :
• placer un cube sur la carte OU
• défausser un cube de la carte et gagner 5 points d'influence.



Recruteur (Différé)

Lorsque vous constituez un lot de dés, vous pouvez utiliser un cube venant de la carte Recruteur comme si c'était un dé rouge de valeur 6 placé sur votre quartier de la Place. Ce cube ne peut pas être utilisé seul et doit être associé à au moins un dé pour réaliser une action. De plus, il est comptabilisé dans la limite de 3 dés constituant un lot ainsi que pour définir le coût des dés achetés aux autres joueurs. Placer un homme de métier sur le recruteur coûte 3 points d'influence ; il ne faut donc pas payer avec des deniers.



Mariage (Immédiat)

Payez 7 deniers pour gagner 4 PV.



Fort (Différé de fin de partie)

Pour chaque dé de valeur 1, 2 ou 3 utilisé pour activer cette carte, placez un cube sur la carte et gagnez 1 PV et 1 point d'influence. Pour chaque dé de valeur 4, 5 ou 6 utilisé pour activer cette carte, placez un cube sur la carte et gagnez 2 PV et 2 points d'influence. Dans la même action, il est possible de placer jusqu'à 3 cubes, en fonction de la valeur des dés du lot. À la fin du jeu, le joueur qui a placé le plus de cubes gagne 3 PV supplémentaires. En cas d'égalité, les joueurs se partagent les 3 PV (arrondis à l'unité inférieure).



Princesse (Différé de fin de partie)

Quand vous activez cette carte, placez-y un cube. À la fin du jeu, le joueur ayant placé le plus de cubes sur la carte gagne les faveurs de la princesse et 6 PV. En cas d'égalité, les joueurs se partagent les 6 PV (arrondis à l'unité inférieure).

Les cartes Personnages



Jeanne de Champagne

• 1 PV si un joueur possède un total de 2 ou 3 habitants sur les cartes Activité jaunes et sur l'Hôtel de ville
• 3 PV s'il en possède 4 ou 5
• 6 PV s'il en possède 6 ou plus



Isabeau de Bavière

• 1 PV si un joueur possède un total de 2 ou 3 habitants sur les cartes Activité rouges et sur le Palais des comtes
• 3 PV s'il en possède 4 ou 5
• 6 PV s'il en possède 6 ou plus



Marie de Champagne

• 1 PV si un joueur possède un total de 2 ou 3 habitants sur les cartes Activité blanches et sur l'évêché
• 3 PV s'il en possède 4 ou 5
• 6 PV s'il en possède 6 ou plus

Les cartes Évènements



Loups

+ 1 dé noir



Hiver intense

Chaque joueur perd un cube présent sur une carte Activité à effet différé, sur une carte Activité mixte, sur une carte à effet différé de fin de partie ou sur une activité extérieure de son choix. Un joueur qui n'a pas de cube ne perd rien.



Chef hors la loi

La valeur de chaque dé noir lancé lors de la phase Évènements est augmentée de 3 avec un maximum de 6 (pour vous en souvenir, retournez chaque dé noir sur sa nouvelle valeur). Le chef hors la loi ne peut pas être combattu avec l'aide des cartes Activité rouges de niveau I et ne peut pas être combattu par le joueur gris, via la carte Soutien.



Soulèvement

Le premier joueur lance un dé noir. La valeur du dé définit dans quel bâtiment aura lieu le soulèvement :

- 1-2 désigne l'Évêché,
- 3-4 désigne le Palais,
- 5-6 désigne l'Hôtel de Ville.

Le premier joueur prend tous les habitants placés sur le bâtiment désigné par le dé. Il ajoute un habitant gris à ces habitants, s'il en reste dans la réserve. Ensuite, il replace les habitants au hasard sur les 6 emplacements du bâtiment. Si un habitant n'a pas pu être remplacé, il est couché sur le bâtiment pour le reste du tour, comme s'il avait été expulsé.

Note: dans les rares cas où un habitant a déjà été expulsé avant d'appliquer le soulèvement (il est donc couché sur le bâtiment), cet habitant est ajouté à ceux qui participent au soulèvement à la place de l'habitant gris de la réserve.



Moine

Le premier joueur lance un dé noir. La valeur du dé définit sur quel type d'activité va s'installer le moine :

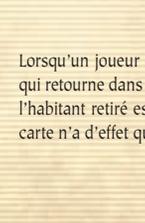
- 1-2 désigne le religieux,
- 3-4 désigne le civil,
- 5-6 désigne le militaire.

Un homme de métier gris est placé sur l'emplacement libre de valeur la plus élevée en PV d'une carte Activité de la couleur tirée (en cas d'égalité, l'homme de métier est posé sur la carte de plus bas niveau).



Possession

Lors du tour de jeu où la carte Possession est révélée dans la file d'évènements, chaque joueur doit poser dessus un habitant (qui devient possédé par le diable). L'habitant doit provenir soit de sa réserve personnelle (si le joueur n'en possède pas, il peut en engager un pour 2 points d'influence - voir L'influence), soit d'un endroit quelconque du plateau (les cartes Activité ou les bâtiments principaux, y compris les habitants expulsés).



Lorsqu'un joueur pose un cube sur la carte Évènement, il doit libérer un habitant de son choix qui retourne dans la réserve de son propriétaire. Si un cube est placé suite à l'évènement Soutien, l'habitant retiré est tiré au hasard. Il n'en libère pas s'il n'y a plus d'habitant sur la carte. Cette carte n'a d'effet que lors du tour où elle apparaît.