

Signoria

ANNEXE

ASSISTANTS

ACTIVATION DES ASSISTANTS - RÈGLES GÉNÉRALES:

Après avoir placé un dé et réalisé l'action principale (Engager un Assistant, Mandat ou Signoria), le joueur peut aussi activer un ou plusieurs Assistants placés dans la même colonne (voir ci-dessous pour une description des bonus).

Le joueur peut choisir quel Assistant il active, s'il en active, mais l'activation se fait toujours dans l'ordre, du haut vers le bas.

NOTE: Les Assistants placés sur le Plateau Joueur le restent jusqu'à la fin de la partie.

IMPORTANT: le joueur doit toujours réaliser 1 des 3 actions principales décrites sur la case Action, il ne peut donc pas



Le joueur réalise l'action indiquée (Mission Diplomatique ou Mariage), mais ne prend pas la tuile Alliance de la ville (même s'il le peut).



A la place, il prend une tuile Alliance des piles à côté du plateau et, sans la regarder, la place face cachée à côté de la rangée correspondante (Carrière ou Mariage) de son Plateau Joueur.

Rappel: il n'y a pas de limite au nombre de tuiles Alliance faces cachées qui peuvent être placées à côté d'une rangée.



Le joueur utilise jusqu'à 3 points de mouvement sur la piste indiquée (Initiative ou Carrière).



Le joueur utilise de 1 à 6 points de mouvement sur la piste indiquée (Initiative ou Carrière) en fonction de la valeur du dé qu'il vient de placer.



Exemple: le joueur place un dé de valeur 4 sur la case action grise. Il a un disque sur cette case Assistant et décide de l'activer. Il peut utiliser jusqu'à 4 points de mouvement sur la Piste Militaire.



placer un dé et n'activer que les Assistants.

Exemple: Rouge prend un dé turquoise de valeur 3 depuis le Plateau de Jeu, le place sur la case action turquoise de son Plateau Joueur. Cela lui coûte 2 Florins.

Elle décide de réaliser l'Action Mandat.

Elle a 3 Assistants dans la colonne turquoise. Elle pourrait tous les activer mais décide de n'en activer que 2: celui de la case tout en haut et celui de la case du milieu.



Le joueur lance 1 dé blanc et obtient 1 progéniture (voir p.10, Progéniture).



Le joueur marque 1 PV pour chacun de ses meeples homme placés dans les villes.



Le joueur prend une tuile Alliance des piles à côté du plateau et sans la regarder, la place face cachée à côté de la rangée de son choix (Carrière ou Mariage).



Le joueur prend 1 meeple (homme ou femme, de son choix) de son Stock Général et le place dans son stock disponible.



Le joueur marque 3 PV.



Le joueur reçoit 3 Florins.



Le joueur réalise 1 action Mandat de son choix (de n'importe quelle couleur). Il peut la réaliser une fois, en dépensant 1 meeple (homme ou femme en fonction de ce qui est indiqué dans la case Mandat). Une action Mandat qui nécessite plus de 1 meeple (Mariage, Mission) ne peut pas être réalisée. Voir p.2 de cette annexe.

TUILES MANDAT

RAPPEL: lorsqu'un joueur réalise une action Mandat, il **doit choisir 1 des 2 Mandats** indiqués sur les tuiles de la Zone Mandat de la même couleur du dé qu'il vient de placer, **dépenser 1 ou plusieurs meeples** en fonction de la case Mandat choisie et **réaliser l'action bonus indiquée**.

Les meeples doivent être des hommes ou des femmes en fonction de ce qui est indiqué sur la case Mandat, à côté de la tuile. Le nombre de meeples requis est indiqué en bas à droite de la tuile. Si la tuile indique «..3», cela signifie que le joueur peut dépenser de 1 à 3 meeples pour réaliser l'action bonus indiquée de 1 à 3 fois (autant de fois que le nombre de meeples dépensés).

Autrement il peut ne réaliser l'action qu'une fois.

EXEMPLE: la tuile actuellement placée en haut de la case Mandat turquoise donne au joueur 2 points de mouvement sur la piste Militaire. Le joueur peut placer jusqu'à 3 meeples dans son Stock Général et utiliser 2 points de mouvement par meeples utilisés. La tuile est placée sur une case Mandat femme, les meeples dépensés doivent donc être des femmes.

EXEMPLE: la tuile actuellement placée en bas de la case Mandat turquoise permet au joueur de réaliser 1 (et seulement 1) action Mariage. Pour cela, il doit retourner 2 meeples dans son Stock Général. La tuile est placée sur une case Mandat homme, les meeples dépensés doivent être des hommes.



Le joueur doit dépenser 1, 2 ou 3 meeples et utiliser jusqu'à 2, 4 ou 6 points de mouvement sur la piste Carrière indiquée.



Le joueur n'est pas obligé d'utiliser tous les points mais il doit au moins en dépenser 1.



Le joueur doit dépenser 1, 2 ou 3 meeples et utiliser jusqu'à 2, 4 ou 6 points de mouvement sur la piste Initiative.



Le joueur doit dépenser 1 meeples, prendre 1 tuile Alliance des piles à côté du plateau et, sans la regarder, la placer face cachée à côté de la rangée de son choix (Carrière ou Mariage)



Le joueur doit placer 1, 2 ou 3 meeples dans la case Seuil du Plateau de Jeu (à côté de la rangée Récompenses). Cela augmente son seuil pour le tour **actuel** de 3, 6 ou 9.



Le joueur doit dépenser 2 meeples et réaliser l'action indiquée (Mariage ou Mission Diplomatique).



Le joueur doit dépenser 1, 2 ou 3 meeples et prendre 2, 4 ou 6 Florins.



Le joueur doit dépenser 1, 2 ou 3 meeples et prendre 1, 2 ou 3 meeples (homme ou femme, au choix) de son Stock Général et les placer dans son stock disponible.

RÉCOMPENSES

NOTE: les bonus de Récompenses sont pris dans l'ordre des joueurs nouvellement déterminé. Les joueurs éligibles peuvent:



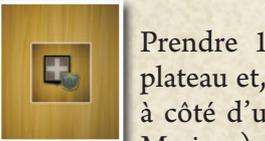
Réaliser l'action indiquée (Mission Diplomatique ou Mariage).



Prendre 2 meeples (homme ou femme comme indiqué sur la tuile) de son Stock Général et les placer dans son stock disponible.



Utiliser des points de mouvement sur les pistes indiquées (Carrière ou Initiative), jusqu'au maximum inscrit sur chaque tuile.



Prendre 1 tuile Alliance des piles à côté du plateau et, sans la regarder, la placer face cachée à côté d'une rangée de son choix (Carrière ou Mariage).



Placer 1 disque Assistant, sans en payer le coût, sur une case Assistant vide de son choix.



Réaliser une action supplémentaire. Retirer tous les dés des Plateaux Joueurs. Puis, chaque joueur éligible prend un dé parmi ceux qui restent de la manche en cours et réalise une action (Engager un Assistant, Mandat ou Signoria). Placer ce dé est gratuit, peu importe la valeur du dé et de la case action. Le joueur peut également activer les Assistants placés dans la même colonne.



Marquer 2 PV pour chaque Assistant sur son Plateau Joueur.



Marquer 4 PV pour chaque ville différente avec un meeples à sa couleur (homme ou femme comme indiqué sur la tuile).



Marquer 2 PV pour chacun de ses meeples dans des villes (homme ou femme comme indiqué sur la tuile).