

Turno di Gioco

- Gioca una carta nel tuo distretto (opzionale)
 - Esegui una sola azione tra queste (obbligatorio)
 - 1 Pesca una carta
 - 2 Attiva un edificio nel tuo distretto
 - 3 Combatti una carta evento
 - (1 cittadino +1 denaro + 1 denaro per disco sulla carta o 2 cittadini)
 - 4 Guadagnare denaro (2 per cittadini dello stesso colore)
 - 5 Raccogli i tuoi cittadini sulla tua carta Plaza
 - (6 Reclutare cittadini – Regole avanzate)
- nota: un cittadino avversario costa 2 denari

Le Icone sulle carte base

- Edifici Gialli
- Personaggi Bianchi
- Edifici Prestigiosi Rossi
- Il colore grigio significa "qualsiasi colore desideri"
- Edifici Gialli o Personaggi

- Ottieni 5 monete dalla banca**
- Recrutamento:** prendi un cittadino giallo dalla riserva generale e mettilo sulla tua carta Piazza. Ti costa 3 monete
- Attivate una carta gialla disponibile nel distretto di un altro giocatore** (questa carta rimane disponibile)
- Una carta di livello II con questi effetti ti permette di usare una carta già occupata da un cittadino. Una carta danneggiata non può essere usata. Fare questo non scatena il personaggio del tuo avversario.

- Pesca dal mazzo designato** in accordo con le normali regole di pesca
- Aggiungi 2 carte dal mazzo designato alla tua mano** (indipendentemente dal fatto che uno è visibile o meno). Se peschi una Town Crier, pesca un'altra carta prima di risolvere gli effetti degli eventi

- Combatti una carta dalla fila degli Eventi con almeno 1 disco sopra** e aggiungila alla tua mano (con una carta di Livello II prendi anche i dischi sopra). Rimpiazza la carta evento con la prima carta del mazzo

- Combatti una carta dalla fila degli eventi senza dischi sopra** e aggiungila alla tua mano. Rimpiazza la carta Evento con la

- Gli altri giocatori sono colpiti da 1 a 3 carte evento a tua scelta** (aggiungi un disco su ciascuna che abbia un cerchio vuoto), tante volte quanto dischi ci sono sulle rispettive carte. I giocatori possono costruire un baluardo per proteggersi. Puoi attivare un evento positivo (vale per tutti, come al solito).

- Raccogli i tuoi cittadini che giacciono vicino la tua carta Piazza** (non quelli che sono sugli edifici)

- Ottieni una moneta per ogni spazio vuoto/occupato nel tuo distretto.**

- Ciascuna carta del colore designato nella stessa riga o colonna può essere attivata 2 volte invece di 1.** Queste attivazioni sono fatte come 2 azioni distinte in turni separati.

- Attivando una carta del colore designato sulla stessa riga o colonna si attivano gli effetti del personaggio.** Devi prima risolvere gli effetti della carta attivata prima di prendere il vantaggio dovuto dall'attivazione del personaggio.

- Piazzando la carta designata nella stessa riga o colonna si attivano gli effetti del personaggio.** Devi prima pagare il costo di piazzamento della nuova carta prima di prendere il vantaggio dato dall'attivazione del personaggio.

Carte Evento

- Ciascun giocatore deve rimuovere un cittadino del colore designato dalla sua carta Piazza ed appoggiarlo coricato accanto alla sua Piazza.** Il cittadino tornerà disponibile quando il giocatore userà l'azione "Raccogli i tuoi cittadini sulla Piazza". Se un giocatore non ha cittadini di quel colore sulla sua Piazza non accade nulla. L'evento Crociata permette a ciascun giocatore di scegliere quale colore dei suoi cittadini è attaccato, ma deve scegliere un colore presente nella sua Piazza, se può.

- Questo evento è positivo, ma non per tutti!** Chi ha la somma più alta, nel colore designato, di edifici visibili nel suo distretto e cittadini, guadagna 3 monete. Contano tutti i cittadini che un giocatore possiede di quel colore. In caso di pareggio tutti i giocatori ottengono le monete.

- Ciascun giocatore perde 1 moneta.** Se un giocatore non ha monete non perde nulla.

- Ciascun giocatore mette un gettone danno su una carta non occupata di livello I o II (personaggi o edifici) del colore designato nel suo quartiere.** Il gettone danno rende la carta inutilizzabile finché il giocatore non giocherà la prossima azione (Raccogli i tuoi cittadini sulla Piazza). Se un giocatore non ha una carta non occupata di questo colore non succede nulla. L'evento Normans Attack permette a ciascun giocatore di scegliere il colore della carta da attaccare, ma deve scegliere un colore del quale abbia una carta disponibile nel suo quartiere, se può.

Edifici prestigiosi

Costo di piazzamento:

= 5 monete

= 2 monete e una carta di livello I, II o III che può venire dalla tua mano o dal tuo quartiere (e' possibile creare un buco nel quartiere).

Rimetti la carta nel suo mazzo.

= 1 cittadino giallo da qualunque posto (quartiere, Piazza o che giace vicino alla Piazza) Mettilo sulla Riserva.

Beffroi : 4PP/2PP per gruppo di carte di livello I e/o II (edifici e/o personaggi) visibili: giallo + bianco+ rosso

Halle aux Draps : 2PP/1PP per carte bianche di Livello I o II visibili (edifici e/o personaggi)

Hôtel des Monnaies : 2PP/1PP per gruppo di 4 monete

Hôtel de Ville : 2PP/1PP per cittadini gialli posseduti

Tour des Six : 2PP/1PP per cittadini gialli posseduti

Cathédrale : 8PP per l'unico giocatore che l'ha costruita

Saint-Quentin : 2PP/1PP per cittadini bianchi posseduti

La Madeleine : 2PP/1PP per edificio prestigioso visibile (incluso se stesso)

Saint-Brice : 4PP/2PP per gruppo di carte di Livello I e/o II (edifici e/o personaggi) visibili: gialli + bianchi + rossi

Saint-Nicolas : 3PP/1PP per per gruppo di cittadini posseduti: gialli + bianchi+ rossi

Saint-Jacques : 2PP/1PP per le carte bianche di Livello I o II visibili (edifici o personaggi)

Pont des Trouis : 3PP/1PP per gruppo di cittadini posseduti gialli + bianchi + rossi

Porte de la Vigne : 2PP/1PP per cittadini rossi posseduti

Tour d'Arras : 2PP/1PP per carte edificio bianche o gialle di livello I o II visibili

Tour Henry VIII : 2PP/1PP per carta barricata costruita

Tour Saint-Georges : 2PP/1PP per carte rosse di Livello I o II visibili (edifici o personaggi)