



## Alchimiste

Echangez une pierre de votre entrepôt contre une pierre de votre choix dans le sac.



## Alchimiste

Echangez une pierre de votre entrepôt contre une pierre de votre choix dans le sac.



## Alchimiste

Echangez une pierre de votre entrepôt contre une pierre de votre choix dans le sac.



## Alchimiste

Echangez une pierre de votre entrepôt contre une pierre de votre choix dans le sac.



## Architecte

Lorsque vous remplissez un contrat, vous pouvez considérer une des tours que vous avez construit comme si elle avait un étage en plus ou en moins.



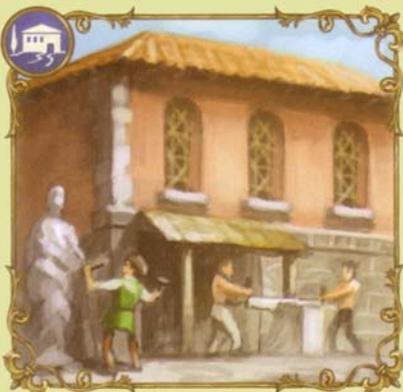
## Architecte

Lorsque vous remplissez un contrat, vous pouvez considérer une des tours que vous avez construit comme si elle avait un étage en plus ou en moins.



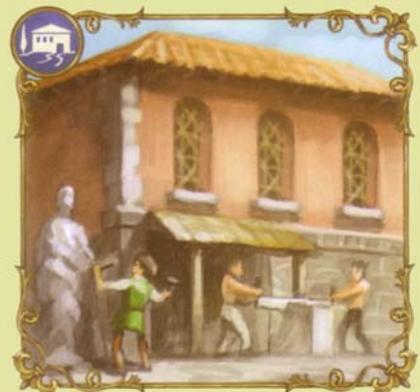
## Architecte

Lorsque vous remplissez un contrat, vous pouvez considérer une des tours que vous avez construit comme si elle avait un étage en plus ou en moins.



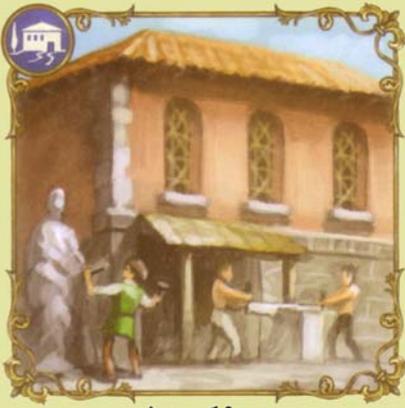
## Atelier

Votre coût de construction est réduit de 1.



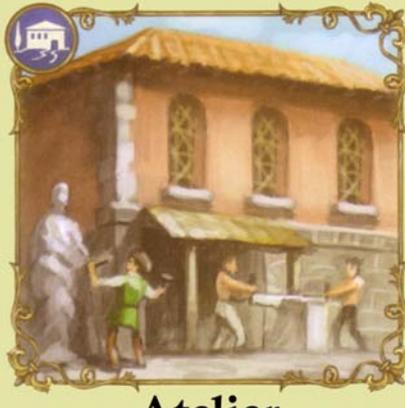
## Atelier

Votre coût de construction est réduit de 1.



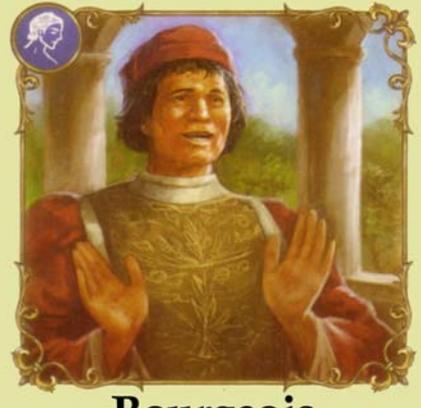
## Atelier

Votre coût de construction est réduit de 1.



## Atelier

Votre coût de construction est réduit de 1.



## Bourgeois

Annulez l'effet d'une carte événement de votre choix dans la rangée de cartes.

**OU**

Défaussez une carte de votre main.



## Bourgeois

Annulez l'effet d'une carte événement de votre choix dans la rangée de cartes.

**OU**

Défaussez une carte de votre main.



## Bourgeois

Annulez l'effet d'une carte événement de votre choix dans la rangée de cartes.

**OU**

Défaussez une carte de votre main.



## Campanile

Chaque joueur doit construire un clocher (une tour) de 3 pierres blanches. Tant qu'il ne l'a pas construit, il ne peut remplir aucun contrat.



## Contrebandier

Echangez une pierre de votre entrepôt contre une pierre de l'entrepôt d'un autre joueur.



## Contrebandier

Echangez une pierre de votre entrepôt contre une pierre de l'entrepôt d'un autre joueur.



## Contrebandier

Echangez une pierre de votre entrepôt contre une pierre de l'entrepôt d'un autre joueur.





## Disgrâce

A la fin de la partie, vous perdez  
2 PP.



## Disgrâce

A la fin de la partie, vous perdez  
2 PP.



## Effondrement

Détruisez une tour dans votre  
chantier. Remettez toutes les pierres  
dans le sac.



## Bourgeois

Annulez l'effet d'une carte  
évènement de votre choix dans  
la rangée de cartes.

OU

Défaussez une carte de votre main.



## Bourgeois

Annulez l'effet d'une carte  
évènement de votre choix dans  
la rangée de cartes.

OU

Défaussez une carte de votre main.



## Campanile

Chaque joueur doit construire un  
clocher (une tour) de 3 pierres  
blanches. Tant qu'il ne l'a pas  
construit, il ne peut remplir  
aucun contrat.



## Entrepôt

Votre entrepôt est limitée à 15  
pierres. Votre nombre de cartes  
en main est illimité.



## Entrepôt

Votre entrepôt est limitée à 15  
pierres. Votre nombre de cartes  
en main est illimité.



## Entrepôt

Votre entrepôt est limitée à 15  
pierres. Votre nombre de cartes  
en main est illimité.



## Gloire

A la fin de la partie, recevez 3 PP.



## Gloire

A la fin de la partie, recevez 3 PP.



## Grand privilège

Le prochain joueur à réaliser un contrat d'exactly 7 étages reçoit un bonus de 4 PP. Défaussez ensuite cette carte.



## Incendie

Remettez 3 pierres de votre entrepôt dans le sac. Les pierres qui sont sur cette carte ne sont pas affectées.



## Incendie

Remettez 3 pierres de votre entrepôt dans le sac. Les pierres qui sont sur cette carte ne sont pas affectées.



## Inondation

Chaque joueur prend un tiers arrondi au-dessus) des pierres dans son entrepôt et les remet dans le sac. Les pierres qui sont sur cette carte n'entrent pas dans ce calcul.



## Maçon

Votre coût de construction est réduit de 3.



## Maçon

Votre coût de construction est réduit de 3.



## Maçon

Votre coût de construction est réduit de 3.



## Malfaçon

Remettez une pierre de l'une de vos tours dans le sac.



## Marchand

Remplacez toutes les pierres sur une carte de la rangée de cartes par autant de pierres prises dans le sac.



## Marchand

Remplacez toutes les pierres sur une carte de la rangée de cartes par autant de pierres prises dans le sac.



## Monument

Cette carte va dans la main du joueur qui a la plus haute tour dans son chantier (en cas d'égalité, elle est défaussée). A la fin de la partie, vous recevez **3 PP**.



## Monument

Cette carte va dans la main du joueur qui a la plus haute tour dans son chantier (en cas d'égalité, elle est défaussée). A la fin de la partie, vous recevez **3 PP**.



## Petit privilège

Le prochain joueur à réaliser un contrat d'exactly 5 étages reçoit un bonus de **2 PP**. Défaussez ensuite cette carte.



## Pont

Vous échangez vos pierres avec celles de la rangée de cartes à  $2 \Rightarrow 1$  (au lieu de  $3 \Rightarrow 1$ ).



## Princesse

Ne payez pas le coût de la carte choisie dans la rangée de carte.



## Princesse

Ne payez pas le coût de la carte choisie dans la rangée de carte.



## Privilage moyen

Le prochain joueur à réaliser un contrat d'exactly 6 étages reçoit un bonus de 3 PP. Défaussez ensuite cette carte.



## Reconnaissance

A la fin de la partie, recevez 1 PP pour chaque contrat de 3 ou 4 étages que vous avez rempli.



## Reconnaissance

A la fin de la partie, recevez 1 PP pour chaque contrat de 3 ou 4 étages que vous avez rempli.



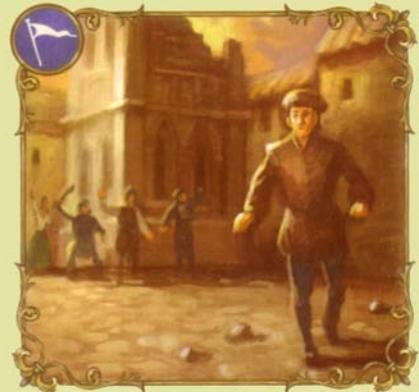
## Renaissance

Remélangez ensemble la pioche et la défausse pour former une nouvelle pioche.



## Saboteur

Remettez dans le sac une pierre d'une tour d'un autre joueur.



## Scandale

A la fin de la partie, vous perdez 3 PP.



## Scandale

A la fin de la partie, vous perdez 3 PP.



## Taxe de luxe

Pour chaque tour de 5 étages ou plus dans son chantier, chaque joueur prend 2 pierres de n'importe quelle couleur dans son entrepôt et les remet dans le sac. Chaque tour non payée tombe immédiatement en ruine.



## Tribut

Pour chaque tour dans son chantier, chaque joueur prend 1 pierre de la couleur de cette tour dans son entrepôt et la remet dans le sac. Chaque tour non payée tombe immédiatement en ruine.



## Tribut

Pour chaque tour dans son chantier, chaque joueur prend 1 pierre de la couleur de cette tour dans son entrepôt et la remet dans le sac. Chaque tour non payée tombe immédiatement en ruine.

### Cartes action



#### Carte événement

- ✦ A jouer immédiatement



#### Carte personnage

- ✦ A mettre dans sa main
- ✦ A jouer immédiatement ou plus tard pendant son tour
- ✦ Pas plus d'une carte identique par tour



#### Carte célébration

- ✦ A mettre dans sa main
- ✦ Ne peut pas être défaussée



#### Carte bâtiment

- ✦ A placer face visible devant soi
- ✦ Pas plus d'une carte identique par joueur



#### Carte Eglise

- ✦ A placer face visible sur le plateau de jeu
- ✦ A défausser après que son effet ait été déclenché

### Cartes action



#### Carte événement

- ✦ A jouer immédiatement



#### Carte personnage

- ✦ A mettre dans sa main
- ✦ A jouer immédiatement ou plus tard pendant son tour
- ✦ Pas plus d'une carte identique par tour



#### Carte célébration

- ✦ A mettre dans sa main
- ✦ Ne peut pas être défaussée



#### Carte bâtiment

- ✦ A placer face visible devant soi
- ✦ Pas plus d'une carte identique par joueur



#### Carte Eglise

- ✦ A placer face visible sur le plateau de jeu
- ✦ A défausser après que son effet ait été déclenché

### Cartes action



#### Carte événement

- ✦ A jouer immédiatement



#### Carte personnage

- ✦ A mettre dans sa main
- ✦ A jouer immédiatement ou plus tard pendant son tour
- ✦ Pas plus d'une carte identique par tour



#### Carte célébration

- ✦ A mettre dans sa main
- ✦ Ne peut pas être défaussée



#### Carte bâtiment

- ✦ A placer face visible devant soi
- ✦ Pas plus d'une carte identique par joueur



#### Carte Eglise

- ✦ A placer face visible sur le plateau de jeu
- ✦ A défausser après que son effet ait été déclenché

### Cartes action



#### Carte événement

- ✦ A jouer immédiatement



#### Carte personnage

- ✦ A mettre dans sa main
- ✦ A jouer immédiatement ou plus tard pendant son tour
- ✦ Pas plus d'une carte identique par tour



#### Carte célébration

- ✦ A mettre dans sa main
- ✦ Ne peut pas être défaussée



#### Carte bâtiment

- ✦ A placer face visible devant soi
- ✦ Pas plus d'une carte identique par joueur



#### Carte Eglise

- ✦ A placer face visible sur le plateau de jeu
- ✦ A défausser après que son effet ait été déclenché

### Phases du tour de jeu

- 1) **Choix d'une carte** (obligatoire)
  - ✦ Choix de la carte sur le plateau
- 2) **Echange de pierres** (optionnel)
  - ✦ 3⇒1 (1x par tour max.)
- 3) **Construction** (optionnel)
  - ✦ Une seule couleur par tour
  - ✦ Coût de construction sur le plateau de chantier
- 4) **Perte des ruines** (obligatoire)
  - ✦ Les tours qui n'ont pas été agrandies tombent en ruine
- 5) **Réalisation des contrats** (optionnel)
  - ✦ a) Vérifier une tour
  - ✦ b) Avancer son pion prestige
  - ✦ c) Placer son sceau
  - ✦ d) Remettre les pierres dans le sac
- 6) **Examen des limites** (obligatoire)
  - ✦ Limite de l'entrepôt: 10 pierres
  - ✦ Main maximale: 5 cartes

### Phases du tour de jeu

- 1) **Choix d'une carte** (obligatoire)
  - ✦ Choix de la carte sur le plateau
- 2) **Echange de pierres** (optionnel)
  - ✦ 3⇒1 (1x par tour max.)
- 3) **Construction** (optionnel)
  - ✦ Une seule couleur par tour
  - ✦ Coût de construction sur le plateau de chantier
- 4) **Perte des ruines** (obligatoire)
  - ✦ Les tours qui n'ont pas été agrandies tombent en ruine
- 5) **Réalisation des contrats** (optionnel)
  - ✦ a) Vérifier une tour
  - ✦ b) Avancer son pion prestige
  - ✦ c) Placer son sceau
  - ✦ d) Remettre les pierres dans le sac
- 6) **Examen des limites** (obligatoire)
  - ✦ Limite de l'entrepôt: 10 pierres
  - ✦ Main maximale: 5 cartes

### Phases du tour de jeu

- 1) **Choix d'une carte** (obligatoire)
  - ✦ Choix de la carte sur le plateau
- 2) **Echange de pierres** (optionnel)
  - ✦ 3⇒1 (1x par tour max.)
- 3) **Construction** (optionnel)
  - ✦ Une seule couleur par tour
  - ✦ Coût de construction sur le plateau de chantier
- 4) **Perte des ruines** (obligatoire)
  - ✦ Les tours qui n'ont pas été agrandies tombent en ruine
- 5) **Réalisation des contrats** (optionnel)
  - ✦ a) Vérifier une tour
  - ✦ b) Avancer son pion prestige
  - ✦ c) Placer son sceau
  - ✦ d) Remettre les pierres dans le sac
- 6) **Examen des limites** (obligatoire)
  - ✦ Limite de l'entrepôt: 10 pierres
  - ✦ Main maximale: 5 cartes

### Phases du tour de jeu

- 1) **Choix d'une carte** (obligatoire)
  - ✦ Choix de la carte sur le plateau
- 2) **Echange de pierres** (optionnel)
  - ✦ 3⇒1 (1x par tour max.)
- 3) **Construction** (optionnel)
  - ✦ Une seule couleur par tour
  - ✦ Coût de construction sur le plateau de chantier
- 4) **Perte des ruines** (obligatoire)
  - ✦ Les tours qui n'ont pas été agrandies tombent en ruine
- 5) **Réalisation des contrats** (optionnel)
  - ✦ a) Vérifier une tour
  - ✦ b) Avancer son pion prestige
  - ✦ c) Placer son sceau
  - ✦ d) Remettre les pierres dans le sac
- 6) **Examen des limites** (obligatoire)
  - ✦ Limite de l'entrepôt: 10 pierres
  - ✦ Main maximale: 5 cartes