



La partie se déroule  
sur 6 années.

**1 tour = 1 année (8 phases)**

**1) Changement du « Premier joueur »**

- le voisin de gauche prend la main

**2) Placer les cartes « Voix du peuple »**

- Placer 3 cartes face cachée et 1 face visible.

**3) Revenus des mines d'or**

- 1 mine = 1 pièce d'or par montagne adjacente

**4) Croissance de la population**

- + 1 citoyen par ville (placé sur le « Castello »)
- sans « Marché » : population limitée à 5.
- avec « Marché », mais sans « Fontaine » ou « Thermes » : population limitée à 8.
- avec « Marché » et « Thermes » ou « Fontaine » : population illimitée.

**5) Actions politiques (5 tours de table)**

- jouer 1 de ses 3 cartes « Action » ou prendre 1 des 7 cartes « Politique » visibles.
- l'action choisie doit être immédiatement exécutée.
- une carte jouée est posée devant le joueur.
- une carte « Politique » choisie est immédiatement remplacée.
- La carte « Reiche Ernte » (récolte miraculeuse) ne peut pas être utilisée lors de la 6ème année.
- Un joueur qui n'a pas pu nourrir tous ses citoyens l'année précédente, pose l'une des ses cartes actions devant lui sans la jouer et passe son premier tour politique.

**Construction de nouveaux bâtiments**

- toujours adjacent à un bâtiment existant.
- placer 1 citoyen du « Castello » sur le nouveau bâtiments. S'il s'agit d'un marché le citoyen est pris dans la réserve.
- pour une nouvelle ville (max 1 / an) : distance  $\geq 3$  cases de toute ville. Prendre 1 citoyen d'1 de ses « Castellos » existants + 2 dans la réserve. S'il est voisin d'un champ, prendre le nombre de blés indiqué.
- placer « Fontaine » et « Thermes » obligatoirement près d'une source d'eau.
- placer une « Mine » près d'un montagne (revenu en phase 3).
- placer une « Ferme » près d'un champ, et prendre le nombre de blé correspondant.

**6) Découvrir la « voix du peuple »**

- retourner les 3 cartes qui étaient faces cachées. Si 2 + 2 : chaque joueur décide pour chacune de ses villes.

**7) Migration de la population**

- pas de migration entre les villes d'1 même joueur.
- migration entre 2 villes si moins de 3 cases de distance entre les 2.
- pour 2 villes adjacentes : comparer l'attractivité de chaque ville (nombre total d'arc par couleur). La ville la plus attractive prend 1 citoyen à la ville adjacente.
- Les citoyens sont ensuite réorganisés par ville, de façon à ce qu'il y en ait 1 sur chaque bâtiment, et le supplément sur le « Castello ». Si un bâtiment n'a pas de citoyen il est retiré du plateau de jeu. Obligation de retirer les bâtiments extérieurs (pas de « trous »).
- un « Castello » vide est retiré du plateau de jeu.
- une ferme retirée fait perdre des points de ravitaillement au joueur concerné.

**8) Ravitaillement de la population**

- si la capacité globale des fermes (+ « Castello ») est  $>$  = au nombre de citoyens des villes (les notables ne comptent pas), la population mange à sa faim.
- si la capacité globale des fermes (+ « Castello ») est  $<$  au nombre de citoyens, les citoyens qui ne peuvent pas être nourris sont retirés du plateau de jeu. Les bâtiments sans citoyen sont retirés du plateau de jeu.

**Fin d'année**

- Retirer les cartes « Voix du peuple ».
- Défausser les cartes « Politiques » jouées.
- Retourner, ses cartes « Action ».
- Retirer du plateau les « notables ».
- La nouvelle année peut commencer.

**Fin de partie (à la fin de la 6ème année)**

Chaque joueur compte ses points :

- 1 citoyen sur le plateau = 1 point
- 1 ville avec 3 couleurs représentées = 3 points
- Manque de ravitaillement la dernière année : - 5points

Le joueur qui compte le plus de points gagne la partie. En cas d'égalité, le joueur le plus riche (pièces d'or) l'emporte.

Aide de jeu réalisée par JF Peyridieu pour BdmL, (<http://bdml.free.fr>),  
à partir de celle proposée par Philippe Guilbert