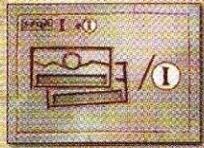


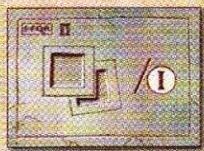
Cartes sénat

A la fin de la partie, les points de renommée sont comptabilisés, les joueurs retournent leurs cartes sénat. 18 cartes sur 19 prodiguent des points de renommée supplémentaires, seule la carte « enfantement » fonctionne autrement.



Carte I : Provinces nombreuses : Le possesseur de cette carte gagne un point de renommée supplémentaire par paire de provinces quelconques, ces points s'additionnent, au +1 de la carte elle-même..

Dans l'exemple, avec cette carte, on gagnerait 4 points de renommée (1 pour la carte elle-même + 3 pour les provinces).



Carte II : Population nombreuse : Le possesseur de cette carte touche 1 point de victoire supplémentaire par paire d'habitants attribuée à une province.

Dans l'exemple, on recevrait 4 point de renommée avec cette carte (8 : 2 ; la femme violette ne compte pas).



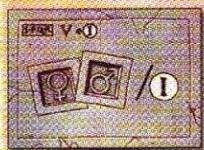
Carte III : Cartes sénat nombreuses : Le possesseur de cette carte gagne 1 point par carte sénat en sa possession. On ajoute le +1 de la carte.

Dans l'exemple, on reçoit 5 points pour cette carte (3 pour les provinces frontalières et la province libre + 2 pour la carte « sénat nombreuses » qui n'est pas montrée dans l'exemple).



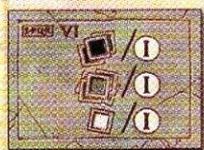
Carte IV : Carte nombreux « faveur divine » : Cette carte fait gagner un point de victoire de la carte elle-même, plus un point de victoire supplémentaire par groupe de 3 jetons chance en sa possession (on arrondi au plus proche). Ces points s'ajoutent aux points habituellement touchés grâce aux jetons chance. Attention, cette carte n'est pas utilisée à 2 et 3 joueurs.

Dans l'exemple, si on possède cette carte on reçoit 3 points de renommée supplémentaires (1 pour la carte elle-même, + 2 pour un groupe complet de trois jetons. Les deux autres jetons ne sont pas pris en compte).



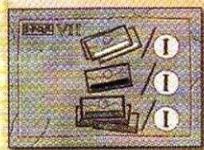
Carte V : Carte Couples nombreux : Cette carte octroie 1 point + 1 point par couple dans une même province, quelle que soit la nature de cette province.

Dans l'exemple, le possesseur de cette carte reçoit 3 points de renommée (1 pour la carte elle-même + 2 pour les deux couples placés sous les provinces).



Carte VI : Peuples de couleurs différentes : Cette carte donne un point de bonus par couleur de peuple différent en sa possession. Les peuples non attribués à une province ne comptent pas.

Dans l'exemple, le possesseur de cette carte reçoit 4 points de renommée (la femme violette ne compte pas !).



Carte VII : Provinces différentes : Cette carte fait gagner un point de victoire supplémentaire par couleur de province habitée en sa possession. Les provinces frontalières comptent normalement.

Dans l'exemple, le possesseur de cette carte reçoit 5 points de renommée (la province libre compte ici comme une province rouge).



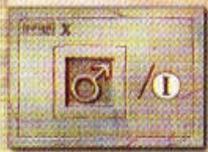
Carte VIII : Habitant isolé : Cette carte donne un point de renommée supplémentaire par province habitée par un seul jeton habitant.

Dans l'exemple, on reçoit 3 points de renommée.



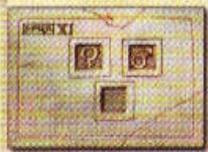
Carte IX : Femmes nombreuses : Cette carte donne un bonus d'un point par femme associée à une province en sa possession.

Dans l'exemple, on reçoit 5 points de renommée (la femme violette ne compte pas).



Carte X : Hommes nombreux : Cette carte donne un bonus d'un point par homme associé à une province en sa possession.

Dans l'exemple, le possesseur de cette carte reçoit 3 points de renommée.



Carte XI : Enfentement : Cette carte permet d'avoir un habitant supplémentaire en plus du couple habituel permis sur chaque province. Dans des provinces frontalières, la couleur peut être au choix.

Dans l'exemple, on pourrait placer un troisième habitant vert ou rouge dans la première province frontalière et un autre habitant vert dans la province verte.



Carte XII : Provinces frontalières : Ces provinces vous obligent à poser une carte habitant de chacune des couleurs de cette carte, et donne un bonus de 3 points quand on parvient à placer un couple formé des bonnes couleurs.



Correct !

Valeur : 7 points de renommée (3 pour la province et 4 pour les deux habitants).



Correct !

Valeur : 2 points de renommée (0 pour la province et 2 pour l'habitant).



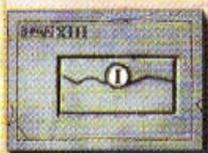
Pose de tuile interdite !

Valeur : 3 points (l'autre habitant devrait être rouge)



Interdit !

Valeur : 0 points (les habitants doivent être rouges ou verts).



Carte XIII : Provinces libres : Cette province est de la couleur du choix du joueur et vaut un point si elle est associée à au moins un habitant. Si un couple est posé, il doit être de couleur identique.



Correct !

Valeur : 5 (1 pour la province et 4 pour les deux habitants).



Correct !

Valeur : 4 (1 pour la province et 3 pour l'habitant).



Interdit !

Valeur 4 (1 pour la province et 3 pour l'habitant bleu. L'habitant vert devra être posé ailleurs).