

## JE PIOCHE DES CARTES

« **JE PENSE** » et prend :

- ⇒ des cartes pour compléter ma main (*base : 5 cartes maximum*)
- ⇒ ou 1 carte supplémentaire pour rajouter à ma main *si elle est déjà à son « maximum »*
- ⇒ ou 1 valet (« *jack* »)

## ... ET J'AGIS

Je peux faire une action du même type que celle faite par le Leader gratuitement pour chaque personnage identique possédé dans ma clientèle.

## JE SUIS LE LEADER



## JE CHOISIS

le personnage jouable ce tour et **je joue une carte** OU

## JE PASSE

et **je pioche des cartes**, sans agir puis je passe la carte Leader au joueur suivant.



## STOCK

Le stock contient les cartes obtenues par l'**OUVRIER** (piochées dans les communs), ou par le **LEGIIONNAIRE** (piochées dans les communs et les mains des joueurs voisins).

La taille du stock n'est pas limitée.

## INFLUENCE

Votre score d'influence conditionne le nombre de personnages dans votre clientèle, et le nombre de cartes dans votre coffre.

Il augmente en cours de jeu, à chaque fois que vous complétez un bâtiment.

Valeur de base : 2



## COFFRE

Le coffre contient les cartes de mon stock que le **MARCHAND** a vendu.

Taille de base : 2



La taille du coffre est limitée par le score d'influence.

## JE JOUE UNE CARTE

Seul le Leader choisit le personnage jouable sur le tour

« **JE SUIS** » et fais une 1ère action en jouant depuis ma main :

- ⇒ une carte personnage
- ⇒ ou un valet (« *jack* »)
- ⇒ ou une pétition

## ... ET J'AGIS

Je peux faire une action supplémentaire du même type gratuitement pour chaque personnage identique possédé dans ma clientèle.

**PATRON** : Prend un personnage des communs et le met dans la clientèle.

**OUVRIER** : Prend un matériau des communs et le met dans le stock.

**ARCHITECTE** et **ARTISAN** : Prennent une fondation et commencent la construction d'un bâtiment de la main.

**ARCHITECTE** : Complète une construction depuis le stock.

**ARTISAN** : Complète une construction depuis la main.

**LEGIIONNAIRE** : Exige un matériau (montré depuis la main) des communs et de la main des joueurs voisins.

**MARCHAND** : Vend un matériau du stock et le met dans le coffre.

## CLIENTELE

La clientèle contient les personnages des communs engagés par le **PATRON**.

Taille de base : 2



La taille de la clientèle est limitée par le score d'influence.