

NOTRE DAME^{2.0}

2 à 5 | 45-75 mm > avoir le plus de points de prestige

→ **préparation** | Constituer plateau selon nombre de joueurs | Chaque joueur reçoit **3 pièces d'or**, un **set de 9 cartes** (mélangé f.c et gardé devant le joueur), **1 calèche** (placée sur le marché central de son quartier), **1 pion assistant**, **1 cube rat noir** (placé su "0" au port), **4 messages** (mélangés et posés f.c sur ses marchés périphériques, puis révélés) et enfin **4 cubes d'influence** qui constituent sa réserve perso (RP) | Cubes restants forment la réserve générale (RG) | faire une pioche f.c avec les **6 cartes marron**, une autre avec les **9 cartes grises** | Premier joueur reçoit le pion "bossu"

—memo à 2 Joueurs : chacun utilise 2 quartiers en quinconce mais ne reçoit que les éléments d'une seule couleur

Tour de jeu (partie = 3 manches de 3 tours)

—memo au début de la 2e et 3e manche, remélanger les 6 cartes marron. Trier les cartes action > chacun reforme sa pioche perso

① RÉVÉLER CARTES PERSONNAGES : 2 marrons + 1 gris

② CHOISIR CARTES ACTION

Chacun prend les **3 premières cartes de sa pioche**, en garde une et passe les 2 autres au J. sur sa gauche. Il choisit ensuite 1 carte parmi les 2 transmises par le J. sur sa droite et donne la dernière au joueur à sa gauche. Ainsi, chaque Joueur a 3 cartes en main.

③ JOUER UNE CARTE ACTION X 2

Dans l'ordre du tour, chacun joue une première carte. Puis chacun joue une seconde carte. La dernière n'est pas jouée (écartée f.c.)

✦ **Effet des cartes après avoir placé 1 Cube sur bâtiment désigné**

—memo si RP vide, déplacer un cube ou renoncer à l'effet

➔ **couvent** : mettre 1 cube de la RG > RP / cube sur Bâtiment

➔ **banque** : gagner 1 or / cube sur Bâtiment

➔ **hôtel** : gagner 1 point de prestige / cube sur Bâtiment

➔ **relais** : déplacer calèche d' 1 marché / cube sur Bâtiment

—memo déplacement maxi non obligatoire. 1 seul message récolté par tour. Effet - si présent - du message réalisé illico

➔ **auberge** : 3 actions au choix si 1 à 3 cubes présents

—memo si 4 cubes, 2 actions (même identiques) réalisables

➔ **parc** : reculer d'une case le marqueur rat et recevoir à chaque gain de prestige 1 pt supplémentaire pour chaque paire de cubes,

➔ **hôpital** : cf phase 5

➔ **notre dame** : contre 1 à 3 ors, recevez de 1 à 6 pts de prestige. Si offrande, vous pouvez également placer un cube sur Notre Dame

—memo à la fin de chaque manche, chaque cube présent rapporte X points (X = points sur tuile Notre Dame divisé par nombre de cubes. Arrondi à l'inférieur). Cubes retournent ensuite dans RG

➔ **assistant** : le placer ou le déplacer. Il équivaut à un cube

④ SOUDOYER

Chacun peut soudoyer contre une pièce d'or un et un seul des 3 personnages révélés en phase 1 contre 1 pièce d'or et appliquer l'effet

—memo le même perso peut être soudoyé par des J. différents

⑤ INSALUBRITÉ

Chacun avance son cube rat d'autant de cases qu'il y a de rats sur l'ensemble des 3 cartes personnages.

—memo les joueurs qui ont des cubes à l'hôpital déduisent du total des cartes personnages 1 rat par cube

➔ **si un cube rat dépasse la case 9** : le joueur perd 2 points de prestige, enlève sur son quartier un cube du bâtiment qui en a le plus et met le cube rat sur la case 9

—memo cube enlevé au choix du joueur si bâtiments à égalité

NOTRE DAME^{2.0}

2 à 5 | 45-75 mm > avoir le plus de points de prestige

→ **préparation** | Constituer plateau selon nombre de joueurs | Chaque joueur reçoit **3 pièces d'or**, un **set de 9 cartes** (mélangé f.c et gardé devant le joueur), **1 calèche** (placée sur le marché central de son quartier), **1 pion assistant**, **1 cube rat noir** (placé su "0" au port), **4 messages** (mélangés et posés f.c sur ses marchés périphériques, puis révélés) et enfin **4 cubes d'influence** qui constituent sa réserve perso (RP) | Cubes restants forment la réserve générale (RG) | faire une pioche f.c avec les **6 cartes marron**, une autre avec les **9 cartes grises** | Premier joueur reçoit le pion "bossu"

—memo à 2 Joueurs : chacun utilise 2 quartiers en quinconce mais ne reçoit que les éléments d'une seule couleur

Tour de jeu (partie = 3 manches de 3 tours)

—memo au début de la 2e et 3e manche, remélanger les 6 cartes marron. Trier les cartes action > chacun reforme sa pioche perso

① RÉVÉLER CARTES PERSONNAGES : 2 marrons + 1 gris

② CHOISIR CARTES ACTION

Chacun prend les **3 premières cartes de sa pioche**, en garde une et passe les 2 autres au J. sur sa gauche. Il choisit ensuite 1 carte parmi les 2 transmises par le J. sur sa droite et donne la dernière au joueur à sa gauche. Ainsi, chaque Joueur a 3 cartes en main.

③ JOUER UNE CARTE ACTION X 2

Dans l'ordre du tour, chacun joue une première carte. Puis chacun joue une seconde carte. La dernière n'est pas jouée (écartée f.c.)

✦ **Effet des cartes après avoir placé 1 Cube sur bâtiment désigné**

—memo si RP vide, déplacer un cube ou renoncer à l'effet

➔ **couvent** : mettre 1 cube de la RG > RP / cube sur Bâtiment

➔ **banque** : gagner 1 or / cube sur Bâtiment

➔ **hôtel** : gagner 1 point de prestige / cube sur Bâtiment

➔ **relais** : déplacer calèche d' 1 marché / cube sur Bâtiment

—memo déplacement maxi non obligatoire. 1 seul message récolté par tour. Effet - si présent - du message réalisé illico

➔ **auberge** : 3 actions au choix si 1 à 3 cubes présents

—memo si 4 cubes, 2 actions (même identiques) réalisables

➔ **parc** : reculer d'une case le marqueur rat et recevoir à chaque gain de prestige 1 pt supplémentaire pour chaque paire de cubes,

➔ **hôpital** : cf phase 5

➔ **notre dame** : contre 1 à 3 ors, recevez de 1 à 6 pts de prestige. Si offrande, vous pouvez également placer un cube sur Notre Dame

—memo à la fin de chaque manche, chaque cube présent rapporte X points (X = points sur tuile Notre Dame divisé par nombre de cubes. Arrondi à l'inférieur). Cubes retournent ensuite dans RG

➔ **assistant** : le placer ou le déplacer. Il équivaut à un cube

④ SOUDOYER

Chacun peut soudoyer contre une pièce d'or un et un seul des 3 personnages révélés en phase 1 contre 1 pièce d'or et appliquer l'effet

—memo le même perso peut être soudoyé par des J. différents

⑤ INSALUBRITÉ

Chacun avance son cube rat d'autant de cases qu'il y a de rats sur l'ensemble des 3 cartes personnages.

—memo les joueurs qui ont des cubes à l'hôpital déduisent du total des cartes personnages 1 rat par cube

➔ **si un cube rat dépasse la case 9** : le joueur perd 2 points de prestige, enlève sur son quartier un cube du bâtiment qui en a le plus et met le cube rat sur la case 9

—memo cube enlevé au choix du joueur si bâtiments à égalité