EFFETS DE SAINTE-BARBE

Gagnez/perdez **immédiatement** les points de réputation indiqués.

Gagnez **immédiatement** les points de victoire indiqués.

Effectuez **gratuitement** l'action représentée.

N'importe où.

Revendiquez **gratuitement** une parcelle **n'importe où** à Kutná Hora.

2×

Effectuez **gratuitement** 2 actions Mine (avec des pions Mineur de la réserve si possible).

2×

Effectuez **gratuitement** 2 actions Revenus (vous pouvez donc ajouter 2 aristocrates au conseil).

Retirez le pion Maison le plus à gauche d'une rangée de votre choix (n'appliquez pas l'effet Maison) et augmentez de 2 la production correspondante.

Pour **chacun** de vos bâtiments, gagnez 1 point de réputation par bâtiment public adjacent.

Depuis la réserve.

Ajoutez **gratuitement** 1 jeton Aristocrate au conseil d'administration **depuis la réserve** (pas depuis la zone multicolore).

Choisissez **1 de vos bâtiments** et gagnez 1 point de victoire par icône identique adjacente.

EFFETS DE LA MINE ET DES BÂTIMENTS

Augmentez de ce montant la production de la ressource indiquée.

Tirez la languette illustrée d'1 cran vers la droite.

Faites progresser le paquet Minerai du nombre de cartes indiqué.

Faites progresser le paquet Population du nombre de cartes indiqué.

Prenez la tuile Technologie minière du dessus de la pile et placez-la comme s'il s'agissait d'une tuile Mine gratuite (avec un pion Mineur de votre réserve).

Retournez la tuile Sainte-Barbe en cours. Ignorez son effet. Appliquez seulement l'éventuelle augmentation des impôts.

Gagnez immédiatement les points de victoire indiqués.

Gagnez immédiatement les points de réputation indiqués.

Prenez le nombre de jetons Pélican indiqué.

Augmentez les impôts du montant indiqué.

Déplacez l'aristocrate indiqué depuis sa réserve jusqu'à la zone multicolore.

Retirez de votre plateau 1 maison (la plus à gauche de sa rangée) et ignorez son effet Maison.

BÂTIMENTS DES GUILDES

BÂTIMENTS PUBLICS

ACTIONS

MINE : Si nécessaire, payez 1 pour rendre 2 mineurs disponibles. Piochez des tuiles Mine et choisissez-en 1. Placez-la sur une entrée de la mine (payez 2) ou immédiatement à gauche, à droite ou en dessous d'une tuile déjà placée (payez alors le prix le plus élevé indiqué parmi les tuiles adjacentes). Placez-y 1 mineur.

PERMIS : Choisissez 1 bâtiment. Payez le prix correspondant à sa colonne. Prenez la tuile. Déplacez sa pile vers la fin de sa rangée. Vous ne pouvez prendre que les bâtiments de vos guildes et les bâtiments publics.

PARCELLE : Revendiquez 1 parcelle adjacente orthogonalement à un bâtiment (si possible). Payez son prix (le plus élevé, s'il y a le choix). Si aucune parcelle de ce type n'est disponible, revendiquez la parcelle de votre choix pour 5 pièces. Si votre réputation est de 3 ou plus, toutes les parcelles coûtent 1 pièce.

BÂTIMENT : Reprenez un de vos marqueurs Parcelle et placez un bâtiment à la place. Payez le coût en . Résolvez les effets de la tuile. S'il s'agit d'un bâtiment de guilde, placez-y 1 maison et résolvez son effet.

REVENUS : Gagnez des pièces en fonction de vos compteurs de production. Vous pouvez payer 10 pièces pour placer 1 aristocrate de la zone multicolore dans le conseil d'administration.

SAINTE-BARBE : Utilisez 1 . Résolvez l'effet de la tuile Sainte-Barbe en cours (ignorez l'icône Impôts). Retournez la tuile face cachée.

JOKER : Perdez 1 point de réputation (sauf si vous avez une réputation de 6 ou plus). Ensuite, effectuez l'une des actions ci-dessus.

PLATEAU JOUEUR

Dès que vous atteignez 3 de réputation, revendiquer une parcelle ne vous coûte plus qu'1 pièce.

Dès que vous atteignez 6 de réputation, utiliser le Joker ne fait plus diminuer votre réputation.

Prenez gratuitement un bâtiment **public** (puis déplacez sa pile à la fin de la rangée).

DÉCOMPTE DES POINTS DES ARISTOCRATES

Pour **chacun** de vos bâtiments, gagnez 1 point de victoire par bâtiment public adjacent.

Pour chaque paire de jetons Pélican **utilisés**, gagnez 3 points de victoire.

Si vous possédez au moins 1 tuile à chaque étage de la mine, gagnez 2 points de victoire (4 points si vous avez 2 tuiles à chaque étage).

Pour chaque colonne vide de votre plateau (sans pion Maison), gagnez 3 points de victoire.

Multipliez ensuite ces points de victoire par le nombre d'aristocrates de la couleur correspondante siégeant au conseil.

DÉCOMPTE FINAL

Kutná Hora : Chacun de vos bâtiments vous rapporte 1 par icône identique adjacente.

Mine : Gagnez des points de victoire en fonction du nombre d'étoiles à chaque étage.

Revenus : 1 / 10 pièces

Réputation : Gagnez/perdez les points correspondant à votre position sur la piste Réputation.

Divers : 1 pour chaque...

- tuile Bâtiment non placée encore en votre possession
- marqueur Parcelle à Kutná Hora
- non utilisé