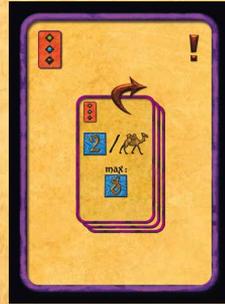
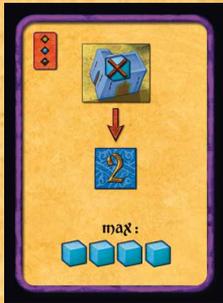




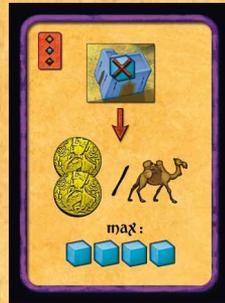
Marquer 2 points par souk totalement rempli par le joueur.
Note : il est impossible de marquer plus de 6 points avec cette carte.



Récupérer la carte que vient de défausser ou de jouer un autre joueur.
Note : cette carte est obligatoirement jouée en dehors du tour du joueur qui la possède.



Défausser jusqu'à 4 de ses marchandises placées sur des boutiques pour marquer 2 points par marchandise.
Note : il est impossible de marquer plus de 8 points avec cette carte.



Défausser jusqu'à 4 de ses marchandises placées sur des bâtiments pour récupérer soit 1 chameau, soit 2 pièces d'or par marchandise.
Note : si l'on défausse plusieurs marchandises, il est possible de prendre de l'or pour certaines et des chameaux pour d'autres



Après que tous les joueurs ont choisi un groupe de dés, effectuer une nouvelle action avec un des groupes de dés restants sur la Tour. S'il ne reste plus de dés, l'action sera obligatoirement "Piocher une carte"
Note : à la suite de cette nouvelle action, le joueur ne pourra pas construire de bâtiment.

Amyitis : le palais

Préparation

- Disposer le plateau du palais à proximité du plateau de jeu. Placer le disque servant à marquer le score des joueurs au départ de la piste du palais (avant la première case). Pour marquer leur score, les joueurs utiliseront à la place un de leurs cubes.
- Mélanger les 20 cartes de l'extension Amyitis (cadre orange). Ces cartes remplaceront les cartes du jeu de base. *Note : En fonction du nombre de joueurs, certaines cartes doivent être défaussées pour toute la durée de la partie (comme pour le jeu de base).*

Règles spéciales

Recrutement : il est désormais possible de recruter 2 personnages supplémentaires.



Courtisan : le courtisan est recruté suivant les mêmes règles que dans le jeu de base. Un joueur qui recrute le courtisan marque **1 point de prestige et avance d'un cran sur la piste du palais**. Si la case sur laquelle il arrive est occupée, il se place **au dessus** du ou des disques présents.



Noble : pour recruter un Noble, le joueur doit payer 2 pièces lors de son tour. **Il avance alors de deux crans sur la piste du palais**. Si la case sur laquelle il arrive est occupée, il se place au dessus du ou des disques présents. *Note : cette action est toujours disponible et compte comme un recrutement. Le tour du joueur est donc terminé.*

Phase du palais : à partir du **second tour de jeu** et jusqu'à la fin de la partie, après la phase de mise en place (phase I) et avant les actions des joueurs (phase II), un **décompte du palais est effectué**. Le joueur le plus avancé sur la piste du palais choisit **un pouvoir** parmi les 4 disponibles (voir ci-après). Pour indiquer son choix, il pose l'un de ses cubes sur le pouvoir de son choix. Ensuite les autres joueurs, **dans l'ordre de la piste du palais**, choisissent de la même manière un pouvoir parmi ceux qui restent disponibles.

Note : les cubes sont retirés des pouvoirs au début de chaque phase du palais. Les joueurs qui ne sont pas entrés au palais (c'est-à-dire qui n'ont pas avancé d'au moins une case sur la piste) ne peuvent pas choisir de pouvoir.

Égalités : si les pions de plusieurs joueurs se trouvent sur la même case de la piste du palais, le joueur qui possède le pion plus en haut de la pile choisit en premier.

2 joueurs : Chaque joueur choisit **2 pouvoirs** à tour de rôle, en commençant par le premier joueur.

Pouvoirs



Premier joueur : le joueur choisissant ce pouvoir devient le nouveau premier joueur (il prend la carte *Premier joueur*). Il effectuera donc son action en premier lors de la phase suivante. Le premier joueur ne tournera donc plus à la fin du tour, mais uniquement lors de la phase du palais.

Note : si à la fin de la phase du palais, aucun joueur n'a choisi ce pouvoir, alors la carte Premier joueur passe au joueur suivant dans le sens horaire (même si ce dernier n'est pas entré au palais).



Procession : le joueur choisissant ce pouvoir effectuera la procession à la fin du tour. La procession ne sera donc plus automatiquement effectuée par le dernier joueur.

Note : si à la fin de la phase du palais, aucun joueur n'a choisi ce pouvoir, alors c'est le joueur situé à la droite du nouveau premier joueur qui effectuera la procession (même s'il n'est pas entré au palais).



Métier : le joueur choisissant ce pouvoir pourra, lors de la prochaine phase d'action, effectuer **une fois** le recrutement d'un personnage de son choix (y compris un courtisan mais pas un noble). Il effectue donc l'action liée au Métier choisi (y compris les éventuels gains de points de prestige s'il choisit le courtisan ou l'ingénieur), puis le tour passe au joueur suivant. Ce recrutement est gratuit.



Courtisan mineur : le joueur choisissant ce pouvoir **avance d'un cran sur la piste du palais et prend un talent au stock**. Si la case sur laquelle il arrive est occupée, il se place au dessus du ou des disques présents.

Sylla : caveat consules

Préparation

Prendre les 12 cartes de l'extension Sylla (cadre jaune). Ajouter les deux nouvelles cartes *Événement* aux cartes *Événement* du jeu de base. Ajouter le nouveau Grand Projet aux cartes *Grand Projet* du jeu de base. Ajouter les deux nouveaux personnages à chacun des sets de cartes *Personnage*, puis procéder à l'installation du jeu normalement. Au moment d'installer les cartes *Grand Projet*, écarter 2 cartes *Grand Projet* face visible au lieu d'une.

Note : la carte Premier Consul de l'extension, servira de marqueur de premier joueur.

Règles spéciales

Gladiateur : au cours de la phase IV (Revenus), le joueur gagne **un point de prestige** par Gladiateur non incliné dans sa zone de jeu.

De plus le Gladiateur compte **comme un jeton Loisirs**, lors des crises de ce type (phase VII). Ce pouvoir fonctionne même quand le gladiateur est incliné.



Philosophe : au début de la phase IV (Revenus), le joueur peut associer chaque Philosophe non incliné dans sa zone de jeu à une autre de ses cartes *Personnage* visible et non inclinée. Le pouvoir de ce personnage est ainsi doublé jusqu'à la fin du tour. Un Marchand rapportera 2 deniers, un Sénateur apportera 2 voix pour le Grand Projet, un Gladiateur rapportera 2 points et comptera comme 2 jetons *Loisirs* lors des crises. Une Vestale ou un Légionnaire pourront poser 2 cubes sur les événements, mais ces cubes seront obligatoirement posés ensemble (sur le même événement).

Notes : le Philosophe n'a pas d'effet sur les Esclaves et les autres Philosophes. Il n'est pas possible d'associer plus d'un Philosophe par carte.

Forum : le joueur ayant le plus de voix gagne un jeton *Res Publica* de chaque catégorie. Le second gagne un jeton *Res Publica* de son choix.

Don à la Plèbe : le joueur marque 2 points de prestige par tranche de 3 voix.



Tremblement de terre : tous les joueurs retournent une Vestale de leur choix. Ce personnage n'aura plus d'effet tant que l'événement n'aura pas été retiré du jeu. Dès que l'événement est retiré du jeu, toutes les Vestales retournées sont replacées face visible.



Défaite militaire : tous les joueurs retournent un Légionnaire de leur choix. Ce personnage n'aura plus d'effet tant que l'événement n'aura pas été retiré du jeu. Dès que l'événement est retiré du jeu, tous les Légionnaires retournés sont replacés face visible.

Caylus Magna Carta : les faveurs

Matériel

Jeu à 5 :

- 12 cartes de base pour le joueur violet
- 4 ouvriers et 1 marqueur violet
- 1 carte *Pont* pour 5 joueurs

Extension :

- 1 plateau *Faveur*
- 5 cartes *Joute* (1 par joueur)
- 23 cartes *Ressource*
- 7 cartes *Prestige*
- 2 cartes neutres (1 *Joute* & 1 *Alchimiste*)
- 20 marqueurs (4 par joueur)

Jeu à 5

Prendre les jetons et cartes de base du joueur violet (sans la *Joute*), la nouvelle carte *Pont* et procéder comme dans une partie à 4 joueurs normale. Le jeu à 5 peut être joué avec les règles d'initiation ou les règles standard de Caylus Magna Carta ; il est également possible de jouer avec l'extension.

Extension

Mise en place :

- Le plateau est posé à proximité de la zone de jeu. Chaque joueur pose l'un de ses jetons sur le départ de la piste de score et 3 jetons sur le départ du tableau de faveurs (fleurs de lys)
- Les cartes *Ressource* sont mélangées et constituent une pile face cachée.
- Les nouveaux bâtiments de prestige sont exposés face visible. Les bâtiments de prestige du jeu de base ne sont pas utilisés.
- En plus des bâtiments neutres prévus par le jeu de base, on place à la fin de la route (après le colporteur) le champ de joutes neutre. Le prévôt est placé sur le colporteur.

Règles spéciales

Banque neutre :

À la fin du tour où le dernier marqueur de donjon a été construit par un joueur ou défaussé, on ajoute au bout de la route, en dernier bâtiment, la banque neutre. Lors des tours suivants, il est traité exactement comme les autres bâtiments neutres.

Nouveaux bâtiments de prestige :

Certains bâtiments de prestige comportent un ou deux symboles en forme de fleur de lys. Le joueur qui construit l'un de ces bâtiments gagne immédiatement une faveur (voir plus bas) par symbole présent sur le bâtiment de prestige.

Phase 4 (Effet des bâtiments) :

Banque neutre : Le propriétaire de l'ouvrier placé sur la banque, si celui-ci est activé, peut payer 1 denier pour obtenir 1 or.

Champ de joutes neutre : Le joueur placé sur la joute neutre, si celle-ci est activée, gagne une faveur (voir plus bas) pour un denier.

Champ de joutes : Le joueur placé sur la joute, si celle-ci est activée, gagne une faveur (voir plus bas). Le propriétaire de la joute gagne 1 denier.

Phase 5 (Château) : Le joueur ayant donné le **plus grand nombre de lots** pendant cette phase gagne **une faveur** (voir plus bas) au lieu d'un or. En cas d'égalité, c'est le premier joueur à avoir donné ce nombre de lots qui gagne cette faveur.

Faveurs

Quand un joueur gagne une faveur, il a le choix parmi les options suivantes :

- **Tirer une carte Ressource** : le joueur tire la première carte Ressource de la pile et l'ajoute à sa main sans la montrer. Par la suite, il pourra à tout moment utiliser cette ressource comme un cube de ressource du type indiqué sur la carte. *Note : certaines cartes Ressource permettent d'obtenir de l'or en payant 1 denier au stock. Le nombre de carte Ressource en main n'est pas limité.*

- **Avancer sur la piste de point de prestige** : le joueur avance son disque d'un cran sur la piste. À la fin de partie, il gagnera autant de points de prestige que sa position sur la piste l'indique. *Note : il n'est pas possible d'aller au delà de 15 points sur la piste.*

- **Gagner un privilège** : le joueur avance l'un de ses disques d'un niveau sur la piste des privilèges. Il acquiert ainsi le privilège indiqué par l'emplacement de son disque tant qu'il reste sur cette case. *Note : deux disques d'un même joueur ne peuvent pas se trouver sur la même case. Un joueur qui avance peut se placer sur n'importe quel privilège du niveau immédiatement supérieur ou égal.*

Niveau I



À chaque phase I (Revenus), le joueur peut choisir d'écarter un de ses ouvriers pour toute la durée du tour afin de toucher 1 denier de plus. Il est impossible d'écarter plus d'un ouvrier.



À chaque phase III (Prévôt), le joueur peut déplacer le prévôt jusqu'à 2 cases sans payer. Il peut déplacer le prévôt de 3 cases en rajoutant 1 denier, mais ne peut aller au delà de 3 cases.

Niveau II



À chaque phase I (Revenus), le joueur tire une carte Ressource et la consulte. Il peut ensuite la conserver en payant 1 denier ou bien la défausser face visible.



À chaque fois qu'il construit un bâtiment de sa main, le joueur peut écarter 1 ouvrier (pas plus) pour toute la durée du tour, afin de payer 1 ressource en moins de son choix.

Niveau III



À chaque phase I (Revenus), le joueur peut payer 1 denier pour avancer d'une case sur la piste des points de prestige.



À chaque fois que le joueur active l'un des propres bâtiments, il bénéficie à la fois de l'effet principal et de l'effet secondaire.



Metropolys

Jeu Familial

- Prendre les 4 cartes de l'extension Metropolys. En distribuer 1 à chaque joueur en plus de l'objectif «Zone». Jouer ensuite au jeu normalement.
- À la fin de la partie, en plus des points normaux chaque joueur marque **9 points** par groupe de 3 immeubles situés **dans le même arrondissement** construits sur les couleurs indiquées par sa carte.

Note : il est possible de faire plusieurs fois la combinaison de 3 couleurs dans un même arrondissement.

Jeu Expert

- Retirer du jeu l'objectif «Zone» *Arrondissements* et les objectifs «Quartier». Prendre les 4 cartes de l'extension Metropolys. En distribuer 1 à chaque joueur en plus d'un objectif «Zone». Jouer ensuite au jeu normalement, mais sans distribuer les jetons «Construction la plus haute» à la fin de la partie.
- À la fin de la partie, en plus des points normaux chaque joueur marque **9 points** par groupe de 3 immeubles situés **dans le même arrondissement** construits sur les couleurs indiquées par sa carte.

Note : il est possible de faire plusieurs fois la combinaison de 3 couleurs dans un même arrondissement.