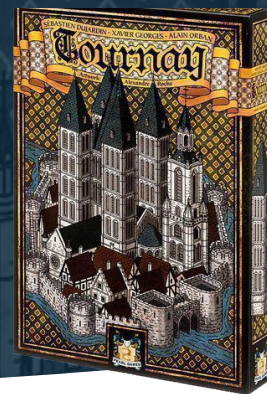




TOURNAY

(PEARL GAMES)

REBÂTISSEZ LA CÉLÈBRE VILLE DE TOURNAY, DÉTRUITE PAR LES NORMANDS EN 881. À LA TÊTE D'UNE RICHE FAMILLE, VOUS ÉRIGEZ DES BÂTIMENTS PRESTIGIEUX DE VOTRE QUARTIER EN UTILISANT À BON ESCIENT VOTRE INFLUENCE PAR MIS LES DIFFÉRENTES CLASSES DE LA VILLE.



1 / MISE EN PLACE



- Posez le **plateau de jeu** au centre et déposez y **3 habitants de chaque couleur** sur les emplacements prévus.
- Triez les **cartes** par **couleur** et par **niveau** afin d'obtenir **9 paquets de 10 cartes**.
- Placez les **paquets** sous leur emplacement du plateau central, en disposant les paquets de même couleur les uns sous les autres de manière **décroissante**.
- Placez la pioche de **cartes Événement** (noires) en haut à gauche du plateau. Dévoilez les **3 premières cartes** sur les emplacements suivants.
- Faites une **réserve générale** avec les deniers et les jetons Marqueur de dommage/Habitant gris.
- **Chaque joueur reçoit :**
 - **6 deniers**
 - **2 habitants** de chaque couleurs, posés debouts sur la carte **Place**.
 - Une carte **Place**.
 - Un jeton **Décompte**.

2 / TOUR DE JEU



Chaque joueurs jouent à tour de rôle. Un tour de jeu est composé de 2 phases :

1) JOUER UNE CARTE DE SA MAIN (FACULTATIF)

- Posez une carte de votre main en **payant son cout** (en haut à gauche).
- La carte se pose à **coté d'une autre carte** de votre quartier en formation (sauf 1ere carte). La taille maximum d'un quartier est de **9 cartes** (3 lignes x 3 colonnes).
- Il est possible de jouer **une carte sur une autre** :
 - Si la carte est de **même couleur**, on conserve en dessous la carte recouverte.
 - Si la carte est de **couleur différente**, la carte du dessous est défaussée.
 - Si la carte possède un **jeton**, ce dernier est défaussé.
 - Si la carte possède un **pion Habitant**, ce dernier est couché à coté de la carte.
- Il est impossible d'avoir des cartes de **niveau III identiques** dans son quartier.



2) RÉALISER UNE ACTION AVEC DES HABITANTS (OBLIGATOIRE)

- On joue toujours des habitants de **couleur identique** :
- Les habitants joués proviennent de votre réserve de personnages **debout** sur votre carte **Place** ou de celle de vos adversaires. Dans ce dernier cas, payez **2 deniers aux adversaires** pour chaque habitants empruntés. Les personnages utilisés sont placés **couchés** près de leur carte **Place**.
- Le joueur actif doit choisir une action parmi les cinq :

PIOCHER UNE CARTE :

- Selon le nombre d'habitants utilisé (1/2/3), le joueur peut piocher une carte d'un niveau correspondant (I/II/III).. La couleur des habitants et de la carte doivent être **identiques**. Il peut alors au choix :
 - Prendre la 1ere carte **visible** de la pioche (s'il y en a une).
 - Piocher les 2 premières cartes **face cachées**, les consulter, en choisir une et déposer la seconde face visible sur le paquet. S'il y a une carte visible sur le paquet, vous devez préalablement défausser celle ci pour pouvoir piocher les 2 cartes face cachée.
- S'il y a une carte **Crieur Public** parmi les cartes piochées, repiochez d'abord une autre carte pour pouvoir faire votre choix puis appliquez l'effet de la carte **Crieur Public** :
 - Placez-la sous la pioche **horizontalement** pour indiquer qu'elle est déjà apparue dans ce paquet.
 - Placez un **denier** de la réserve sur chaque emplacements **libres** de chacune des cartes **Événement**.
 - Appliquez les **effets** des cartes en partant de celle la plus à gauche. Pour chaque carte, appliquez autant de fois l'effet qu'il y a de **pièces** sur celle-ci.
 - Il est possible de défausser une carte **Rempart** de sa main pour se protéger d'une carte **Événement** en cours. Défaussez la carte * près de votre quartier pour recevoir 1 p.v en fin de partie. Les remparts sont des cartes que l'on récupère lorsque l'on **lutte contre un Événement** (cf chapitre *lutter contre une carte événement*).

ACTIVER UN BÂTIMENT DE SON QUARTIER :

- Vous pouvez utiliser le pouvoir d'un de vos **bâtiment** (pas personnage) **libre** (sans habitant ni jeton marqueur) en y déposant un de vos habitants de la **même couleur**. Si vous utilisez un habitant d'un **adversaire**, payez les 2 deniers, couchez l'habitant concerné près de la place centrale de l'adversaire et placez un jeton **Habitant gris** de la réserve sur la carte concernée.

LUTTER CONTRE UNE CARTE ÉVÉNEMENT :

- Vous pouvez lutter contre un événement (qui possède **au moins une pièce**) comme indiqué dans le coin supérieur gauche de la carte :
 - Utilisez **2 habitants** de la couleur demandée.
 - Utilisez **1 habitant** de la couleur demandée et payez autant de **pièces** que la carte en possède.
- Remettez une nouvelle carte **Événement** en jeu.

GAGNER DES DENIERS :

- Vous pouvez coucher un ou plusieurs de vos habitants pour toucher **2 deniers** par habitant.

- Retrouvez toutes les Règles Express sur Ludovox.fr -

La Règle Express est un contenu exclusif à Ludovox. Si vous souhaitez une Règle Express pour un autre jeu, merci d'adresser votre demande à contact@ludovox.fr



2 / TOUR DE JEU (SUITE)

RASSEMBLER SES HABITANTS SUR SA CARTE PLACE :

- Vous pouvez récupérer tous vos **habitants couchés** et ceux utilisés sur vos **bâtiments**. Ils reviennent debouts sur votre carte *Place*.
- Les **marqueurs de dommage** et les **habitants gris** présent dans votre quartier sont défaussés.

A la fin de votre tour, vous ne pouvez pas posséder plus de 4 cartes en main.

EXPLICATION CARTES BÂTIMENT

- **ABBAYE** : Retournez la 1ère carte de chaque tas de niveau I ou de niveau II selon le niveau de l'abbaye (I ou II). Piochez en 2.
- **ARSENAL** : Piochez une carte rouge de niveau II (niveau III avec *Grange* niveau II) selon les règles de pioche du jeu.
- **AUBERGE** : Gagnez 4 deniers pour chaque pair d'habitants rouge et jaune présents sur votre carte *Place*.
- **BALISTE** : Choisissez 2 cartes événement (3 avec *Baliste* niveau II). Placez une pièce sur chaque. Seuls les autres joueurs sont concernés par l'effet des cartes choisies. Pour les cartes avec effet positif, le joueur actif est aussi concerné.
- **BASTION** : Lutte contre une carte *Événement* sur laquelle aucune pièce n'est placée.
- **BIBLIOTHÈQUE** : Piochez les cartes indiquées dans la couleur de votre choix.
- **BOULANGERIE** : Gagnez 2 deniers par habitants rouges ou blancs sur votre place.
- **BRASSERIE** : Gagnez 1 denier par habitants présents sur votre carte *Place*. Gagnez 2 deniers pour chaque habitant couchés en dehors de la carte *Place* avec *Brasserie* niveau II.
- **CASERNE** : Payez 3 deniers (2 avec caserne niveau II) pour récupérer 1 habitant rouge de la réserve générale. Placez le sur votre carte *Place*.
- **CATAPULTE** : Placez un jeton *Dommage* sur un bâtiment libre de chaque joueur adverse. Si votre *Catapulte* est occupée lorsqu'un crieur est révélé, elle vous permet de vous protéger d'une carte *Événement*.
- **EVÊCHÉ** : Piochez les 2 premières cartes de la pile des cartes blanches de niveau II (1 carte niveau III avec *Evêché* niveau II).
- **FERME** : Gagnez 1 denier pour chaque emplacement libre dans votre district.
- **FORT** : Lutte contre une carte *Événement* sur laquelle au moins une pièce est placée. Prenez en plus les pièces présentes sur les carte avec les *Forts* de niveau II.
- **GRANGE** : Piochez une carte jaune de niveau II (niveau III avec *Grange* niveau II) selon les règles de pioche du jeu.
- **HABITATION** : Payez 3 deniers (2 avec *Habitation* niveau II) pour récupérer un habitant jaune de la réserve.
- **MONASTÈRE** : Payez 3 deniers (2 avec *Monastère* niveau II) pour récupérer un habitant (au choix ou blanc selon indication carte) de la réserve.
- **PEAGE** : Recevez 1 denier pour chaque emplacement occupé de votre quartier.
- **PONT** : Activez un bâtiment libre (ou occupé avec *Pont* niveau II) chez un autre joueur sans poser un de vos habitants. La carte ne doit pas avoir un jeton *Dommage*.
- **PORT** : Activez un bâtiment jaune libre (ou occupé avec *Port* niveau II) chez un autre joueur sans poser un de vos habitant. La carte ne doit pas avoir un jeton *Dommage*.
- **ROUTE** : Activez un bâtiment rouge libre (ou occupé avec *Route* niveau II) chez un autre joueur sans poser un de vos habitants. La carte ne doit pas avoir un jeton *Dommage*.
- **SALLE D'AUDIENCE** : Le joueur avec le plus de denier doit donner 3 denier au joueur actif. En cas d'égalité, tous les joueurs doivent donner.
- **SEIGNEURIE** : Choisissez une couleur. Tous les joueurs doivent vous donner 1 denier par bâtiment de cette couleur.

EXPLICATION CARTES PERSONNAGE

- **ARCHITECTE** : Quand vous posez un bâtiment classique ou de prestige sur la même ligne ou colonne que la carte *Architecte*, vous gagnez 1 denier (2 deniers avec *Architecte* niveau II).
- **AUGUSTIN** : Quand vous posez une carte *Bâtiment/Personnage* blanc sur la même ligne ou colonne que la carte *Augustin*, vous gagnez 2 deniers.
- **AVOÛÉ** : Quand vous posez un bâtiment blanc/jaune sur la même ligne ou colonne que la carte *Avoué*, vous gagnez 2 deniers (3 deniers avec carte *Avoué* niveau II).
- **CHEVALIER** (1) : Quand vous activez un deuxième bâtiment rouge sur la même ligne ou colonne que la carte *Chevalier*, vous pouvez récupérer une carte *Événement* avec au moins une pièce dessus. Vous récupérez les pièces avec *Chevalier* niveau II.
- **CHEVALIER** (2) : Quand vous posez un bâtiment de prestige sur la même ligne ou colonne que la carte *chevalier* (2), vous pouvez récupérer une carte *Événement* avec au moins une pièce dessus. Récupérez les pièces. avec *Chevalier* niveau II.
- **COMPAGNON** : Quand vous activez un bâtiment de n'importe quelle couleur sur la même ligne ou colonne que la carte *Compagnon*, vous gagnez 1 Denier (2 deniers avec *Compagnon* niveau II).
- **ÉVÊQUE** : Quand vous activez une carte bâtiment blanc sur la même ligne ou colonne que la carte *Évêque*, vous pouvez récupérer tous les personnages couchés près de votre carte *Place*.
- **ÉCHEVIN** : Quand vous placez une carte *Personnage* de n'importe quelle couleur sur la même ligne ou colonne que la carte *Échevin*, vous gagnez 2 pièces (4 pièces avec *Echevin* niveau II).
- **MERCENNAIRE** : Quand vous utilisez un habitant rouge lors de l'action "gagner des deniers", vous gagnez 3 deniers au lieu de 2.
- **MOINE** : Quand vous activez un bâtiment blanc sur la même ligne ou colonne que la carte *Moine*, vous pouvez immédiatement activer un bâtiment jaune avec un habitant blanc se trouvant sur la même ligne ou colonne que la carte *Moine*.
- **PRÊTRE** : Quand vous activez une carte bâtiment blanc (couleur au choix *Prêtre* niveau II) sur la même ligne ou colonne que la carte *Prêtre*, vous l'activez 2 fois.
- **PRIEUR** : Quand vous activez un bâtiment blanc sur la même ligne ou colonne que la carte *Prieur*, recevez 2 denier (3 deniers avec *Prieur* niveau II).
- **PERCEPTEUR** : Quand vous activez un bâtiment jaune sur la même ligne ou colonne que la carte *Percepteur*, gagnez 1 denier (2 denier avec *Percepteur* niveau II).
- **SÉNATEUR** : Quand vous récupérez vos habitants sur votre carte *Place*, gagnez 2 deniers (3 deniers avec *Sénateur* niveau II).
- **TEMPLIER** : Quand vous activez un bâtiment blanc sur la ligne ou colonne de la carte *Templier*, vous pouvez activer gratuitement un bâtiment rouge avec un habitant blanc se trouvant sur la même ligne ou colonne que la carte *Templier*.

3 / FIN DE PARTIE



- La fin de partie est déclenchée en début du tour du 1er joueur si :
 - Au moins deux joueurs ont construit un quartier de 9 emplacements comprenant au moins 2 bâtiments de *Prestige* (niveau III).
 - Un joueur a construit un quartier de 9 emplacements (avec au moins 2 bâtiments de *Prestige*) et il y a autant de cartes *Crieur Public* révélées que de joueurs autour de la table + 1.
- Chaque joueur peut jouer un dernier tour.
- Puis chaque joueur peut poser 1 dernière carte face cachée sur un emplacement de son quartier. Tous les joueurs révèlent leur carte simultanément en payant son cout.
- Enfin, placez les *Remparts* que vous avez encore en main sur votre pile *Remparts* construits.
- **Décompte final** :
 - Comptez les P.V de vos bâtiments de prestige présents dans votre quartier. Marquez les points indiqués sous l'icône avec 1 seul personnage tandis que les autres joueurs marquent les points indiqués sous l'icône avec 3 personnages. Vous ne pouvez pas marquer plus de 12 P.V avec un même bâtiment de *Prestige*.
 - Gagnez les P.V indiqués sous le cout de pose des cartes jouées dans votre quartier.
 - Gagnez 1 P.V par cartes *Rempart* en votre possession.

- Retrouvez toutes les Règles Express sur Ludovox.fr -

La Règle Express est un contenu exclusif à Ludovox. Si vous souhaitez une Règle Express pour un autre jeu, merci d'adresser votre demande à contact@ludovox.fr