


Orléans

	x14	Citoyen
	x16	Jeton Technologie

Marchandises		
	x12	Brocart
	x15	Laine
	x18	Vin
	x21	Fromage
	x24	Céréales

Partisans neutres		
	x16	Fermier
	x10	Artisan
	x10	Commerçant
	x10	Batelier
	x14	Chevalier
	x14	Érudit
	x14	Moine

- 2 à 3 joueurs
 - 4 à 2 joueurs

 - 3 à 3 joueurs
 - 6 à 2 joueurs



Mise en place

- À portée :
 - Les pièces 1, 5 et 10 (stock illimité).
 - Les tuiles lieu face cachée, triées par type (I x13 et II x7).
Variante expert : À partir du 1^{er} joueur ♡, chacun retire du jeu 1 tuile lieu.
À 2 joueurs, chacun retire 2 tuiles lieu.
- Sur le plateau (stock limité) :
 - Les 18 tuiles sablier face cachée. Poser sur le dessus la tuile la plus claire (tuile *Pèlerinage*).
 - Les partisans neutres → sur les lieux associés.
À 3 joueurs, retirer du jeu 2 fermiers, 2 artisans, 2 commerçants, 2 bateliers, 3 chevaliers, 3 érudits, 3 moines.
À 2 joueurs, retirer du jeu 4 fermiers, 4 artisans, 4 commerçants, 4 bateliers, 6 chevaliers, 6 érudits, 6 moines.
 - Les jetons technologie.
 - Les marchandises face visible → d'abord sur la carte, puis le reste sur la gauche du plateau.
À 3 joueurs, ne pas recouvrir les 4 cases 4. Retirer du jeu 6 marchandises.
À 2 joueurs, ne pas recouvrir les 4 cases 4 et les 5 cases 3. Retirer du jeu 12 marchandises.



- Poser 6 citoyens sur le plateau principal et les 8 autres sur le plateau actes de bienfaisance.
- Chacun prend un sac et 1 1 1 1 1.
 Chacun prend à sa couleur :
 - Le plateau et les 10 comptoirs.
 - Le pion marchand → sur *Orléans*.
 - Les 4 partisans de départ → sur son *Marché*.
 - Les 7 marqueurs □ → sur la 1^{ère} case des pistes partisan et de la piste développement (DEV).
- Le + jeune prend la tuile 1^{er} joueur.

	Point DEV.
	Niveau DEV. Au départ = 1.

	= 1 partisan au choix, sauf à la <i>Mairie</i> .
	= 1 partisan au choix, sauf moine. Une fois posé, reste en place jusqu'à la fin du jeu. Le 1 ^{er} jeton doit remplacer un fermier. 1 jeton max / lieu. Ne peut être posé sur un lieu avec 1 seule case. Ne peut être posé à la <i>Mairie</i> .
Partisan départ	⇒ Reste toujours à disposition de son propriétaire. Ne peut servir à payer (repiocher un autre partisan). Il est épargné par la <i>Peste</i> (ne pas repiocher). Ne peut être posé à la <i>Mairie</i> .

Torture

Pour un joueur sans argent :

- 1 comptoir (posé ou pas) = 1
 - 1 partisan (à piocher) = 1
 - 1 point DEV (si case sans pièces) = 1
 - 1 marchandise = 1
 - 1 tuile lieu = 1
 - 1 jeton technologie = 1
- L'objet utilisé est retiré du jeu.

Le contenu de son sac est consultable.
Les tuiles lieu sont consultables.

Les cases d'un lieu ou d'un acte bienfaisance se remplissent dans n'importe quel ordre.

Tour de jeu

1 - Évènement	Révéler une tuile sablier. La 1 ^{ère} tuile <i>Pèlerinage</i> est sans effet.																			
2 - Recensement	Le joueur le plus avancé sur la piste fermier prend 1. Rien si égalité. Le joueur le moins avancé sur la piste fermier perd 1. Rien si égalité. Rien à 2 joueurs.																			
3 - Partisans (sauf 1 ^{er} tour)	Chacun peut compléter son <i>Marché</i> en piochant N partisans. N dépend de son niveau sur la piste chevalier. Au départ, $N \leq 4$. Au lieu d'être pioché, un partisan peut être déplacé de ses autres lieux vers son <i>Marché</i> .																			
4 - Organisation	À partir du 1 ^{er} joueur ♪, chacun peut déplacer des partisans de son <i>Marché</i> vers ses autres lieux.																			
5 - Actions	À partir du 1 ^{er} joueur ♪, chacun au choix active 1 lieu ou passe, jusqu'à ce que tous aient passé.																			
	<table border="1"> <tr> <td rowspan="6">Activer 1 lieu</td> <td>Toutes les cases du lieu doivent être remplies. Vider les cases dans son sac. } Sauf <i>Mairie</i></td> </tr> <tr> <td> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Lieu</th> <th>Effet</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td><i>Bateau</i>, <i>Charrette</i></td> <td>Déplacer son pion sur une ville voisine. Donne 1 marchandise max / voie traversée.</td> </tr> <tr> <td><i>Guilde</i></td> <td>Construire un comptoir sur la ville où est son pion. 1 comptoir max / ville, sauf à <i>Orléans</i>. 1 comptoir max / joueur à <i>Orléans</i>.</td> </tr> <tr> <td><i>Château</i>, <i>Ferme</i>, <i>Village</i>, <i>Université</i>, <i>Monastère</i></td> <td>Avancer son marqueur sur une piste partisan. Prendre le partisan associé, le mettre dans son sac. } Obligatoire Peut donner 1 marchandise, 1 jeton technologie (à poser après avoir passé), 1 tuile lieu (à choisir, pas à piocher), 2 à 5 pièces, 2 à 6 points DEV ou 1 citoyen.</td> </tr> <tr> <td><i>Scriptorium</i></td> <td>Avancer sur la piste DEV. Peut donner 3 à 5 pièces ou 1 citoyen.</td> </tr> <tr> <td><i>Mairie</i></td> <td>Vider 1 ou 2 cases de sa <i>Mairie</i> sur le plateau bienfaisance. Les 2 cases peuvent être vidées en 1 ou 2 activations au choix. Donne 1 à 3 pièces ou 1 point DEV / partisan posé. Le dernier partisan posé sur un acte donne 1 citoyen.</td> </tr> </tbody> </table> </td> </tr> <tr> <td></td> <td>Passer</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Un joueur qui a passé ne peut plus rejouer. Un joueur peut passer, même s'il a encore des lieux activables.</td> </tr> </table>	Activer 1 lieu	Toutes les cases du lieu doivent être remplies. Vider les cases dans son sac. } Sauf <i>Mairie</i>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Lieu</th> <th>Effet</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td><i>Bateau</i>, <i>Charrette</i></td> <td>Déplacer son pion sur une ville voisine. Donne 1 marchandise max / voie traversée.</td> </tr> <tr> <td><i>Guilde</i></td> <td>Construire un comptoir sur la ville où est son pion. 1 comptoir max / ville, sauf à <i>Orléans</i>. 1 comptoir max / joueur à <i>Orléans</i>.</td> </tr> <tr> <td><i>Château</i>, <i>Ferme</i>, <i>Village</i>, <i>Université</i>, <i>Monastère</i></td> <td>Avancer son marqueur sur une piste partisan. Prendre le partisan associé, le mettre dans son sac. } Obligatoire Peut donner 1 marchandise, 1 jeton technologie (à poser après avoir passé), 1 tuile lieu (à choisir, pas à piocher), 2 à 5 pièces, 2 à 6 points DEV ou 1 citoyen.</td> </tr> <tr> <td><i>Scriptorium</i></td> <td>Avancer sur la piste DEV. Peut donner 3 à 5 pièces ou 1 citoyen.</td> </tr> <tr> <td><i>Mairie</i></td> <td>Vider 1 ou 2 cases de sa <i>Mairie</i> sur le plateau bienfaisance. Les 2 cases peuvent être vidées en 1 ou 2 activations au choix. Donne 1 à 3 pièces ou 1 point DEV / partisan posé. Le dernier partisan posé sur un acte donne 1 citoyen.</td> </tr> </tbody> </table>	Lieu	Effet	<i>Bateau</i> , <i>Charrette</i>	Déplacer son pion sur une ville voisine. Donne 1 marchandise max / voie traversée.	<i>Guilde</i>	Construire un comptoir sur la ville où est son pion. 1 comptoir max / ville, sauf à <i>Orléans</i> . 1 comptoir max / joueur à <i>Orléans</i> .	<i>Château</i> , <i>Ferme</i> , <i>Village</i> , <i>Université</i> , <i>Monastère</i>	Avancer son marqueur sur une piste partisan. Prendre le partisan associé, le mettre dans son sac. } Obligatoire Peut donner 1 marchandise, 1 jeton technologie (à poser après avoir passé), 1 tuile lieu (à choisir, pas à piocher), 2 à 5 pièces, 2 à 6 points DEV ou 1 citoyen.	<i>Scriptorium</i>	Avancer sur la piste DEV. Peut donner 3 à 5 pièces ou 1 citoyen.	<i>Mairie</i>	Vider 1 ou 2 cases de sa <i>Mairie</i> sur le plateau bienfaisance. Les 2 cases peuvent être vidées en 1 ou 2 activations au choix. Donne 1 à 3 pièces ou 1 point DEV / partisan posé. Le dernier partisan posé sur un acte donne 1 citoyen.		Passer		Un joueur qui a passé ne peut plus rejouer. Un joueur peut passer, même s'il a encore des lieux activables.
Activer 1 lieu	Toutes les cases du lieu doivent être remplies. Vider les cases dans son sac. } Sauf <i>Mairie</i>																			
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Lieu</th> <th>Effet</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td><i>Bateau</i>, <i>Charrette</i></td> <td>Déplacer son pion sur une ville voisine. Donne 1 marchandise max / voie traversée.</td> </tr> <tr> <td><i>Guilde</i></td> <td>Construire un comptoir sur la ville où est son pion. 1 comptoir max / ville, sauf à <i>Orléans</i>. 1 comptoir max / joueur à <i>Orléans</i>.</td> </tr> <tr> <td><i>Château</i>, <i>Ferme</i>, <i>Village</i>, <i>Université</i>, <i>Monastère</i></td> <td>Avancer son marqueur sur une piste partisan. Prendre le partisan associé, le mettre dans son sac. } Obligatoire Peut donner 1 marchandise, 1 jeton technologie (à poser après avoir passé), 1 tuile lieu (à choisir, pas à piocher), 2 à 5 pièces, 2 à 6 points DEV ou 1 citoyen.</td> </tr> <tr> <td><i>Scriptorium</i></td> <td>Avancer sur la piste DEV. Peut donner 3 à 5 pièces ou 1 citoyen.</td> </tr> <tr> <td><i>Mairie</i></td> <td>Vider 1 ou 2 cases de sa <i>Mairie</i> sur le plateau bienfaisance. Les 2 cases peuvent être vidées en 1 ou 2 activations au choix. Donne 1 à 3 pièces ou 1 point DEV / partisan posé. Le dernier partisan posé sur un acte donne 1 citoyen.</td> </tr> </tbody> </table>		Lieu	Effet	<i>Bateau</i> , <i>Charrette</i>	Déplacer son pion sur une ville voisine. Donne 1 marchandise max / voie traversée.	<i>Guilde</i>	Construire un comptoir sur la ville où est son pion. 1 comptoir max / ville, sauf à <i>Orléans</i> . 1 comptoir max / joueur à <i>Orléans</i> .	<i>Château</i> , <i>Ferme</i> , <i>Village</i> , <i>Université</i> , <i>Monastère</i>	Avancer son marqueur sur une piste partisan. Prendre le partisan associé, le mettre dans son sac. } Obligatoire Peut donner 1 marchandise, 1 jeton technologie (à poser après avoir passé), 1 tuile lieu (à choisir, pas à piocher), 2 à 5 pièces, 2 à 6 points DEV ou 1 citoyen.	<i>Scriptorium</i>	Avancer sur la piste DEV. Peut donner 3 à 5 pièces ou 1 citoyen.	<i>Mairie</i>	Vider 1 ou 2 cases de sa <i>Mairie</i> sur le plateau bienfaisance. Les 2 cases peuvent être vidées en 1 ou 2 activations au choix. Donne 1 à 3 pièces ou 1 point DEV / partisan posé. Le dernier partisan posé sur un acte donne 1 citoyen.						
	Lieu		Effet																	
	<i>Bateau</i> , <i>Charrette</i>		Déplacer son pion sur une ville voisine. Donne 1 marchandise max / voie traversée.																	
	<i>Guilde</i>		Construire un comptoir sur la ville où est son pion. 1 comptoir max / ville, sauf à <i>Orléans</i> . 1 comptoir max / joueur à <i>Orléans</i> .																	
	<i>Château</i> , <i>Ferme</i> , <i>Village</i> , <i>Université</i> , <i>Monastère</i>	Avancer son marqueur sur une piste partisan. Prendre le partisan associé, le mettre dans son sac. } Obligatoire Peut donner 1 marchandise, 1 jeton technologie (à poser après avoir passé), 1 tuile lieu (à choisir, pas à piocher), 2 à 5 pièces, 2 à 6 points DEV ou 1 citoyen.																		
<i>Scriptorium</i>	Avancer sur la piste DEV. Peut donner 3 à 5 pièces ou 1 citoyen.																			
<i>Mairie</i>	Vider 1 ou 2 cases de sa <i>Mairie</i> sur le plateau bienfaisance. Les 2 cases peuvent être vidées en 1 ou 2 activations au choix. Donne 1 à 3 pièces ou 1 point DEV / partisan posé. Le dernier partisan posé sur un acte donne 1 citoyen.																			
	Passer																			
	Un joueur qui a passé ne peut plus rejouer. Un joueur peut passer, même s'il a encore des lieux activables.																			
6 - Évènement	Appliquer la tuile sablier révélée (sauf <i>Pèlerinage</i>).																			
7 - 1 ^{er} joueur	Le joueur à gauche du 1 ^{er} joueur devient 1 ^{er} joueur.																			

Si la tuile sablier révélée est *Pèlerinage* ⇒
Le *Monastère* est inactif

Après le 18^e tour ⇒ **Fin du jeu.**

Le joueur avec le + de comptoirs posés prend le citoyen sur la carte. Rien si égalité.
Puis chacun marque ses marchandises, pièces, comptoirs et citoyens.
Le joueur avec le + de **points** gagne. Si égalité, le + avancé sur la piste DEV gagne.

