

Résumé de règle pour «TOURNAY»

MISE EN PLACE :

Chacun prend 6 deniers, 2 meeples de chaque couleur. 3 meeples de chaque couleur sont posés sur le plateau de jeu. Les cartes sont triées par niveau, disposées en

lignes et colonnes de 3 x 3. Trois évènements sont retournés.

A SON TOUR :

1 action facultative :

Poser une carte de sa main en en payant le coût.

Fin de partie lorsque 2 conditions sont remplies parmi celles-ci :

- Le nombre de crieurs sortis est égal au nombre de joueurs + 1.
- Un joueur a 9 bâtiments (3x3) construits, dont au moins 2 de prestige.

Règles avancées :

1 seul meeples de chaque/joueur, mais 9 deniers. 3 meeples de + que de joueurs pour chaque couleur, sur le plateau.

Les cartes extensions 2 lys remplacent les cartes 1 lys. (Ou mélanger par couleur et niveau et en piocher 3 au hasard). Les cartes personnages ont un pouvoir permanent).

1 nouvelle action possible : Recruter un habitant (coucher 1 meeples de la couleur désirée et payer 5 deniers).

1 action obligatoire parmi :

- Piocher une carte (coucher le nombre d'habitant correspondant au niveau. Si besoin, embaucher/coucher les meeples d'un autre joueur en lui payant 2 deniers par meeples). On en prend 2, on en choisit une, on repose l'autre face visible. Le suivant pourra décider de faire de même ou de prendre la carte visible sans regarder la pioche. Si on pioche un crieur, on le pose incliné sous la pioche, on prend une autre carte à la place, on pose une pièce sur chaque carte évènement, on résout les évènements de gauche à droite, ceux qui ont un/des rempart(s) décident si/pour quoi ils veulent les utiliser.
- Activer son bâtiment (si libre): poser un meeples de la bonne couleur et profiter du pouvoir du bâtiment. On peut utiliser le meeples d'un autre joueur, dans ce cas, coucher son meeples (qui reste sur sa place du village), et poser un pion gris sur son bâtiment.
- Lutter contre un évènement : en payant le coût (à gauche : Soit coucher 2 meeples, soit 1 + des deniers) + autant de deniers que de pièces sur la carte (retournent ensuite à la réserve). L'évènement remporté devient rempart à ajouter à sa main.
- Gagner des deniers : 2 deniers/habitant de même couleur uniquement. Les coucher !
- Rassembler sur la place : Tous les meeples sont ramenés sur la place du village et/ou redressés. Les marques de dommage ou pions gris sont remis en réserve.

RAPPEL :

- Faire son propre quartier de 3x3 cartes : Empiler plusieurs cartes de même couleur est possible (même si occupé, dans ce cas, on enlève ce qui se trouve dessus) = les points s'additionnent. Si couleurs différentes, remettre la carte dont on veut se débarrasser sous la pioche adéquate.
- Impossible d'avoir 2 bâtiments de niveau 3 identiques.
- Pas besoin d'habitants sur les cartes personnages !!!
- Utiliser l'habitant d'un autre

joueur coûte 2 deniers (à lui donner).

- On ne peut pas lutter contre un évènement qui n'a pas au moins 1 pièce. Ensuite, les pièces retourneront à la réserve. On repose un nouvel évènement. (Tjrs 3 évènements en jeu). A chaque crieur, on ajoute une pièce si emplacement vide.

- Limite de 4 cartes en main à la fin de son tour. Remettre le reste sous la pile adéquate. Les remparts sont conservés dans la main tant

qu'ils n'ont pas servi. Si on veut, on peut les poser sous son village, ils compteront en pts à la fin, mais ne serviront plus comme rempart.

- Limite de 12 pts de victoire par bâtiment de prestige. Un même bâtiment ne compte qu'une fois.

- Sur les cartes prestige, ne pas confondre : un lot d'habitants (3 couleurs) = x pts... ne veut pas dire que l'on compte les pts pour chaque habitant mais que l'on compte les pts par lot !!!

