



AGENT [A]

Carte Pouvoir



5 tuiles Agent

MISE EN PLACE :

Mélangez les **tuiles Agent** et formez une pile face cachée dans la **réserve générale**.

POUVOIR :

Tirez la première tuile Agent de la pile. Regardez-la en secret et placez-la **face cachée** sur une carte Pouvoir (même une carte qui a déjà une tuile Agent).

FIN DE MANCHE - RÉOLUTION :

Avant de résoudre un district, révélez les tuiles Agent de la carte Pouvoir correspondante. Chaque tuile augmente ou diminue le **MAXIMUM** de ce district en fonction de sa valeur.

PRÉPARATION DE LA PROCHAINE MANCHE :

Récupérez et mélangez les 5 tuiles Agent et reformez une pile face cachée dans le réserve générale.



INFILTRÉ [B]

Carte Pouvoir



8 marqueurs Cité



20 cartes Rebelle
(valeur 1-6)



Drapeau Rebelle

MISE EN PLACE :

Mélangez les **cartes Rebelle** et formez une pioche face cachée dans la **réserve générale**. Placez le **drapeau Rebelle** sur la **carte Pouvoir** bleue.

POUVOIR :

Tirez la première **carte Rebelle** et ajoutez-la à votre main. Ensuite, vous **pouvez** déplacer le **drapeau Rebelle** vers une autre carte Pouvoir [facultatif].

JOUER DES CARTES :

Un joueur qui joue une **carte Rebelle** doit la placer dans le district de sa CITÉ ou de la CAPITALÉ correspondant à l'emplacement actuel du **drapeau Rebelle**.

FIN DE MANCHE - DÉPOSER LES CARTES :

Les **cartes Rebelle** gardées en main doivent être déposées dans le district de la CITÉ correspondant à l'emplacement actuel du **drapeau Rebelle**.

Note : une fois qu'une carte Rebelle a été jouée ou déposée, elle est traitée comme n'importe quelle autre carte Citoyen de ce district.

Conseil : si une carte Rebelle est la seule carte d'un district spécifique de votre CITÉ, placez un marqueur CITÉ dessus pour identifier la couleur du district.

Exemple : Adam place le drapeau Rebelle sur la carte Pouvoir jaune. Tant que le drapeau est là, tous les joueurs doivent jouer les cartes Rebelle dans le district **jaune** de la



CAPITALE ou de leur CITE



RECRUTEUR [C]

Carte Pouvoir



16 cartes Recruteur
(valeur 1-4 dans
4 couleurs)

MISE EN PLACE :

Mélangez les **cartes Recruteur** et formez une pioche face cachée dans la **réserve générale**. Retournez la première carte de la pioche.

POUVOIR :

Prenez la carte Recruteur visible sur la pioche et placez-la dans le district correspondant de votre CITÉ. Retournez ensuite la prochaine carte de la pioche.



CLERC [A]

Carte Pouvoir

POUVOIR :

Choisissez un district de la Capitale où il y a au moins une carte. Déplacez la carte de **plus faible** valeur de ce district vers votre district de CITÉ. S'il y a plusieurs cartes avec la même valeur la plus faible, choisissez celle que vous voulez prendre.

Exemple : déplacez la carte la plus faible du district vert de la CAPITALÉ vers le district vert de votre CITÉ.

Note : si vous choisissez le district rose et que la carte que vous venez de jouer est la plus faible, vous devez la laisser et prendre la deuxième carte la plus faible.



PROPHÈTE [B]

Carte Pouvoir



7 tuiles
Prophète
(valeur 0, 1,
1, 2, 2, 3, 4)

MISE EN PLACE :

Mélangez les **tuiles Prophète** et formez une pile face cachée dans la **réserve générale**.

Pouvoir :

Tirez la première tuile Prophète de la pile et placez-la face visible sur le **plateau Capitale**.

Vérifiez ensuite la **valeur totale** de toutes les tuiles Prophète face visible sur le **plateau Capitale**. Si le total est inférieur à 5, il ne se passe rien.

Si le total est de **5 ou plus :**

1. défaussez la carte de **plus faible** valeur de chaque district de la CAPITALÉ et
2. récupérez et mélangez immédiatement les 7 tuiles Prophète. Formez une nouvelle pile face cachée dans le réserve générale.



MISSIONNAIRE [C]

Carte Pouvoir

POUVOIR :

Choisissez une carte de la Capitale qui a une valeur **inférieure** à la carte qui vient d'être jouée (si possible) et prenez-la dans votre main.

MARCHAND (A)

MARCHAND [A]



Carte Pouvoir



18 jetons Or
(déjà dans la
réserve générale)

POUVOIR :

Prenez un **jeton Or** de la **réserve générale** et placez-le dans votre zone de jeu.

FIN DE MANCHE - RÉOLUTION :

Quand vous résolvez un district de votre Cité et que sa valeur est supérieure au **MAXIMUM**, vous pouvez dépenser des jetons Or pour augmenter le **MAXIMUM** uniquement pour vous. Chaque jeton Or dépensé [remis dans la **réserve générale**], augmente le **MAXIMUM** de 1. **Note : un joueur peut exiger que cela soit résolu dans l'ordre du tour.**

Exemple : si le **MAXIMUM** pour le district bleu est de 15 et que la valeur du district bleu de votre **CITÉ** est de 17, vous pouvez dépenser 2 jetons Or pour éviter de défausser toutes les cartes de ce district.

Important : quand vous jouez avec le **Marchand**, les jetons Or gagnés lors des égalités pour les cartes Bonus et peuvent être dépensés par la suite pour augmenter votre **MAXIMUM**.

FIN DE PARTIE :

Chaque jeton Or non dépensé rapporte 2 points.

DISCIPLE (B)



Carte Pouvoir

DISCIPLE [B]

POUVOIR :

Rejouez immédiatement un tour supplémentaire.

SENTINELLE (C)

Carte Pouvoir



18 jetons Or
(déjà dans la
réserve générale)

SENTINELLE [C]

POUVOIR :

Prenez un **jeton Or** dans la **réserve générale** et placez-le sur une carte de votre **CITÉ**. Vous ne pouvez pas avoir plus d'un jeton Or sur chaque carte.

FIN DE MANCHE - RÉOLUTION :

Si la valeur d'un district de votre **CITÉ** est plus grande que le **MAXIMUM** (et seulement dans ce cas), vous devez dépenser tous les jetons Or des cartes de ce district en recouvrant physiquement leur valeur respective avec les jetons Or (même si ce n'est pas nécessaire). Cela change la valeur de chaque carte en un 0 [zéro].



Exemple : Adam a placé plus tôt dans la manche un jeton Or sur cette carte verte. Il dépasse le **MAXIMUM** en vert et doit utiliser le jeton Or pour réduire la valeur de cette carte de 4 à 0.

FIN DE MANCHE - CARTES BONUS :

Chaque carte dont la valeur est recouverte vaut zéro durant cette « phase ». Les jetons Or utilisés pour recouvrir les valeurs des cartes sont remis dans la réserve [les cartes retrouvent leur valeur initiale]. Les jetons Or non utilisés restent sur leur carte respective.

Important : quand vous jouez avec la **Sentinelle**, les jetons Or gagnés lors des égalités pour les cartes Bonus sont placés directement sur une carte de votre Cité [dans le but de couvrir la valeur d'une carte Plus tard.]

FIN DE PARTIE : Chaque jeton non utilisé vaut 2 points

SAVANT (A)

SAVANT [A]

Carte Pouvoir

POUVOIR :

Tirez la première carte de la pioche Citoyen et prenez-la dans votre main.

PROSÉLYTISTE (B)

Carte Pouvoir

PROSÉLYTISTE [B]

MISE EN PLACE :

Tirez 3 cartes de la pioche Citoyen et placez-les face visible à côté du plateau Capital. C'est le **présentoir Prosélytistes**.

POUVOIR :

Choisissez une carte de votre main et ajoutez-la face visible au **présentoir Prosélytistes**. Ensuite, prenez dans votre main toutes les cartes du présentoir Prosélytistes d'une couleur différente de celle que vous avez posée.

Note : vous devez toujours ajouter une carte au présentoir Prosélytistes, même si vous ne pouvez pas récupérer de cartes [parce qu'elles ont toutes la même couleur que la carte ajoutée]. Si vous n'avez pas de carte en main, ce pouvoir n'a pas d'effet.

Note spéciale : tous les types de cartes peuvent faire partie de la conversion. Une carte Rebelle dans le présentoir Prosélytistes est considérée comme ayant sa propre couleur [et non la couleur du drapeau Rebelle].

PRÉPARATION DE LA PROCHAINE MANCHE :

S'il y a moins de 3 cartes dans le **présentoir Prosélytistes** en fin de manche, complétez-le avec des cartes de la pioche Citoyen pour qu'il y ait à nouveau 3 cartes.

DUALISTE (C)

DUALISTE [C]

Carte Pouvoir

MISE EN PLACE :

Mélangez les **cartes Dualiste** et formez une pioche face cachée dans la **réserve générale**.

POUVOIR :

Tirez la première **carte Dualiste** de la pioche et prenez-la dans votre main.

JOUER DES CARTES :

La couleur de la carte Dualiste dépend du fait qu'elle est jouée dans la **CAPITALE** ou dans votre **CITÉ**. Jouez la carte avec la couleur active dirigée vers le haut.
Note : si vous jouez avec le pouvoir des **Clercs** et que vous déplacez une carte **DUALISTE** d'un district de la **CAPITALE** vers votre **CITÉ**. Elle doit être placée dans le district de la même couleur que celui de la **CAPITALE** d'où elle provient [elle n'est pas retournée].



20 cartes Dualiste
(valeur 2 ou 4)



Exemple : vous pouvez jouer cette carte soit dans le district rose de la **CAPITALE**, soit dans le district bleu de votre **CITÉ**.

FIN DE MANCHE - DÉPOSER LES CARTES :

Les cartes Dualiste restantes en main sont déposées dans votre **CITÉ** avec la couleur de la **CITÉ** active.

CITÉ avec la couleur de la **CITÉ** active.