



# CITÉ DES COURONNES

## PALADINS DU ROYAUME DE L'OUEST

CONCEPTION – SHEM PHILLIPS & S J MACDONALD

ILLUSTRATIONS – MIHAJLO DIMITRIEVSKI

CONCEPTION GRAPHIQUE ET MISE EN PAGE – SHEM PHILLIPS

TRADUCTION – JEAN DORTHE / PIXIE GAMES

RELECTURES – CORALIE / PIXIE GAMES

COPYRIGHT 2021 GARPHILL GAMES  
[WWW.GARPHILL.COM](http://WWW.GARPHILL.COM)

# INTRODUCTION

Dans Paladins du Royaume de l'Ouest : Cité des Couronnes, de nobles alliés doivent réagir aux récentes attaques contre nos frontières. Ce n'est que suite à d'âpres négociations et à une diplomatie prudente que ces ducs, barons, comtes et margraves nous apporteront l'aide dont nous avons désespérément besoin. Serez-vous en mesure de rassembler suffisamment de soutien pour défendre une fois de plus cette grande ville ou croulerez-vous sous le poids de l'indécision et de l'apathie ?

## MATÉRIEL



1 Diplomate



4 Ateliers



4 Marqueurs  
Diplomatique  
(nouvel Attribut)



30 Cartes  
Négociation



16 Cartes Paladin  
(avec une )



6 Cartes Envahisseur  
(avec une )



8 Cartes Villageois  
(avec une )



4 Cartes Allié



30 Cartes  
Rassemblement



2 Cartes Objectif  
(Mode Solo)



2 Cartes  
Ordre du Roi



5 Cartes Faveur  
du Roi  
(avec une )

7 Extensions de Plateau (4 x Joueur / 2 x Principal / 1 x Solo)

Également inclus : 6 cartes pour le scénario Co-op de Saga des Tomes.

# MISE EN PLACE

Mettez en place Paladins du Royaume de l'Ouest comme décrit dans les règles de base avec les changements suivants :

1. Placez les 2 extensions du Plateau Principal à chaque extrémité de celui-ci, comme illustré ci-dessous.



2. Mélangez les nouvelles cartes Envahisseur, Villageois, Ordre du Roi et Faveur du Roi dans leur pile respective. Il y a maintenant 3 emplacements supplémentaires disponibles à gauche des 5 emplacements Villageois habituels (*l'emplacement le plus à gauche est réservé pour la pioche Négociation*). Placez la pioche Villageois face visible au-dessus du deuxième emplacement le plus à gauche, puis placez 1 carte Villageois face visible au-dessus de chacun des 6 emplacements Villageois à droite de cette pioche. Il y a aussi un nouvel emplacement à droite des cartes Envahisseur. Placez-y la pioche Envahisseurs face visible. Au-dessus de la pioche Envahisseurs se trouve maintenant une défausse pour les cartes Villageois, Envahisseur et Négociation.
3. Après avoir placé les Ordres du Roi sur le Plateau Principal, distribuez au hasard 1 des Ordres du Roi restants à chaque joueur. Chacun regarde l'Ordre du Roi qu'il a reçu sans le montrer aux autres joueurs. C'est son Ordre du Roi secret qui, s'il est réalisé en fin de partie, lui rapportera 6 PV supplémentaires.
4. Séparez les cartes Rassemblement par niveau (1, 2 ou 3 selon leur dos). Mélangez les 6 cartes de niveau 1 et placez-en une face cachée sur chacun des 4 emplacements de l'extension gauche du Plateau. Remettez les 2 cartes de niveau 1 restantes dans la boîte. Mélangez les cartes de niveau 2. **À moins de 3 joueurs, remettez 4 de ces cartes dans la boîte.** Placez un nombre égal de cartes de niveau 2 face cachée sur chacune des 4 cartes de niveau 1. Mélangez toutes les cartes de niveau 3 et placez un nombre égal de cartes face cachée sur chaque pile. Enfin, retournez les 4 piles Rassemblement ainsi formées face visible (*les cartes de niveau 1 devraient maintenant se retrouver face visible sur le haut de chaque pile*).
5. Placez le Diplomate sur la pile Rassemblement la plus à droite et placez les 4 cartes Allié à proximité.

# MISE EN PLACE

- Séparez les cartes Négociation par niveau (1, 2, 3 ou 4 selon le dos des cartes). Mélangez les cartes de niveau 1 et placez 1 carte face visible en dessous de chacun des 3 emplacements inférieurs de l'extension gauche du Plateau. Placez la 4<sup>e</sup> carte face cachée au-dessus de l'emplacement supérieur gauche de cette même extension, formant ainsi la pioche Négociation. Mélangez les cartes de niveau 2. **À moins de 3 joueurs, remettez 2 de ces cartes dans la boîte.** Placez toutes les cartes de niveau 2 restantes face cachée sur la pioche Négociation. Faites de même avec les cartes de niveau 3. **À moins de 4 joueurs, remettez 2 de ces cartes dans la boîte.** Enfin, mélangez les cartes de niveau 4 et placez-les toutes face cachée sur la pioche. Retournez ensuite toute la pioche Négociation face visible (*la carte de niveau 1 devrait maintenant se retrouver face visible sur le haut de la pile*).
- Distribuez au hasard à chaque joueur 1 extension Plateau de Joueur qu'il place à droite de son Plateau de Joueur. Utilisez la face avec les icônes d'Ouvriers colorés. L'autre face sert au mode Solo.
- Donnez à chaque joueur 1 marqueur Diplomatie (*qu'il place sur le « 0 » de sa piste Attributs*), 1 Atelier supplémentaire (*qu'il garde à côté de son Plateau de Joueur pour l'instant*) et ses 4 nouvelles cartes Paladin qu'il mélange avec sa pioche Paladins.
- Lors de la mise en place, immédiatement après avoir sélectionné sa carte Villageois de départ, chaque joueur doit aussi placer l'Atelier supplémentaire qu'il a reçu sur un des 8 emplacements Action à droite de son Plateau de Joueur (*y compris les nouvelles actions Rassembler ou Négocier*).



Emplacement pour les cartes Rassemblement



*Par exemple, ce joueur a reçu l'extension Plateau de Joueur Marchand. Après avoir choisi le Chevalier comme carte Citoyen de départ, il décide de placer son Atelier supplémentaire sur l'emplacement de l'action Convertir de son Plateau de Joueur.*

Emplacement pour les cartes Négociation

## SÉLECTIONNER LES PALADINS

À chaque Manche, lors de la sélection des Paladins, **chaque joueur doit maintenant tirer 4 cartes dans sa main** (au lieu de 3). Comme pour une partie standard, il doit sélectionner 1 carte à utiliser pour la Manche en cours, placer 1 carte sur le dessus de sa pioche Paladins et mettre 1 carte en dessous. La 4<sup>e</sup> carte est définitivement retirée de la partie et remise dans la boîte.

Les nouveaux Paladins fonctionnent comme ceux du jeu de base, mais ils apportent aussi un coup de pouce temporaire à la Diplomatie. Astolfo n'a pas de capacité spéciale, mais vient avec 2 Ouvriers supplémentaires pour la Manche. Maugris permet, au joueur qui l'utilise, de prendre des Dettes pour éviter de payer le coût en Pièces ou en Provisions des actions qu'il réalise (1 Dette par action).

*Par exemple, un joueur qui utilise Maugris pourrait prendre une Dette pour Attaquer un Envahisseur disponible sans payer les Pièces. De même, il pourrait prendre une Dette pour Fortifier au lieu de payer les Provisions.*



## CARTE RASSEMBLEMENT

En guise d'action, un joueur peut désormais placer des Ouvriers sur l'emplacement Ouvrier en haut à gauche des cartes Rassemblement, comme il peut déjà le faire sur les cartes Faveur du Roi.

Quand un joueur réalise cette action, il ignore la bannière sur le côté droit de la carte Rassemblement choisie. Un fois payé le coût inscrit sur le côté gauche, il obtient la récompense indiquée en bas.

*Par exemple, un joueur peut placer un Combattant (rouge) sur cette carte Rassemblement et payer une Provision pour recruter immédiatement et gratuitement 1 Villageois.*

Contrairement aux Ouvriers placés sur les cartes Faveur du Roi qui sont retirés à la fin de chaque Manche, **les Ouvriers placés sur les cartes Rassemblement y restent jusqu'à ce que quelqu'un prenne la carte.**



# ACTIONS DU PLATEAU DE JOUEUR



## Rassembler

Cette action nécessite 3 Ouvriers (1 Clerc, 1 Ouvrier de n'importe quelle couleur et 1 Éclaireur) et 1 à 3 Provision(s). Le coût en Provisions dépend du nombre d'icônes Provision imprimées entre chaque carte Rassemblement que le Diplomate franchit en se déplaçant.

Pour Rassembler, le joueur vérifie que son Attribut soit supérieur ou égal à la valeur inscrite sous l'icône Rassembler de la carte souhaitée. S'il dispose de l'Attribut et des Provisions nécessaires, le joueur peut collecter 1 carte Rassemblement différente de celle où se trouve le Diplomate au début de l'action. Pour Rassembler (prendre une carte Rassemblement), le joueur doit déplacer le Diplomate sur la carte ciblée et payer les Provisions requises. Il prend la carte avec l'éventuel Ouvrier présent dessus, sans oublier de prendre 1 Suspicion s'il s'agit d'un Criminel. Il gagne les récompenses inscrites au bas de la carte. Cette action rapporte toujours au moins 1 Diplomatie. Chaque joueur empile les cartes Rassemblement collectées face cachée au-dessus de l'action Rassemblement de l'extension de son Plateau de Joueur.

Par exemple, le joueur ci-dessous a décidé de Rassembler ses alliés à l'ouest. Puisqu'avec l'aide de son Paladin (Astolfo), il a une Influence de 2, il prévoit de collecter la carte Rassemblement la plus à gauche du Plateau Principal. Il place ses 3 Ouvriers et paye 2 Provisions à la réserve générale. Il collecte la carte Rassemblement en même temps que le Marchand (bleu) qui est dessus et qu'il met dans sa réserve. Cette carte lui rapporte 1 Diplomatie. Il avance immédiatement son marqueur Diplomatie d'une case sur sa piste Attributs. Il a également la possibilité de retourner 1 Dette ou de retirer 2 Suspensions. Notez que le coût en Pièces sur le côté gauche de la carte n'a pas d'effet puisqu'il s'agit du coût à payer uniquement pour placer un Ouvrier sur la carte. Enfin, le joueur place la carte Rassemblement face cachée au-dessus de l'action Rassemblement de son Plateau de Joueur. Le Diplomate est placé sur la carte Rassemblement nouvellement révélée sur l'emplacement le plus à gauche.



## Négocier

Cette action nécessite 3 Ouvriers (1 Combattant, 1 Ouvrier de n'importe quelle couleur et 1 Marchand) et 1 à 3 Pièce(s) (ou parfois de prendre une Dette). Le coût en Pièces est imprimé sur l'extension du Plateau Principal, aux emplacements des cartes Négociation.

Pour Négocier, le joueur vérifie soit son Attribut Diplomatie pour confier aux nobles des actions à réaliser en son nom (Confier une Action), soit un de ses 3 autres Attributs (Influence, Foi ou Force) pour rallier les nobles à sa cause (Rallier).



### Confier une Action

Pour Confier une Action à des nobles, le joueur ne s'intéresse qu'à la partie supérieure de chaque carte Négociation. Il a besoin d'un certain niveau de Diplomatie, comme indiqué dans le coin supérieur gauche de chaque carte. Si le joueur vise la carte du dessus de la pioche Négociation, il doit payer 3 Pièces ou prendre 1 Dette. S'il vise 1 des 3 cartes en dessous du Plateau Principal, il doit payer 1 ou 2 Pièce(s) selon ce qui est indiqué.



Après avoir vérifié sa Diplomatie et avoir payé les Pièces (ou avoir contracté une Dette), il doit résoudre l'action imprimée en haut à droite de la carte Négociation choisie. Ces actions fonctionnent comme des actions standards, mais elles ne nécessitent pas que le joueur place des Ouvriers sur l'emplacement de son Plateau de Joueur correspondant à l'action, ni qu'il paye les coûts habituels (l'action Attaquer ne peut pas être améliorée avec des Pièces). Réaliser des actions de cette manière active aussi les Villageois associés à ces actions, comme si l'action avait été effectuée de manière habituelle. Ces cartes fournissent également l'amélioration temporaire d'un Attribut pour la durée de cette action. Une fois l'action résolue, la carte Négociation est défaussée.

Par exemple, pour Confier cette Action Missionner à des nobles lors d'une Négociation, ce joueur doit avoir 5 de Diplomatie et payer 1 Pièce. Il peut ensuite Missionner avec un bonus de 4 en Foi pour dynamiser cette action.



# ACTIONS DU PLATEAU DE JOUEUR

## Rallier

Pour Rallier des nobles à sa cause, le joueur ne s'intéresse qu'à la partie inférieure de chaque carte Négociation. Pour le faire, il a besoin d'un certain niveau d'**Influence**, de **Foi** ou de **Force**, comme indiqué en bas à gauche de chaque carte. Si le joueur vise la carte du dessus de la pile Négociation, il doit payer 3 Pièces ou prendre 1 Dette. S'il vise 1 des 3 cartes en dessous du Plateau Principal, il doit payer 1 ou 2 Pièce(s) selon ce qui est indiqué.

Après s'être assuré qu'il a un niveau suffisant dans l'Attribut correspondant à la carte qu'il souhaite collecter, le joueur doit d'abord payer la/les Pièce(s) requise(s) (ou éventuellement prendre 1 Dette s'il a choisi la carte sur la pioche). Ensuite, il prend la carte et la glisse partiellement sous la nouvelle extension de son Plateau de Joueur en dessous de l'action Négocier.

Comme indiqué sur le côté droit de chaque carte Négociation, cette action rapporte immédiatement 1 Diplomatie.

*Par exemple, pour Rallier ce noble lors d'une Négociation, ce joueur doit avoir 2 de Force et payer 2 Pièces. Il gagne immédiatement 1 Diplomatie et glisse la carte sous son Plateau de Joueur.*

L'objectif principal de la collecte de cartes Négociation est de marquer des PV en fin de partie. Les joueurs obtiennent jusqu'à 9 PV pour chaque ensemble d'icônes uniques (comme indiqué en bas à gauche des extensions des Plateaux de Joueur). Les joueurs peuvent également se concentrer sur la collecte de cartes Négociation avec 3 icônes identiques pour acquérir des cartes Alliés.

*Par exemple, le premier joueur qui totalise 3 icônes Militaire accumulées sur ses cartes Négociation gagne immédiatement cette carte Alliés et la place à côté de son Plateau de Joueur. Non seulement il peut immédiatement retirer 1 Suspicion et gagner 2 Taxes, mais il gagne également 1 Chasseur à chaque Manche, dès qu'il passe.*

Toutes les extensions du Plateau de Joueur possèdent 1 icône préimprimée, qui compte pour le décompte des lots et l'acquisition de cartes Alliés, mais cette icône n'est pas considérée comme étant une carte Négociation pour d'autres fins.



## RÉINITIALISATION

Une fois que tous les joueurs ont passé, le Plateau Principal doit être réactualisé. Suivez les étapes décrites dans le jeu de base en y ajoutant les étapes suivantes :

S'il reste une carte Négociation sur l'emplacement inférieur le plus à droite, défaussez-la, puis faites glisser les cartes Négociation restantes sur les emplacements inférieurs (*le cas échéant*) vers la droite, pour combler les emplacements vides. Ensuite, **complétez les emplacements vides par des cartes du haut de la pioche Négociation**. Si la pioche Négociation est épuisée, ne la renouvelez pas, les cartes Négociation sont destinées à être limitées.

Il n'y a rien à réactualiser dans la section Rassemblement du Plateau Principal. Tous les Ouvriers présents sur les cartes Rassemblement restent là où ils sont, tout comme le Diplomate.

## FIN DE PARTIE ET SCORES

Le jeu se termine de la même manière que le jeu de base. En plus des PV que chaque joueur gagne dans le jeu de base, un joueur peut aussi gagner des PV pour :

- Le marqueur Diplomatie sur sa piste Attributs
- Sa carte Ordre du Roi secrète (6 PV si réalisée)
- Ses cartes Rassemblement collectées (1 PV pour chaque lot de 2 cartes)
- Ses cartes Négociation (0-9 PV par lot d'icônes uniques)

Par exemple, ce joueur obtient 9 PV pour un lot complet de 4 icônes uniques sur ses cartes Négociation, plus 2 PV pour un 2<sup>e</sup> lot de 2 icônes (Marchand et Fermier). En revanche, il ne gagne pas les 6 PV pour sa carte Ordre du Roi secrète puisqu'il n'a pas réussi à collecter les 5 cartes Négociation nécessaires (il n'en a que 4).



## MODE SOLO : MISE EN PLACE ET APERÇU

Mettez en place le mode Solo de Paladins du Royaume de l'Ouest comme décrit dans les règles de base, en y intégrant les étapes supplémentaires décrites aux pages 3 et 4 des présentes règles.

Placez l'extension du Plateau Solo par-dessus le Plateau IA du jeu de base en alignant les illustrations. Placez le marqueur Ressources de l'IA sur l'emplacement le plus à gauche de la piste Ressources. Placez également une des nouvelles extensions du Plateau de Joueur à droite de son Plateau IA, face Solo visible. Ajoutez les 2 nouvelles cartes Objectif dans sa pioche Objectifs. Enfin, placez son marqueur Diplomatie sur l'emplacement « 3 » de sa piste Attributs, son marqueur Force sur le « 2 », son marqueur Foi sur le « 1 » et son marqueur Influence sur le « 0 » (*ces valeurs sont imprimées sous la piste Ressources*).

De nouveaux niveaux de difficulté sont maintenant disponibles.  
À l'étape 6 de l'installation du mode Solo dans les règles de base, choisissez parmi les niveaux ci-dessous :

Facile = 2 cartes Ordre du Roi

Standard = 4 cartes Ordre du Roi

Difficile = 6 cartes Ordre du Roi

Folie = 1 Atelier sur chaque emplacement Action de l'IA (8 au total)



L'IA fonctionne de la même manière que dans le jeu de base, avec quelques changements mineurs :

1. Désormais, lorsque l'IA joue une carte Objectif « Faveur du Roi », elle peut aussi placer des Ouvriers sur des cartes Rassemblement. Mais, comme indiqué en haut à droite de l'extension Solo du Plateau IA, elle ne le fera que si toutes les cartes Faveur du Roi révélées sont déjà occupées par des Ouvriers.
2. Bien que la disposition des cartes Villageois et Envahisseur ait été modifiée sur la piste Ressources, la règle du choix des cartes que l'IA cible pour ses actions reste la même. Notez cependant que l'IA ne ciblera jamais la carte du dessus des pioches Villageois et Envahisseurs tant qu'au moins 1 carte du même type est encore disponible dans la rivière de cartes correspondante.
3. Maintenant, lorsque l'IA ne peut pas défausser de carte Suspicion ou détruire de Dette, elle retire 1 Taxe des Impôts, mais elle fait en plus avancer son marqueur Ressources d'une case.
4. De même, pour chaque Provision, Pièce ou Taxe que l'IA gagne, elle déplace dorénavant son marqueur Ressources de **2 cases vers la droite au lieu d'une seule**.

## Rassembler

Quand l'IA réalise cette action, elle tentera toujours de gagner la carte Rassemblement qui a la plus grande valeur Attribut imprimée. En cas d'égalité, elle vise la carte à égalité qui correspond à son Attribut le plus élevé sur sa piste Attributs (*n'oubliez pas que le marqueur Attribut du dessus remporte toujours les égalités*).

Comme pour les joueurs humains, l'IA ne peut pas cibler la carte Rassemblement où se trouve le Diplomate au moment de son action. Elle récupère les cartes Rassemblement pour le calcul des PV en fin de partie ainsi que tous les Ouvriers présents sur les cartes collectées. L'IA bénéficie également des avantages imprimés au bas de chaque carte Rassemblement qu'elle collecte. Comme pour ses autres actions, si l'IA ne peut pas, pour une raison quelconque, réaliser l'action Rassembler, elle place un Ouvrier sur la prochaine case Action disponible en haut à gauche de son Plateau IA et résout cette action à la place.

*Par exemple, l'IA a révélé sa carte Objectif « Rassembler ». Elle place les Ouvriers de sa réserve sur l'emplacement Action correspondant. Parmi les cartes Rassemblement disponibles, celle qui a l'Attribut le plus élevé indique 5 de Force. Cependant, elle n'a pas assez de Force pour collecter cette carte. Les cartes suivantes indiquent 4 d'Influence et 4 de Foi. Elle a suffisamment d'Influence et de Foi pour prendre une de ces cartes. Comme sur sa piste Attributs, son marqueur Foi est plus élevé que son marqueur Influence, elle cible la carte Rassemblement tout à droite. Après avoir collecté la carte avec le Criminel (elle prend aussi 1 Suspicion) et déplacé le Diplomate sur la nouvelle carte Rassemblement révélée, elle gagne 1 Diplomatie et avance son marqueur Diplomatie d'une case sur sa piste Attributs. Comme cela est indiqué au bas de la carte, elle réalise aussi immédiatement l'action Prier en mélangeant sa pioche Objectif et en défaussant tous les Ouvriers de la partie droite de son plateau IA.*



## Négocier

Quand l'IA réalise cette action, elle tente toujours de Rallier (*collecter une carte Négociation*). Elle choisit la carte la plus à droite en dessous du Plateau Principal. Si elle n'a pas l'Attribut requis pour le faire, elle ciblera la carte suivante vers la gauche, puis celle qui est la plus à gauche et enfin celle qui est sur la pile Négociation au-dessus du Plateau Principal. Si elle ne peut Rallier aucune des cartes disponibles, elle tentera alors de Confier une Action (*défausser une carte Négociation*), en suivant le même ordre. Dans les 2 cas, elle ignore tous les coûts en Pièces.

Quand l'IA Rallie des nobles, elle récupère la carte Négociation et la glisse sous son Plateau IA. Elle avance son marqueur Diplomatie d'une case sur sa piste Attributs. Elle peut aussi collecter des cartes Allié, obtenir leurs récompenses immédiates et, à chaque Manche, gagner 1 Ouvrier supplémentaire par carte Allié qu'elle détient.

Quand l'IA Confie une Action à des nobles, elle résout l'action indiquée sans avoir besoin de placer d'Ouvriers sur l'emplacement Action correspondant, ni d'en payer les coûts. Elle bénéficie également de l'amélioration temporaire d'Attribut fournie par la carte Négociation ciblée.

*Par exemple, l'IA a révélé sa carte Objectif « Négociation ». Elle place les Ouvriers de sa réserve sur l'emplacement de cette action. Elle essaye d'abord de Rallier la carte du bas, la plus à droite mais elle n'a pas assez de Force. La carte suivante nécessite 4 d'Influence pour être Ralliée, ce qu'elle a. Elle récupère la carte Négociation, qu'elle glisse sous son Plateau IA et gagne immédiatement 1 Diplomatie.*

*Si elle n'avait pas eu l'Influence requise, elle n'aurait pas pu Rallier de carte Rassemblement (toutes les autres cartes disponibles nécessitant au moins 4 d'Influence). À la place, elle aurait utilisé son action Négociier pour Confier l'Action Fortifier aux nobles de la 1<sup>ère</sup> carte.*



## MODE SOLO : RÉINITIALISATION

Dans le jeu de base, l'IA ne conserve pas d'Ouvriers entre les Manches. C'est toujours le cas. Mais maintenant, au début de chaque Manche, elle gagne **1 Ouvrier supplémentaire pour chaque carte Allié qu'elle possède.**

Dans une partie ordinaire (à plusieurs joueurs), si la carte Négociation la plus à droite est encore en jeu lors de la réinitialisation, elle est défaussée. Dans une partie Solo, **défaussez les 2 cartes Négociation les plus à droite.**

## MODE SOLO : FIN DE PARTIE ET SCORES

L'IA marque des PV supplémentaires pour son marqueur Diplomatie, ses cartes Rassemblement et ses cartes Négociation comme le ferait un joueur humain. Cependant, comme elle ne reçoit pas de carte Ordre du Roi secrète lors de la mise en place, elle ne marque pas de PV supplémentaires pour cette catégorie.



## ENVAHISSEURS ET VILLAGEOIS

Un joueur peut désormais interagir avec la carte du dessus des pioches Villageois et Envahisseurs. Quand il le fait, une nouvelle carte est automatiquement révélée. Cela signifie qu'il y a en permanence au moins un Villageois et un Envahisseur disponibles (*à moins que les piles ne soient épuisées*).



### Exécutrice / Homme de Main

Gagnez 1 PV pour chaque lot de 2 cartes Rassemblement que vous avez constitué.



### Émissaire

Gagnez 1 PV par tranche de 4 points que vous possédez en Diplomatie.



### Filoute / Filou

Gagnez 1 PV pour chaque lot de 2 cartes Négociation que vous avez constitué (*les cartes Négociation défaussées ne comptent pas*).



### Chevalier

Quand vous collectez une carte Négociation, gagnez la récompense indiquée sur la carte Chevalier (*cela n'inclut pas les cartes que vous défaussez en Confiant une Action à des nobles*).



### Cavalier

Quand vous réalisez l'action Rassembler, gagnez la récompense indiquée sur la carte Cavalier.



### Princesse

À chaque Manche, quand vous passez, gagnez la récompense indiquée sur la carte Princesse (*cela prend effet après avoir réinitialisé votre Plateau de Joueur et vérifié la limite d'Ouvriers. Par conséquent, un joueur peut, à ce moment-là, posséder plus de 3 Ouvriers*).

## NOUVELLE ICONOGRAPHIE



Si elle est suivie d'une flèche et d'une récompense, cette icône signifie "au moment où vous passez, gagnez ceci". La Faveur du Roi qui possède cette icône (voir p. 16) oblige un joueur (mais pas l'IA) à passer.



Cette icône permet à un joueur de défausser gratuitement une carte Villageois du Plateau Principal pour obtenir ses récompenses immédiates (icônes en haut à droite de chaque carte Villageois).



Cette icône permet à un joueur de déplacer 1 de ses ateliers d'un emplacement Action à un autre. En mode Solo, l'IA n'utilise jamais cette capacité. À la place, elle prend la 2<sup>e</sup> option disponible (le cas échéant).



Cette icône permet à un joueur d'éliminer (défausser) un des Villageois qu'il a recrutés pour obtenir sa récompense de défausse immédiate (icônes en haut à droite de chaque carte Villageois). En mode Solo, si l'IA bénéficie de cette capacité, elle l'utilise simplement pour cibler une carte Villageois située au-dessus du Plateau Principal, en suivant les règles habituelles.

## SAGA DES TOMES : SCÉNARIO CO-OP

Cité des Couronnes comprend aussi 6 cartes supplémentaires pour la rendre compatible avec le scénario Co-op de Saga des Tomes. Lors de la mise en place, mélangez les nouvelles cartes Menace du Seigneur et les cartes Ordre du Roi avec celles du scénario original. Remplacez la carte Menace du Roi par la nouvelle carte.



Sanction :  
chaque  
joueur perd 1  
Honneur ou 1  
Diplomatie

Sanction :  
chaque joueur perd  
1 Honneur ou détruit  
1 de ses cartes  
Villageois (sans  
activer d'effet)

# CARTES FAVEUR DU ROI – JEU DE BASE ET EXTENSION



Gagnez 1 Pièce, 1 Provision, retirez 1 Suspicion et gagnez 1 Paysan.



Éliminez (*défaussez*) 1 de vos Villageois recrutés pour gagner sa récompense de défausse immédiate ou gagnez 2 Pièces.



Détruisez 1 Dette ou gagnez 1 Diplomatie.



Déplacez 1 de vos Ateliers d'un emplacement Action vers un autre ou gagnez 2 Paysans.



Gagnez 1 Foi, 1 Force, 1 Influence ou 1 Diplomatie puis passez immédiatement (en mode Solo, l'IA ne passe pas avec cette carte).



Réalisez l'action Recruter ou Défausser un Villageois du Plateau Principal sans payer de Pièces.



Payez 1 Pièce pour retourner une Dette ou retirer 2 Suspensions.



Retirez 1 Suspicion et gagnez 2 Taxes (*dans l'ordre de votre choix*).



Gagnez 2 Criminels (*et prenez 2 Suspensions en résolvant 1 carte à la fois normalement*).



Gagnez 2 Provisions et 1 Taxe.



Collectez 1 Dette pour gagner 1 Éclaireur, 1 Marchand et 1 Combattant.



Retirez tous les Ouvriers d'un emplacement Action et remettez-les dans la réserve principale.



Gagnez 3 Paysans.



Gagnez 1 Foi, 1 Force ou 1 Influence.



Payez 1 Provision pour Développer 1 Atelier ou gagner 1 Combattant et 1 Clerc.