

Type et couleur de tuile

Effet

**Connaissance  
(jaune)**



Elles sont détaillées au verso

**Navire  
(bleu)**



- Prendre toutes les tuiles du dépôt de son choix pour les placer sur son plateau  
*(on ne peut pas remplacer une marchandise par une autre)*  
- Déplacer son pion d'ordre du tour d'une case vers la droite  
*(si on arrive sur une case déjà occupée, placer son pion dessus)*

**Animaux  
(vert clair)**



Marquer autant de PV que d'animaux de la même espèce représentée sur la tuile et dans le pâturage ou est posée la tuile.

**Château  
(vert foncé)**



Action supplémentaire immédiate  
*(choix de la valeur du dé)*

**Mine  
(gris)**



+1 pépite en fin de manche

**Menuiserie  
(beige)**



Ajout immédiat à son stock de tuiles d'une tuile Bâtiment (beige) de son choix d'un des dépôts numérotés

**Eglise  
(beige)**



Ajout immédiat à son stock de tuiles d'une tuile Connaissance (jaune), Mine (gris) ou Château (vert foncé) de son choix d'un des dépôts numérotés

**Marché  
(beige)**



Ajout immédiat à son stock de tuiles d'une tuile Navire (bleu) ou Animal (vert clair) de son choix d'un des dépôts numérotés

**Hôtel de ville  
(beige)**



Action "Placer une tuile hexagonale de son stock" immédiate

**Entrepôt  
(beige)**



Action "Vendre des marchandises" immédiate

**Pension de famille  
(beige)**



+ 4 tuiles ouvrier

**Banque  
(beige)**



+ 2 pépites

**Tour de guet  
(beige)**



+ 4 Points de victoire

N° de la tuile

Effet

1



Des bâtiments identiques peuvent être présents dans vos villes

2



En fin de phase, chaque Mine vous rapporte 1 tuile ouvrier en plus

3 &amp; 4



A chaque vente, vous recevez 1 pépite supplémentaire (tuile n°3) et/ou 1 tuile ouvrier supplémentaire (tuile n°4)

5



Les marchandises que vous récupérez suite à la pose d'un Navire peuvent provenir de 2 dépôts adjacents

6



Vous pouvez acheter une tuile de n'importe quel dépôt (central ou numéroté). Vous êtes toujours limité à un achat par tour

7

**+1 PV par tuile décomptée lors de la pose d'une tuile Animal**

8

Les tuiles ouvrier peuvent ajuster la valeur du dé de  $\pm 2$ 

9 à 12

Vous pouvez ajuster la valeur du dé  $\pm 1$  pour :

- la prise d'une tuile hexagonale (n°12)
- la pose d'une tuile Bâtiment (n°9)
- la pose d'une tuile Animal ou Navire (n°10)
- la pose d'une tuile Mine, Château ou Connaissance (n°11)

13 &amp; 14



Quand vous faites l'action « Prendre des tuiles ouvrier », vous récupérez 2 tuiles ouvrier supplémentaires (n°14) et/ou 1 pépite supplémentaire (n°13)

15 &amp; 25

En fin de partie :  
1 PV par marchandise vendue (n°25)  
3 PV par type de marchandise vendue (n°15)

16 à 23



En fin de partie, 4 PV par bâtiment représenté sur la tuile dans votre domaine

24



En fin de partie, 4 PV par type d'animal dans votre domaine

26



En fin de partie, 2 PV par tuile bonus