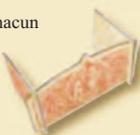


7 projets de construction



4 écrans (composés chacun de 3 éléments aux 4 couleurs des joueurs)



48 Cartes Action (4 sets de 12 cartes en 4 couleurs)



44 Cartes Événement



4 Cartes de fin de période



4 Cartes Résumé



**41 Matériaux de construction:**

25 x Pierre 15 x Bois 1 x Métal



10 x Blé 15 x Laine 12 x Tissus



16 Maisons (4 de chacune des couleurs des joueurs)



4 Marqueurs de points

(1 de chacune des couleurs des joueurs)



1 Marqueur de Faveur (noir)



12 x Piété



**46 Jetons Symbole:**

20 x Connaissance Médicale



14 x Loyauté



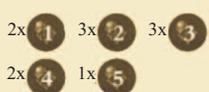
**28 Pièces d'Or:**



8 Jetons Sceaux de Don  
(2 en chacune des couleurs des joueurs)



11 Tuiles Peste



1 Blason Premier Joueur



5 Jetons de recouvrement



1 Dé Impôts



MISE EN PLACE

**Remarque pour votre première partie:**

Afin de rendre le jeu plus simple pour vos premières parties, nous avons aménagé certaines des règles. Ces parties de règles sont indiquées dans un cadre bleu. De cette manière, vous apprendrez progressivement les règles du jeu.

- Avant votre première partie, veuillez détacher soigneusement les pièces du jeu.

- Le plateau de jeu est placé au centre de la table

- Pour les parties à 4 joueurs, les joueurs s'assoient autour de la table de façon à ce que chacun soit assis face à un bord du plateau. S'il y a moins de 4 joueurs, la place laissée libre n'a pas d'importance

- Chaque joueur choisit une couleur (bleu, rouge, vert ou jaune) et reçoit un ensemble de cartes Action, constitué de 12 cartes que l'on raconte grâce à la couleur de leur dos.



**Remarque pour votre première partie:**

Pour votre première partie, il est préférable de ne pas jouer la première période (I) avec 12 cartes Action, mais seulement avec les 6 cartes ornés d'une étoile dans le coin inférieur droit. Les 6 cartes Action restantes sont alors mises de côté. Les 12 cartes Action seront ensuite utilisées par les joueurs pour la période II.



- De plus, chaque joueur reçoit dans sa couleur 4 maisons, 2 Sceaux de Don, un marqueur de points, une carte Résumé de son écran.

- Comme capital de départ, chacun reçoit 1 laine et 2 Or. Chaque joueur les place derrière son écran.

- Chaque joueur place son marqueur de points sur la case 8 de la piste de score sur le plateau de jeu. Chacun démarre donc avec 8 points de victoire.



- Les 25 cubes gris (pierre) sont placés sur l'emplacement du plateau de jeu représentant la carrière. Les 15 cubes bruns (bois) sont placés sur la forêt. Et finalement, 10 blés sont placés sur le champ.



- Les 12 Jetons Piété sont placés en tant que réserve sur la cathédrale.



A

- La **laine**, les **tissus**, l'**or** ainsi que les jetons **Loyauté** et **Connaissance Médicale** sont placés à côté du plateau de jeu : ils constituent la **réserve**.



- Les **44 cartes Événement** sont triées selon le chiffre romain indiqué au dos, et disposées face cachée en **4 piles**. Pour chaque période I-IV, il y a **11 cartes Événement**.



- Chacune des 4 piles est mélangée séparément. On prend ensuite au hasard **6 cartes** de chaque pile, les 5 cartes restantes de chaque pile sont remises dans la boîte. Les 4 piles de 6 cartes sont disposées alignées **face cachée** près du plateau.

- **Sous** chaque pile, on place la **carte Fin de période** correspondante avec le texte visible.



**Remarque pour votre première partie:**

Pour votre première partie, nous vous conseillons de ne pas utiliser toutes les cartes **Événement**, mais seulement celles ornées d'une étoile dans leur coin inférieur droit. Ainsi pour chaque période, on utilisera les 6 cartes **Événement** « étoilées », les autres cartes étant quant à elles remises dans la boîte de jeu



- Entre la pile II et II est disposé le **projet de construction Clocher**.

- Les **11 tuiles Peste** imprimées des 2 faces sont placées aléatoirement **face cachée** entre les piles II et III (comme le clocher)

- Le **projet de construction Pont** est posé sur le plateau de jeu à l'emplacement prévu à cet effet (il recouvre ainsi le vieux pont en bois délabré). Les joueurs peuvent construire ce projet dès le début de partie



- Les **5 projets de construction restants**, les **5 jetons de recouvrement**, le **dé** et le **métal** sont placés à proximité du plateau de jeu.



- Le marqueur de Faveur est placé sur la case Hors-la-loi sur la piste de Faveur en forme d'arche située au bas du plateau.



- Sur le **marché** on recouvre l'icône tissu avec un jeton de recouvrement. Dans la première période, les joueurs ne peuvent **pas** encore vendre de tissu. Il y a cependant une carte Événement qui permet de le faire prématurément



- Le joueur qui habite le plus près d'une cathédrale est désigné **premier joueur** et reçoit le blason **Premier Joueur**.

