Descriptif des cartes Action

Alchemist (4x)

Vous pouvez échanger n'importe quelle brique de votre entrepôt contre une brique de votre choix parmi celles présentes dans le sac. Vous avez le droit de regarder dans le sac pour trouver la couleur voulue.

Architect (3x)

Lors de la phase « *Remplir des contrats* », vous pouvez jouer cette carte pour utiliser l'une de vos tours comme si elle faisait 1 étage de plus ou de moins. Vous pouvez ainsi utiliser une tour de 3 étages comme si elle faisait 4 étages, une de 2 étages comme si elle en faisait 3, une de 9 étages comme si elle en faisait 8, etc.

Botch (1x)

Choisissez une tour de votre site de construction. Remettez une brique de cette tour dans le sac.

Campanile (1x)

Si un joueur choisit le **Campanile** dans la rangée de cartes, il le place (comme toute carte Église) sur un emplacement **Église** du plateau de jeu. Dès que le Campanile est ainsi mis en jeu, chaque joueur **ne peut plus remplir aucun contrat** avant d'avoir construit un **Clocher de 3 briques blanches** ! Les joueurs doivent cependant continuer **d'agrandir** leurs tours en construction ou les **détruire** après les avoir abandonnées.

Lors de la phase « *Remplir des contrats* », si un joueur a fini son Clocher, il remet les briques blanches qui le composent dans le sac puis il place son **sceau sur** la carte Campanile. Il peut dès à présent de nouveau remplir des contrats, dans le **même tour** s'il le souhaite.

La Campanile reste en place jusqu'à ce que **tous** les joueurs aient placé leur sceau sur la carte. Les joueurs reprennent alors leur sceau et la carte est **défaussée.**

Collapse (1x)

Vous devez **détruire** une tour de votre site de construction. **Toutes** les briques de cette tour retournent dans le **sac**. Si vous n'avez aucune tour en construction, cette carte est sans effet.

Disgrace (2x)

Vous perdez **2 Points de Prestige** lors du décompte final.

Fame (2x)

Vous gagnez **3 Points de Prestige** lors du décompte final.

Flood (1x)

Tous les joueurs sont affectés par cette carte. Chaque joueur remet un tiers des briques de son entrepôt (arrondi au supérieur) dans le sac. Par exemple, si un joueur a 4 briques dans son entrepôt, le tiers fait 1.33, arrondi à 2. Il choisit librement la couleur des briques qu'il rend. Lorsqu'un joueur choisit cette carte, les briques présentes sur la carte ne compte pas comme étant dans son entrepôt.

Luxury Tax (1x)

Tous les joueurs sont affectés par cette carte. Pour **chaque tour de 5 étages ou plus** présente sur son site de construction, chaque joueur **doit payer 2 briques.** Choisissez **librement** leur(s) couleur(s), elles ne sont **pas liées** à la couleur de la tour. Chaque tour pour laquelle son constructeur ne peut pas payer est **détruite**. La moitié des briques (arrondie au supérieur) est remise dans le sac, le reste retourne dans l'entrepôt du joueur. Vous ne pouvez pas détruire une tour volontairement, vous êtes obligés de payer la taxe, si possible.

Major Privilege (1x)

Cette carte est placée face visible sur un emplacement Église jusqu'à ce qu'un joueur remplisse un contrat avec une tour **d'exactement 7 étages**. Le joueur en question reçoit immédiatement un bonus de **4 Points de Prestige.** La carte est ensuite défaussée.

Mason (3x)

Lors de la phase « *Construire des tours* », vous pouvez jouer cette carte pour réduire de 3 briques vos coûts de construction pour ce tour. Par exemple, utiliser 4 briques pour construire ne vous coûte rien, utiliser 6 briques vous en coûte 7. Si vous possédez également un **Workshop**, vous payez 4 briques de moins. Vous ne pouvez pas gagner de briques ainsi, un coût négatif est considéré comme nul.

Minor Privilege (1x)

Cette carte est placée face visible sur un emplacement Église jusqu'à ce qu'un joueur remplisse un contrat avec une tour **d'exactement 5 étages**. Le joueur en question reçoit immédiatement un bonus de **2 Points de Prestige.** La carte est ensuite défaussée.

Monument (2x)

Dès qu'un joueur choisit le **Monument** dans la rangée de cartes, déterminez quel joueur possède la tour la plus haute sur son site de construction. Ce dernier prend la carte en main, même si ce n'est pas son tour de jeu. En cas d'égalité pour la tour la plus haute, le **Monument** n'est pas attribué, la carte est défaussée. Lors du décompte final, le Monument rapporte **3 Points de Prestige.**

Descriptif des cartes Action

Patrician (3x)

Cette carte est utilisable de 2 façons différentes : elle permet SOIT d'annuler, pour **tous** les joueurs, l'effet de la **carte Évènement** que vous choisissez lors de la phase *« Choisir une carte »* de votre tour, SOIT de défausser une carte de votre main (généralement **Disgrace** ou **Scandal**).

Ponte Vecchio (1x)

Lors de la phase *« Échanger des briques »*, vous donnez une brique de moins lors d'un échange. Au lieu de de donner 3 briques contre 1, vous échangez désormais à 2 contre 1. Vous êtes toujours limité à 1 échange par tour.

Princess (2x)

Lors de la phase *« Choisir une carte »*, jouer la **Princess** vous permet de choisir une carte de la rangée sans en payer le coût.

Privilege (1x)

Cette carte est placée face visible sur un emplacement Église jusqu'à ce qu'un joueur remplisse un contrat avec une tour **d'exactement 6 étages**. Le joueur en question reçoit immédiatement un bonus de **3 Points de Prestige.** La carte est ensuite défaussée.

Recognition (2x)

Lors du décompte final, comptez tous les contrats de **3 et 4 étages** que vous avez remplis. Recevez **autant de Points de Prestige.**

Renaissance (1x)

Mélangez la pioche avec la défausse et la carte Renaissance (mais sans les cartes de la rangée !) pour former une nouvelle pioche. Puis prenez la première carte de la pioche pour compléter la rangée de cartes.

Saboteur (1x)

Enlevez une brique d'une tour d'un autre joueur et remettez-la dans le sac.

Scandal (2x)

Vous perdez **3 Points de Prestige** lors du décompte final.

Smuggler (3x)

Vous pouvez échanger l'une des briques de votre entrepôt avec une brique de l'entrepôt d'un autre joueur. Vous choisissez les couleurs des briques.

Storehouse Fire (2x)

Tous les joueurs sont affectés par cette carte. Chaque joueur doit remettre 3 briques de son entrepôt dans le sac, peu importe la(les) couleur(s) des briques. Les briques présentes sur la carte ne sont pas concernées. Si un joueur a moins de 3 briques dans son entrepôt, il remet toutes celles qu'il possède dans le sac.

Tribute (2x)

Tous les joueurs sont affectés par cette carte. Pour **chaque tour** présente sur son site de construction, chaque joueur **doit payer 1 brique de la couleur de la tour.** Le joueur qui choisit cette carte peut utiliser les briques qu'il prend avec la carte pour payer. Chaque tour pour laquelle son constructeur ne peut pas payer est **détruite.** La moitié des briques (arrondie au supérieur) est remise dans le sac, le reste retourne dans l'entrepôt du joueur. Vous ne pouvez pas détruire une tour volontairement, vous êtes obligés de payer le **Tribute**, si possible.

Warehouse (3x)

Lors de la phase *« Appliquer les limites »*, vous pouvez conserver 5 briques supplémentaires dans votre entrepôt, soit un maximum de 15 briques au total. De plus, vous pouvez conserver autant de cartes que vous le souhaitez.

Wholesaler (2x)

Lors des phases *« Choisir une carte »* ou *« Échanger des briques »*, vous pouvez jouer cette carte pour changer les briques présentes sur une carte de la rangée. Remettez les briques dans le sac et mélangez bien. Piochez autant de nouvelles briques que vous en avez remis dans le sac puis placez-les sur la carte. Vous n'êtes pas obligé de choisir la carte en question lors de la phase *« Choisir une carte »*.

Workshop (4x)

Lors de la phase *« Construire des tours »*, vous payez les coûts de construction 1 brique de moins. La réduction s'applique tant que vous avez le **Workshop** devant vous. Par exemple, utiliser 3 briques pour construire ne vous coûte rien, utiliser 4 briques vous en coûte 2. Si vous jouez également un **Mason**, vous payez 4 briques de moins. Vous ne pouvez pas gagner de briques ainsi, un coût négatif est considéré comme nul.