

RÈGLES SOLITAIRE

Mise en place

Vous jouerez contre Lacerda - un joueur IA.

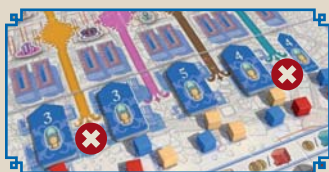
Choisissez une couleur pour Lacerda.

Mettez le jeu en place pour 2 joueurs avec les changements suivants :

- Prenez le marqueur le Premier Joueur.
- Lacerda n'utilise pas de plateau de joueur, de cartes ou d'argent. Il ne débute avec aucun Bien. En plus des Officiels, des maisons en bois et d'une tuile de Faveur Royale prise au hasard, il reçoit 2 Plans de départ pris au hasard ; placez-les dans sa Zone de Joueur.



- Lorsque vous placez les tuiles Décompte, faites attention à ce qu'aucune tuile de la même valeur ne soit l'une à côté de l'autre.



- Prenez un Officiel d'une couleur différente de la vôtre et de celle de Lacerda qui sera l'Assistant de Lacerda. Révélez une carte de la pioche bleue et placez l'Assistant au-dessus de la pioche rouge correspondant au personnage illustré sur la carte bleue que vous venez de piocher. Défaussez la carte.



- Si l'Assistant débute au-dessus de la pioche du Bâtitisseur ou du Ministre, placez la première tuile Bâtiment Public de la pile de l'architecte Bleu dans la rangée D à l'Ouest. Si l'Assistant débute au-dessus de la pioche du Roi ou du Trésor, placez la première tuile Bâtiment Public de la pile de l'architecte Vert dans la rangée D à l'Est. Défaussez les cubes sur cette case.



- Prenez la première carte de la pioche bleue et placez le Courtier de Lacerda sur le portrait du Noble illustré sur la carte. Si vous piochez une carte Trésor, continuez de piocher des cartes jusqu'à révéler une carte Noble.



Tour de Lacerda :

Après avoir réalisé votre tour en suivant les règles habituelles, Lacerda réalise ce qui suit dans cet ordre :

1. Déplace son Courtier ;
2. Réalise une Action d'État ;
3. Réalise une Action de Noble ;
4. Défausse une carte de la zone d'exposition ;
5. Déplace son Assistant.

1. Déplace son Courtier

Lacerda déplace son Courtier d'un Noble vers la droite. S'il est sur le portrait du Roi, il le déplace sur le Bâtitisseur.



2. Réalise une Action d'État

Lacerda réalise une des 2 actions d'État du bureau du Noble où se trouve son Courtier. Si cela n'est pas possible, il ignore cette action.



Il réalise l'action d'État du haut si son Assistant est au-dessus du Roi ou de la pioche du Trésor.



Il réalise l'action d'État du bas si son Assistant est au-dessus du Bâtitisseur ou du Ministre.

Actions d'État

- **Plans** : déplace dans sa zone de jeu le Plan du dessus ayant le plus d'Officiels représenté, dans sa zone de jeu. En cas d'égalité, il prend le Plan de l'architecte Bleu.
- **Officiels** : déplace 2 officiels de sa zone de jeu vers les bureaux ayant le moins d'Officiels de Lacerda, en cas d'égalité, il débute par le bureau de gauche. Les Officiels de Lacerda ne sont jamais retirés.
- **Bateaux** : prend le bateau du dessus de la pioche et le place dans sa zone. Vous pouvez utiliser ce bateau en suivant les règles habituelles. Lacerda déplace également le trésor d'une case vers le haut ; puis il gagne de l'Influence égale à l'Influence du bateau, plus le total de l'Influence de votre Portfolio.
- **Production** : place tous les biens produits dans sa zone de jeu et déplace les prix vers le bas en suivant les règles habituelles.



- **Rencontrer le Cardinal** : déplace le Cardinal de 2 cases, prend et défausse la tuile en face du Cardinal en gagnant les perruques au dos de la tuile.

Si le Cardinal s'arrête ou passe au-dessus d'un symbole Trésor, il déplace le Trésor d'une case vers le haut. S'il passe un symbole Influence, le décompte de l'église est déclenché. Au décompte de l'église, Lacerda ne défausse aucune tuile (puisque'il n'en a aucune), mais il gagne toujours de l'Influence égale à l'Influence de la partie haute de votre Portfolio plus l'Influence des bateaux de Lacerda.

- **Prendre une Faveur Royale** : Lacerda prend toujours une Faveur Royale qu'il n'a pas, en commençant par le Bâtitisseur et en allant vers la droite.

Lacerda utilise toujours ses Faveurs Royales pour suivre votre visite. Il paye l'Influence en suivant les règles habituelles. Lorsqu'il suit une visite, Lacerda réalise toujours l'action du Noble.

3. Réalise une Action de Noble

Lacerda dépense toujours l'influence usuelle pour réaliser son action. S'il n'a pas suffisamment d'Influence, il paye avec des perruques, en suivant les règles habituelles.

Actions des Nobles

Vous pouvez suivre une action de Lacerda avec la bonne Faveur Royale.

Construit un Magasin

- Lacerda choisit toujours la case libre du centre-ville qui lui donne le plus de perruques immédiates.
- En cas d'égalité, il choisit la case vide la plus à gauche et la plus en haut.
- Si deux types de magasins différents peuvent correspondre à la case choisie, Lacerda choisit toujours celui faisant face à gauche.
- Lacerda ignore le bonus de cette case.
- Lacerda ne paye pas pour la case et prend toujours le cube le moins cher de la case et le déplace vers sa zone de jeu.
- Si la rangée et la colonne disposent du cube le moins cher, Lacerda prend toujours le débris au-dessus de la colonne.
- Lacerda procède au décompte du magasin comme d'habitude.



Prend des Décrets

Lacerda prend les 2 décrets les plus à gauche de la zone d'exposition et les place dans sa zone de jeu. Puis il glisse toutes les cartes vers la gauche et remplit la zone d'exposition avec 2 nouvelles cartes.



- Ces Décrets rapporteront chacun 3 Perruques à la fin du jeu.
- Si la carte Décret #69 est révélée, défaussez-la et piochez-en une autre.

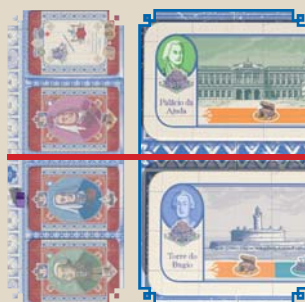
Ouvre un Bâtiment Public

Lacerda ouvre toujours le Bâtiment Public dans la case de construction qui lui donne le plus de points relatifs (les perruques que gagne Lacerda, moins les perruques que vous gagnez).

En cas d'égalité, il place le bâtiment sur la case de construction vide la plus proche de la rangée D à l'Ouest, dans le sens horaire.



Au cas où les deux Bâtiments Publics disponibles offrent le même nombre de points relatifs, la position de l'Assistant détermine quelle tuile doit être placée.

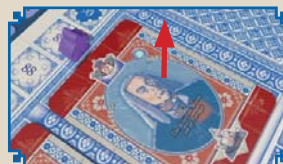


Si l'Assistant est au-dessus du Roi ou de la pioche Trésor, il place la tuile de l'Architecte vert ; autrement, la bleue.

Lorsqu'il ouvre un Bâtiment Public, Lacerda ignore la récompense, mais déplace les deux cubes débris vers sa zone de jeu. Lacerda ne déplace / embauche aucun Officiel des bureaux ni n'utilise aucun Plan.

4. Défausse une carte de la présentation

Lacerda défausse une carte de la pioche en dessous de son Assistant, s'il y en a.



5. Déplace son Assistant

Lacerda déplace son Assistant jusqu'à la prochaine pioche en créant une boucle avec le bas, en ignorant les cases avec aucune carte.



Changement de Période

Lacerda marque 1 perruque pour chaque cube Débris qu'il a dans sa zone de jeu.

Fin de la partie

Déterminez votre score comme si vous étiez dans une partie à 2 joueurs.

Décompte Lacerda :

1. La valeur des bateaux qu'il possède ;
2. Une perruque pour chaque cube Débris dans sa zone de jeu ;
3. Majorité de Magasins (s'il y en a) ;
4. Lacerda ne décompte ni l'argent ni l'Influence ;
5. 3 perruques pour chaque Décret ;
6. Les majorités d'une partie à 2 joueurs pour les Officiels engagés ;
7. 2 perruques pour chaque Faveur Royale qu'il possède.

Maintenant, vérifiez votre position à la Cour de la nouvelle Lisboa :

GUEUX

- Si vous avez moins de perruques que Lacerda ;
- Ou moins de 4 magasins ;
- Ou aucune majorité ;
- Ou moins de 5 reais ;
- Ou moins de 4 décrets.

SERVITEUR DE LA COUR

- Vous avez plus de perruques que Lacerda ;
- et 4 magasins ou plus ;
- et 1 majorité ou plus ;
- et 5 reais ou plus ;
- et 5 Décrets ou plus .

FAVORI DU ROI

- Vous avez plus de perruques que Lacerda ;
- Au moins autant de magasins que Lacerda ;
- et 2 majorités ou plus ;
- et 10 reais ou plus ;
- et 7 Décrets ou plus ;
- et 1 Bateau ou plus.

MARQUIS BRAS DROIT

- Vous avez plus de perruques que Lacerda ;
- et plus de magasins que Lacerda ;
- et 3 majorités ou plus ;
- et 20 reais ou plus ;
- et 8 Décrets ou plus ;
- et 2 Bateaux ou plus.