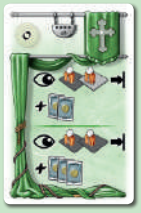
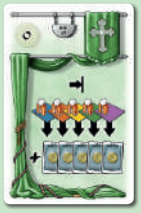
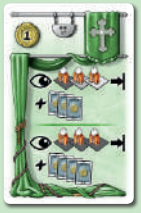


Pendant ce tour, chaque carte “action” dans votre main de la couleur indiquée compte comme carte de la couleur de votre choix.



Pendant ce tour, chaque carte “action” dans votre main compte comme carte de la couleur indiquée.

 Déplacez 1 de vos pions “membre de guilde” de la tuile “Guildhall” sur la tuile “plantation”, ou inversement.	 **Coût :** Remettez un de vos pions “maître de guilde” à la réserve générale. **Effet :** Recrutez 4 pions “membre de guilde” ou 2 pions “membre de guilde neutre” de la réserve.	 Si vous contrôlez au moins 2 pions “maître de guilde” sur des tuiles “guilde” vertes, vous pouvez piocher les 3 premières cartes “récompense du maire”, en garder 1 et remettre les 2 autres sous la pioche dans l’ordre de votre choix.
 Si vous contrôlez au moins 2 pions “maître de guilde” sur des tuiles “guilde” bleues, vous pouvez déplacer jusqu’à 2 pions de la “Guildhall” à la tuile “plantation”.	 Recrutez 2 pions “membre de guilde” de votre couleur ou prenez 1 pion “membre de guilde neutre” de la réserve.	 Choisissez 1 couleur de guilde. À la fin de votre tour, vous piocherez 1 carte “action” supplémentaire pour chaque pion “maître de guilde” placé sur une tuile “guilde” de la couleur choisie.
 Déplacez le pion “huissier” sur une tuile face de départ de couleur rouge, et/ou déplacez un de vos pions de la “Guildhall” sur la tuile “plantation”.	 Recrutez 4 pions “membre de guilde” de votre couleur ou prenez 2 pions “membre de guilde neutre” de la réserve.	 Choisissez 2 pions “maître de guilde” de votre couleur. S’ils sont placés sur des tuiles “guilde” de différentes couleurs, piochez 2 cartes “action” supplémentaires à la fin de votre tour. Si les tuiles “guilde” sont de la même couleur, piochez 3 cartes “action”.
 **Coût :** Défaussez X cartes “action” de votre main. **Effet :** Déplacez X+1 pions de la “Guildhall” sur la tuile “plantation”; ou inversement.	 À chaque fois que vous recrutez un pion “membre de guilde” pendant ce tour, vous pouvez en recruter 1 de plus gratuitement s’il en reste dans la réserve.	 À la fin du tour, piochez 1 carte “action” supplémentaire pour chaque couleur de tuile “guilde” sur laquelle vous avez un pion “maître de guilde”.
 **Coût :** Remettez dans la réserve générale X pions de la tuile “plantation” de votre couleur. **Effet :** Remettez dans la réserve générale X pions des autres joueurs de la tuile “plantation”.	 **Coût :** Défaussez X cartes “action”. **Effet :** Recrutez X+2 pions “membre de guilde” de votre couleur ou X pions “membre de guilde neutre” de la réserve.	 Vous recevez 1 point de victoire pour chaque pion “membre de guilde” de votre couleur déplacé de la tuile “plantation” sur la tuile “Guildhall”.
 Vous gagnez 1 point de victoire pour chaque paire de pions de votre couleur sur la tuile “plantation”.	 Si vous avez au moins 2 pions “maître de guilde” sur des tuiles “guilde” jaune vous pouvez recruter 4 pions “membre de guilde” ou 2 pions “membre de guilde neutre”.	 Chosissez 3 de vos pions “maître de guilde”. S’ils sont placés sur 3 tuiles “guilde” de couleurs différentes, piochez 3 cartes supplémentaires à la fin de votre tour. Si les tuiles “guilde” choisies sont de la même couleur, vous piochez 4 cartes supplémentaires à la fin de votre tour.
 Chaque fois que vous déplacez un pion “membre de guilde” pendant ce tour, vous pouvez le déplacer sur la tuile “plantation” au lieu de le placer sur une tuile “guilde”.	 Si vous avez au moins 1 pion “maître de guilde” vous pouvez recruter 2 pions “membre de guilde” et 1 pion “membre de guilde neutre”.	 Regardez les 5 premières cartes “action” et gardez-en 1. Défaussez les autres.
 Déplacez le pion “huissier” sur une tuile face de départ de couleur verte, et/ou recrutez 1 pion “membre de guilde” de votre couleur ou 1 pion “membre de guilde neutre” de la réserve.	 À la fin du tour, piochez 1 carte “action” supplémentaire pour chaque pion “membre de guilde” recruté pendant votre tour.	 **Coût :** Remettez 1 de vos pions “membre de guilde” qui n’est pas placé sur la “Guildhall” à la réserve générale. **Effet :** À la fin de votre tour, piochez 3 cartes “action” supplémentaires.

Guilds of London – Aide de Jeu

Bâtiments spéciaux

Cartes de "Récompense du Maire"



Déplacez le pion "huissier" sur une tuile face de départ de couleur bleue, et/ou piochez 1 carte "action".



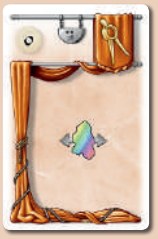
Si vous recrutez 4 pions "membre de guilde" ou plus pendant ce tour, vous recevez 3 points de victoire.



Vous gagnez 1, 2 ou 4 points de victoire, selon ce qui est indiqué.



Chaque fois que vous déplacez un pion "membre de guilde" pendant ce tour, vous pouvez déplacer 1 pion "membre de guilde" supplémementaire gratuitement sur une tuile de la même couleur que la carte "action" qui a été utilisée pour déplacer le premier pion.



Déplacez 1 pion "membre de guilde" d'un autre joueur vers une tuile "guilde" ou "bâtiment spécial" face de départ de votre choix.



Déplacez 1 de vos pions "membre de guilde" sur une tuile "guilde" ou "bâtiment spécial" face de départ.



À la fin de votre tour, si vous avez déplacé 3 pions "membre de guilde" ou plus pendant ce tour :

A - piochez 3 cartes "action" supplémentaires.

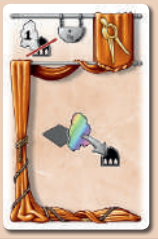
B - gagnez 3 points de victoire.



Si vous avez au moins un pion "maître de guilde", déplacez 2 de vos pions "membre de guilde" sur une tuile "guilde" ou "bâtiment spécial" face de départ.



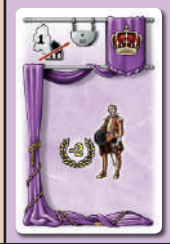
Déplacez 2 de vos pions "membre de guilde" ou "maître de guilde" provenant de tuiles différentes vers une tuile "guilde" ou "bâtiment spécial" face de départ.



Coût : Remettez un de vos pions "membre de guilde" qui n'est pas placé sur la "Guildhall" dans la réserve générale. **Effet :** Déplacez sur la "Guildhall" un pion "membre de guilde" d'un autre joueur.



À la fin de votre tour, piochez une carte "action" supplémentaire pour chaque pion "membre de guilde" déplacé pendant ce tour.



Coût : Remettez 1 de vos pions "membre de guilde" qui n'est pas placé sur la "Guildhall" à la réserve générale.

Effet : Choisissez un joueur : il perd 2 points de victoire.



Déplacez le pion "huissier" sur une tuile "guilde" ou "bâtiment spécial" face départ de couleur violette et/ou piochez une tuile aléatoirement et placez-la adjacente à une tuile de la zone de jeu, ensuite, placez un marqueur "2e place" sur la nouvelle tuile.



Déplacez le pion "huissier" sur une tuile face de départ de couleur jaune, et/ou recevez 1 point de victoire.



Activez la tuile "plantation" (comme si vous étiez à la phase récolte). S'il est prévu de faire une phase récolte dans cette manche, faites-la aussi à son tour.



Si vous avez au moins 2 pions "maître de guilde" sur des tuiles de couleur rouge vous pouvez déplacer jusqu'à 2 de vos pions "membre de guilde" sur 1 ou 2 tuile(s) "guilde" ou "bâtiment spécial" face de départ.



À la fin de votre tour, vous piochez 1 carte "action" supplémentaire pour chaque pion"membre de guilde" de votre couleur placé sur la tuile "Guildhall". (maximum de 4 cartes)



Choisissez une tuile "guilde" ou "bâtiment spécial" face de départ. Cette tuile s'activera pendant cette manche, même s'il n'y a pas suffisamment de pions "membre de guilde".

University of London : lorsque vous avez un pion "maître de guilde" sur cette tuile, vous pouvez garder 1 carte supplémentaire dans votre main.
Gog & Magog : lorsque vous avez un pion "maître de guilde" sur cette tuile, vous gagnez en cas d'égalité.
Company Hall : le vainqueur de cette tuile peut prendre 2 pions "membre de guilde neutre" de la réserve.
Church of St Lawrence Jewry : le vainqueur de cette tuile pioche 4 cartes "action".
Lord Mayor's Parade : le vainqueur de cette tuile choisit la couleur du pion "maître de guilde" qu'il place sur la couleur de son choix.



Si vous contrôlez au moins 2 pions "maître de guilde" vous pouvez déplacer le pion "huissier" sur une tuile "guilde" ou "bâtiment spécial" face départ qui ne soit pas de la couleur violette. Cette tuile s'active dans cette manche, même si elle a moins de pions que son seuil d'activation.

A	+ 3/5/7 PV si vous avez 3/5/7 pions "membre de guilde" sur la tuile "Guildhall".	H	+ 1PV pour chaque carte "récompense du maire" dans votre main (comptez aussi cette carte).	O	+ 1PV pour chaque marqueur "2e" place que vous possédez.
B	+ 1PV pour chacun de vos pions "membre de guilde" sur la tuile "plantation".	I	+ 1PV pour chaque paire de pions "maître de guilde" adjacents orthogonalement de votre couleur.	P	+ 2PV pour chaque guilde rouge sous votre contrôle.
C	+ 1PV pour chaque pion "maître de guilde" de votre couleur.	J	+ 6PV si vous n'avez aucun "maître de guilde" sur des tuiles "guilde" avec priorité de guilde 1-12.	Q	+ 2PV pour chaque guilde verte sous votre contrôle.
D	+ 6PV s'il n'y a pas de pion de votre couleur à la réserve générale.	K	+ 2PV pour chaque guilde jaune sous votre contrôle.	R	+ 2PV pour chaque guilde violette sous votre contrôle.
E	+ 1PV pour chaque pion "membre de guilde neutre" que vous possédez.	L	+ 2PV pour chaque guilde bleue sous votre contrôle.	S	+ 6PV si vous n'avez aucun pion de votre couleur sur la tuile "Guildhall".
F	+ 2PV pour chaque "maître de guilde" de votre couleur sur une tuile "guilde" avec priorité de guilde 1-12.	M	+ 8PV si vous n'avez pas de pions "maître de guilde" adjacents orthogonalement.	T	+ 6PV si vous avez le même nombre de cartes "récompense du maire" que de cartes "action" en main.
G	+ 1PV pour chaque carte "action" dans votre main.	N	+ PV en fonction du nombre de couleurs de tuile "guilde" sous votre contrôle et du nombre de joueurs (voir carte).	U	+ 3PV pour chaque "bâtiment spécial" sous votre contrôle.