



Reiner Stockhausen

# Orléans



Traduction Oni60 Ludo Ergo Sum

Français 12 - 21

Tuiles 22 - 23

Matériel 24

dip games

# Mise en Place

1

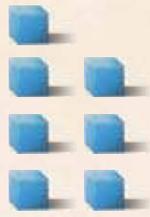
Chaque joueur prend:

1 sac Compagnon

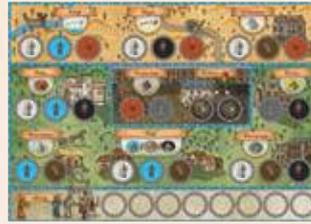
5 pièces



ainsi que dans la couleur du joueur:



7 marqueurs  
(cubes en bois)



1 plateau joueur



1 pion Marchand



10 Comptoirs

2

Placez le **plateau principal** et le plateau "Actes **Bénéfiques**" sur la table.

3

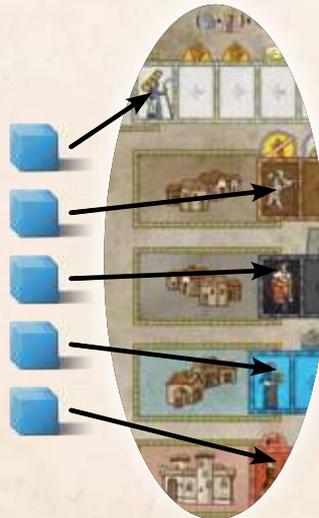
Placez les **Tuiles Technologie** en pile sur leur espace approprié du plateau principal.

4

Enlevez la carte claire "**Pèlerinage**" du paquet des tuiles Sablier, puis mélangez les cartes restantes et placez les

5

Placez un **marqueur** de chaque joueur sur la première case de chaque piste Personnage et Développement



6

Triez les **tuiles Personnages neutres** (sans le cartouche à la couleur des joueurs) par profession et placez-les sur les bâtiments associés sur le plateau principal.



8

Placez les 13 **Tuiles Citoyens** sur leur emplacement sur le plateau principal et le plateau "Actes **Bénéfiques**". Placez les tuiles restantes sur la table.



7

Placez les pièces sur la table, à portée de main





**1 set de Compagnons :**

un fermier, un batelier, un artisan et un commerçant



Placez vos **comptoirs** et vos **pièces** devant vous. Placez les **4 Compagnons** à votre couleur sur les espaces Marché de votre plateau personnel.

face cachée sur les espaces appropriés du plateau principal et posez la carte Pèlerinage sur le dessus. Le jeu débute toujours avec l'événement Pèlerinage lors du premier tour.

**11**

Placez votre pion **Marchant** à Orléans.

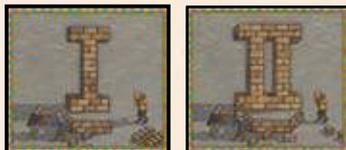
**10**



Mélangez les tuiles **Denrées** face cachée et placez-les face visible sur la route et la rivière, une par case. Dans le jeu à 4 joueurs, chaque case reçoit une tuile (alors qu'à 2 et 3 joueurs, certaines cases restent vides, voir ci-après).

Triez les tuiles Denrées restantes et placez-les sur les espaces appropriés du Marché (sur la partie gauche du plateau principal).

**9**



Triez les tuiles Lieux en fonction des chiffres Romains et placez les en 2 paquets séparés sur la table.



Actes Bénéfiques

**3 joueurs:**

**12a**

Retirez les Compagnons à la couleur du joueur non utilisée.

Retirez 2 de tuiles Personnages de chaque catégorie "Fermier", "Batelier", "Artisan" et "Commerçant".

Retirez 3 tuiles Personnages de chaque catégorie "Chevalier", "Savant" et "Moine".

Retirez aléatoirement 6 tuiles Denrées.

Ne placez aucune tuile Denrée sur les espace "4" du plateau principal. Ces cases restent vides.

**2 joueurs:**

**12b**

Retirez les Compagnons des couleur des joueur non utilisées.

Retirez 4 tuiles Personnages de chaque catégorie "Fermier", "Batelier", "Artisan" et "Commerçant".

Retirez 6 tuiles Personnages de chaque catégorie "Chevalier", "Savant" et "Moine".

Retirez aléatoirement 12 tuiles Denrées.

Ne placez aucune tuile Denrée sur les espaces "3" et "4" du plateau principal. Ces cases restent vides.

**13**

**Vous êtes prêt à jouer.**

## But du jeu

Vous essaieriez de prendre le contrôle de plusieurs zones de la France médiévale. Vous obtiendrez des denrées, des pièces et des points de victoire grâce à la production, l'échange, le développement, et votre engagement pour le bien de tous.

## Déroulement du jeu

Le joueur le plus jeune reçoit le jeton premier joueur.

Le jeu se déroule sur 18 manches, chacune composée de 7 phases.



Jeton premier joueur

### Phase 1

**Sablier:** le premier joueur pioche la carte du dessus du paquet Sablier et la pose face visible. Le Sablier sert de compte tour. La partie se termine avec la fin du tour au cours duquel la 18ème et dernière tuile est révélée. Chaque tuile Sablier introduit un événement qui affectera la manche en cours. Il existe 6 types différents d'événements (voir *Evénements*). Mis à part "Pèlerinage", tous les événements sont résolus à la Phase 6: "Evénement".



### Phase 2

**Recensement:** Déterminez qui a le plus et le moins de Fermiers. Le joueur dont le marqueur est le plus avancé sur la piste Fermiers reçoit une pièce de la Banque. S'il y a une égalité, aucun des joueurs ne reçoit de pièce. Le joueur dont le marqueur est le plus en recul sur la piste doit payer une pièce à la Banque. S'il y a une égalité, aucun des joueurs concernés ne paye de pièce.



*Exemple:* le joueur bleu reçoit une pièce et le joueur rouge doit en payer une.

## A 2 JOUEURS

**Note:** dans le jeu à 2 joueurs, le joueur le plus en recul sur la piste ne doit pas payer de pièce. En revanche, le joueur le plus avancé reçoit bien une pièce.

### Phase 3

**Compagnons:** Piocher des tuiles Personnages de votre sac Compagnon et placez-les sur le Marché. Vous pouvez piocher un nombre de tuiles Personnages équivalant au numéro indiqué par votre marqueur sur la piste Chevaliers. Au début du jeu, ce nombre est 4. Placez les tuiles piochées sur le Marché de votre plateau personnel. Vous ne pouvez piocher plus de tuiles que vous ne pouvez en placer sur votre Marché. (*Note: les tuiles Personnages que vous n'utilisez pas restent sur votre Marché, prenant ainsi de la place qui pourrait être utile lorsque vous piochez des tuiles au tour suivant*).



*Exemple:* le joueur vert peut piocher 4 tuiles de son sac. Jaune et Bleu peuvent chacun en piocher 6 et Rouge 8.

### Phase 4

**Programmation:** vous pouvez utiliser les tuiles Personnages de votre Marché pour activer des Lieux. Vous pouvez laisser des tuiles Personnages sur votre Marché pour les utiliser au cours des prochaines manches.

Chaque Lieu propose une action spécifique et nécessite un ensemble précis de tuiles Personnage pour l'activer. (*Certains Lieux ne requierent qu'une seule tuile Personnage et d'autres aucune.*)



**Exemple:** vous avez besoin d'un Marin et d'un Artisan pour recevoir une nouvelle ferme.

Placez les tuiles Personnage nécessaires sur les cases Action correspondantes du Lieu que vous souhaitez activer. Un Lieu est considéré comme activé dès que tous les emplacements Action sont recouverts par une tuile Personnage. Vous pouvez effectuer l'action au cours de la phase Action suivante (*de la manche en cours*) ou celle d'une manche ultérieure.

Vous n'êtes pas obligé de placer toutes les tuiles nécessaires au cours de la même phase Programmation. Vous pouvez en placer quelques unes maintenant et les autres au cours d'une manche ultérieure. Tant que vous n'avez pas placé toutes les tuiles requises, vous ne pouvez pas déclencher l'action et ne pouvez donc pas la jouer.

## Phase 5

**Actions:** vous pouvez déclencher les actions des Lieux que vous avez activé, c'est-à-dire celles où vous avez placé un Compagnon (*ou une tuile Technologie*) sur chacun des emplacements requis.

En commençant par le premier joueur et dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur peut déclencher une action ou passer. Si vous passez, vous ne pouvez plus déclencher d'action pendant cette manche.

Après avoir joué une action, retirez les Compagnons de cette action (*par exemple, le Marin et l'Artisan de la Ferme*) et remettez-les dans votre sac.

**Note:** les tuiles Technologies restent sur les cases Actions jusqu'à la fin du jeu...

Vous pouvez déclencher les actions dans l'ordre de votre choix. Vous n'êtes pas obligé de déclencher une action. Vous pouvez passer même s'il vous reste des actions. La phase Action se termine lorsque tous les joueurs ont passé. Si vous passez, vous ne pouvez plus participer à la phase Action en cours. Les actions activées que vous n'avez pas utilisées cette manche restent actives et peuvent être utilisées au cours d'une manche suivante. Ne retirez pas les tuiles Personnages des actions que vous n'avez pas utilisées.

## Phase 6

**Événement:** résolvez l'événement indiqué sur la tuile Sablier de ce tour. (*L'événement affecte tous les joueurs. Voir ci-après pour plus de détails concernant les événements*)



## Phase 7

**Premier joueur:** le premier joueur actuel donne le jeton Premier Joueur au joueur à sa gauche.



## Les Actions et les Lieux

**Chaque Lieu offre une action spécifique.** Votre plateau personnel présente les Lieux communs. Au cours du jeu, vous pourrez ajouter d'autres Lieux (*voir ci-dessous, "Etendre la Ville"*).

Vous ne pouvez jouer une action que si elle est activée (toutes les cases occupées). Après avoir joué une action, enlevez les tuiles Personnages (*laissez les tuiles Technologie en place*) utilisées et remettez-les dans votre sac Compagnon.

Les Lieux et leurs actions en détail:

### Ferme

Prenez une tuile Fermier de la Ferme du plateau principal et mettez-le dans votre sac.

Puis avancez votre marqueur d'une case sur la piste Fermiers et recevez la **denrée** indiquée au-dessus. Votre position sur cette piste joue également un rôle au cours de la Phase 2: "Recensement".



### Village

Au village, vous pouvez recevoir un autre **Batelier, Artisan** ou **Commerçant**. Vous pouvez **choisir** une des actions suivantes (Marin, Artisan, Commerçant):



#### Batelier

Prenez une tuile **Batelier** du plateau principal et mettez-la dans votre sac. Puis avancez d'une case sur la piste Marins et recevez le nombre de **pièces** indiquées. Le premier joueur qui atteint la dernière case de la piste prend le jeton Citoyen.



#### Artisan

Prenez une tuile **Artisan** du plateau principal et mettez-la dans votre sac. Puis avancez d'une case sur la piste Artisans et recevez une tuile Technologie. Placez cette tuile Technologie à côté de votre plateau personnel. Vous pourrez l'utiliser plus tard.



**Technologie:** Vous pouvez placer une tuile Technologie sur une case Action de votre choix pour remplacer une tuile Personnage pour le reste de la partie. Vous ne retirez pas une tuile Technologie après avoir joué une action. Elle reste sur cette case jusqu'à la fin de la partie.

#### Contraintes:

- la première tuile Technologie que vous placez doit remplacer un Fermier
- la tuile Technologie suivante peut remplacer n'importe quel Personnage à l'exception des Moines
- les Moines ne peuvent jamais être remplacés par une tuile Technologie
- vous ne pouvez placer plus d'une tuile Technologie par Lieu
- vous ne pouvez placer une tuile Technologie sur un Lieu qui ne requiert qu'un Personnage
- vous ne pouvez pas déplacer une tuile Technologie après l'avoir placée

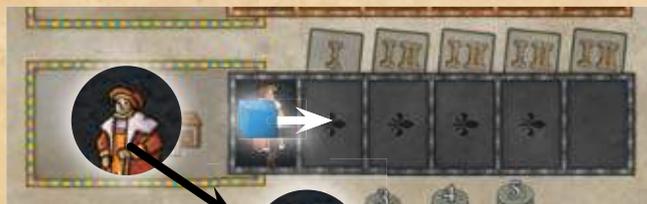


## Commerçant

Prenez une tuile Commerçant du plateau principal et mettez-la dans votre sac. Puis avancez d'une case sur la piste Commerçants et agrandissez votre ville avec une tuile Lieu.

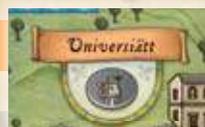
**Etendre votre ville:** vous pouvez choisir une tuile Lieu. Il existe deux types de tuiles Lieu, I et II. Lorsque vous avancez sur la piste Commerçant la première fois, vous ne pouvez choisir qu'une tuile du paquet I. Ensuite, à chaque fois que vous avancerez sur la piste, vous pourrez choisir une tuile des paquets I ou II. Placez la tuile Lieu à côté de votre plateau personnel. Vous disposez dorénavant d'un autre Lieu que vous pouvez activer et utiliser sa capacité spéciale.

**Note:** les joueurs peuvent regarder à tout moment les paquets Lieu. Voir l'appendice pour des détails sur les différentes tuiles Lieu.



## Université

Prenez une tuile Savant du plateau principal et mettez-la dans votre sac. Puis avancez d'une case sur la piste Savants et recevez le nombre de points Développement indiqué. Pour chaque point Développement obtenu pendant le jeu, avancez votre marqueur d'une case sur la piste Développement.



## Château

Prenez une tuile Chevalier du plateau principal et mettez-la dans votre sac. Puis avancez d'une case sur la piste Chevaliers. La piste Chevaliers indique le nombre de Compagnons que vous pouvez piocher de votre sac pour les placer sur votre Marché à la Phase 3. Au début du jeu, vous pouvez piocher 4 Compagnons à chaque manche.

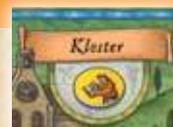
**Note:** lorsque vous avancez pour la 4ème fois sur la piste Chevaliers, vous n'augmentez pas la valeur de pioche, en revanche, si vous êtes le premier à y arriver, vous obtenez le jeton Citoyen.



**Note:** Une fois que votre marqueur atteint la dernière case d'une piste, vous ne pouvez plus utiliser l'action correspondante.

## Monastère

Prenez une tuile Moine du plateau principal et mettez-la dans votre sac. Il n'y a aucun bonus additionnel comme pour les autres actions. Les Moines peuvent être utilisés à la place de n'importe quelle autre tuile Personnage.



**Note:** Vous ne pouvez pas utiliser un autre Personnage ou une tuile Technologie à la place du Moine.

## Bateau

Déplacez votre Marchand de sa position actuelle le long d'une voie **Maritime** (*connection bleue*) jusqu'à une ville adjacente. S'il y a une tuile Dénrée sur cette voie, vous pouvez la prendre. S'il y a plusieurs dénrées, vous ne pouvez en prendre qu'**une**. Placez cette tuile dénrée à côté de votre plateau personnel.



## Charrette

Cette action est similaire à l'action "**Bateau**", mais au lieu d'emprunter une voie Maritime, déplacez votre Marchand le long d'une **Route** (*connection marron*).



## Hôtel de Ville

Construisez un **comptoir** dans la cité où se trouve votre Marchand si il n'y a pas déjà un comptoir (*peu importe à quel joueur il appartient*). Chaque ville ne peut avoir qu'un Comptoir

**Exception:** à Orléans, chaque joueur peut construire un Comptoir



## Scriptorium

Vous recevez un point de Développement. Avancez votre marqueur d'une case sur la piste **Développement**.



## Mairie

Pendant la phase Programmation, vous pouvez placer 1 ou 2 tuiles Personnages à la Mairie. (*La Mairie ne nécessite pas que les deux espaces soient occupés pour l'activer.*) Lorsque vous utilisez l'action "Mairie", déplacez une ou les deux tuiles Personnages de la Mairie vers des emplacements appropriés du plateau "Actes Bénéfiques". Vous recevez alors 1, 2 ou 3 pièces, et dans le cas de Canalisation, une pièce ou 1 point de Développement.

Lorsque vous complétez un Acte Bénéfique (c-à-d que vous placez une tuile sur le dernier emplacement inoccupé), vous recevez le Citoyen associé à cet Acte Bénéfique.

Vous ne pouvez pas remplacer la tuile Personnage nécessaire par un autre (*comme les Moines*). Vous devez toujours utiliser le Personnage indiqué sur l'emplacement. Les personnages utilisés pour les Actes Bénéfiques restent en place pour le reste du jeu.



**Note :** vous ne pouvez pas placer les Compagnons à votre couleur (c-à-d vos Fermier, Batelier, Artisan et Commerçant initiaux) à la Mairie.



## Piste Développement

Certaines cases de la piste Développement indiquent des pièces ou contiennent un Citoyen. Si vous déplacez votre marqueur sur une case avec des pièces ou si vous la dépassez, vous percevez le montant indiqué, en provenance de la Banque. Si vous êtes le premier joueur à déplacer votre marqueur sur une case contenant un Citoyen ou si vous la dépassez, prenez ce Citoyen.

Les cases **Développement** indique votre état de développement. Si vous vous déplacez sur une telle case ou si vous la dépassez, votre niveau de Développement devient immédiatement la valeur indiquée. Au début de la partie cette valeur est de 1.



**Note:** votre Développement affecte le "Revenu" d'un événement (*vous recevez un nombre de pièces égal à votre Développement*), l'Hôpital, ainsi que le nombre de Points de Victoire de vos Citoyens et Comptoirs en fin de partie.

## Fin du jeu et Décompte

Le jeu se termine après 18 tours. Avant de procéder au décompte, le joueur qui a bâti le plus de Comptoirs reçoit le Citoyen restant. S'il y a égalité, aucun joueur ne reçoit ce Citoyen. Puis déterminez votre score final. Vos points de victoire (PV) sont :

**Pièces:** 1 PV par pièce

**Denrées:**

**Brocart:** 5 PV

**Laine:** 4 PV

**Vin:** 3 PV

**Fromage:** 2 PV

**Céréales:** 1 PV

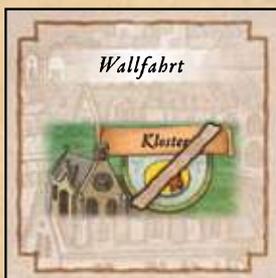
**Les Comptoirs et les Citoyens:** chaque Comptoir que vous avez construit et chaque Citoyen que vous obtenu vaut un nombre de PV équivalent à votre Développement.

*(Exemple: Klemens a construit 5 Comptoirs et collecté 2 Citoyens. Son Développement est de 4, comme indiqué sur la piste Développement. Il reçoit donc  $(5+2) \times 4 = 28$  PV*

Le joueur avec le plus de PV l'emporte. S'il y a une égalité, le joueur le plus en avant sur la piste Développement l'emporte. Si l'égalité persiste, il y a plusieurs gagnants.



## Les événements en détail



### 3x Pélerinage:

Quand l'événement pèlerinage est pioché, vous ne pouvez pas recruter de Moine pendant ce tour. Pélerinage est l'unique événement qui n'est pas déclenché pendant la Phase 6 "Evenement", mais dans la Phase 5 "Actions".



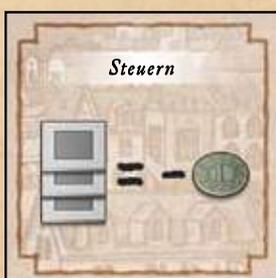
### 3x Revenu:

Vous recevez un nombre de pièces égal à votre Développement.



### 3x Récoltes:

Vous devez défausser une denrée nourriture (*céréales, fromage ou vin*). Défaussez la nourriture au Marché des denrées. Si vous ne pouvez pas défausser de nourriture, vous devez payer 5 pièces. Si vous ne pouvez pas non plus payer, vous subissez la torture (*voir ci-après*).



### 3x Taxes:

Compter le nombre de denrée que vous possédez. Payez une pièce par lot de 3 denrées que vous possédez. Si vous ne pouvez pas payer, vous subissez la torture (*voir ci-après*).



### 3x jour de la bourse:

Vous recevez une pièce par Comptoir que vous avez construit.



### 3x Peste:

Vous perdez une tuile Personnage. Piochez une tuile Personnage de votre sac et remettez la sur le plateau principal (*elle devient de nouveau disponible*). Ne bougez pas votre marqueur sur la piste correspondante. Vous ne pouvez pas perdre de tuile Personnage à votre couleur (*c-à-d vos Fermier, Batelier, Artisan et Commerçant initiaux*). Si vous piochez l'un d'eux, vous êtes chanceux. Dans ce cas, vous ne perdez aucun Personnage à cette manche.

## Torture (Banqueroute)

Chaque fois que vous devez payer quelque chose (par exemple pendant Recensement et Taxes) et que vous ne pouvez vous en acquitter, vous subissez la torture. Vous devez remplacer chaque pièce manquante par, au choix:

- un **Comptoir** (*déjà construit ou de votre stock*)
- un **Compagnon** (*piochez-en un au hasard dans votre sac, tant que vous piochez un Compagnon à votre couleur, remettez-le dans le sac et piochez encore*)
- un **point de Développement** (*reculez votre marqueur sur la piste Développement d'un cran vers la gauche, mais pas sur une case avec des pièces*)
- une tuile **Denrée**
- une tuile **Lieu**
- une tuile **Technologie**

Vous pouvez remplacer les pièces manquantes avec un mix des éléments de cette liste (*par exemple si vous devez 5 pièces, vous pouvez les remplacer par 1 Compagnon, 2 Comptoirs et 2 points de Développement*).

Tous les éléments perdus pendant la torture sont retirés du jeu. Seuls les points de Développement peuvent être gagnés à nouveau.

## Règles générales

### A cours de tuiles

Personnages, Technologies et Denrées sont limités. Vous ne pouvez obtenir une tuile si elle n'est plus disponible. Lorsque vous épuisez un type de tuile, vous ne pouvez plus jouer l'action qui fournit cette tuile. Certains événements peuvent rendre certaines tuiles de nouveau disponibles (*Récolte, Peste*). Lorsque cela arrive, vous pouvez de nouveau entreprendre les actions correspondantes. Lorsque la Banque est vide (*temporairement*), les joueurs ne peuvent recevoir de pièces (*pour le moment*).

### Vérifier vos Compagnons

A tout moment pendant le jeu, vous pouvez regarder dans votre sac pour voir combien et quels Compagnons sont à l'intérieur. (*Lorsque vous avez terminé, mélangez à nouveau le sac pour ne pas piocher une tuile en particulier à dessein.*)

### Routes et Voies Maritimes vides

Vous pouvez emprunter les Routes et Voies Maritimes vides. Vous ne recevez simplement aucune denrée.

### Compagnons marqués

Les Compagnons marqués à votre couleur (*que vous recevez pendant la mise en place*) vous appartiennent toujours (*qu'ils soient dans votre sac ou sur le plateau*). Vous ne pouvez les utiliser pour les Actes Bénéfiques ni les perdre à cause de la Peste ni payer grâce à eux pendant la torture.

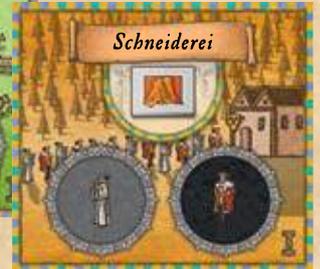
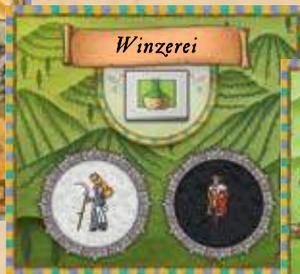
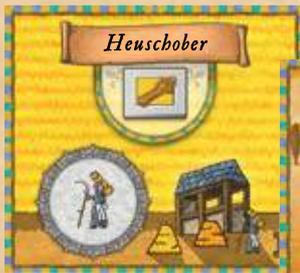
### Tuiles Personnage déjà placés

Vous ne pouvez déplacer une tuile Personnage d'un emplacement Action à un autre. Néanmoins, lorsque vous piochez des Compagnons de votre sac pendant la Phase 3: "Compagnons", pour chaque Compagnon que vous refusez de piocher, vous pouvez déplacer un Personnage d'un emplacement Action vers votre Marché. (*Exemple: Stefan peut piocher 6 Compagnons. Il n'en pioche que 4 et en bouge 2 de ses emplacements Action vers son Marché.*)

### Paiements

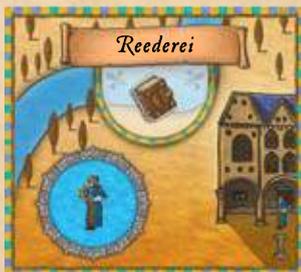
Payer les pièces à la Banque et prenez-les du même endroit lorsque vous en recevez.

## Les Lieux en détail



### Meule de foin, Fromagerie, Vignoble, Fabrique de Laine et Tailleur

Vous recevez la denrée indiquée, en provenance du Marché. Vous ne pouvez pas jouer ces actions s'il n'y a plus de tuiles Denrées du type indiqué au Marché.



**Voie commerciale**  
Vous recevez 1 point Développement



**Brasserie**  
Vous recevez 2 pièces de la Banque



**Bibliothèque**  
Vous recevez 2 points Développement



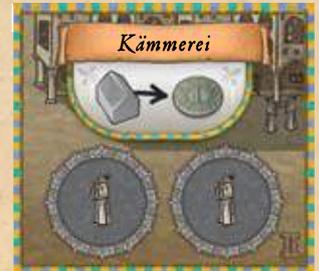
**Moulin à vents**  
Vous recevez 2 pièces de la Banque et 1 point de Développement.



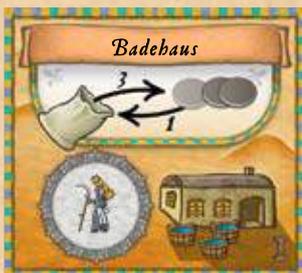
**Cave**  
Vous recevez 4 pièces de la Banque.



**Pharmacie**  
Vous pouvez activer la pharmacie avec n'importe quelle tuile Personnage. Cette action vous permet de dépenser jusqu'à 3 pièces pour avancer sur la piste Développement. Pour chaque pièce dépensée (minimum 1), vous pouvez avancer votre marqueur d'une case vers la droite.



**Bureau**  
Vous recevez une pièce pour chaque Comptoir que vous avez construit.



### Bains publics

Piochez 3 tuiles Personnage de votre sac, gardez-en 2 et remettez le troisième ainsi que le Compagnon placé sur les Bains Publics dans le sac. Placez immédiatement les 2 tuiles choisies sur des emplacements Actions appropriés. (*Vous ne pouvez pas placer ces tuiles sur les Bains Publics*). Si vous ne pouvez pas placer les 2 tuiles piochées sur des emplacements Actions, placez-en un seul ou aucun et remettez le reste dans le sac.



### Hopital

Vous recevez de la Banque un nombre de pièces égal à votre Développement actuel.



### Ecole

Grâce à l'école vous pouvez utiliser vos Savants à la place de tout autre Personnage à l'exception des Moines.



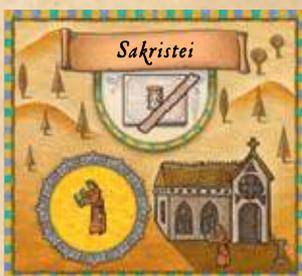
### Charette à chevaux

Vous pouvez déplacer votre Marchand le long d'une route jusqu'à une ville adjacente.



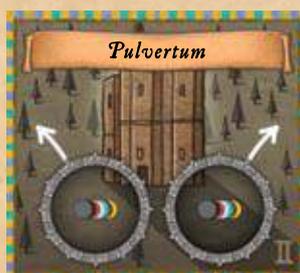
### Jardin d'herbes

Vous pouvez utiliser vos Marins à la place des Artisans, Commerçants et Fermiers.



### Sacristie

La Sacristie vous protège des événements négatifs (*tels que Récoltes, Taxes ou Peste*) si elle est activée. Pendant la phase événement, retirez le Moine de la Sacristie et remettez-le dans votre sac au lieu de subir les effets négatifs de l'événement en cours.



### Poudrière

La poudrière agrandit votre Marché de 2 espaces. Pendant la Phase 3: "Compagnons", vous pouvez placer 1 ou 2 tuiles Personnages sur la Poudrière. Pendant la Phase Programmation, vous pouvez placer une ou les deux tuiles sur des emplacements Action, ou les utiliser pour des Actes Bénéfiques pendant la Phase Action. (*vous pouvez utiliser les deux tuiles pour les Actes Bénéfiques en une action.*) Vous ne pouvez utiliser les Compagnons à votre couleur pour les Actes Bénéfiques.



### Laboratoire

Vous recevez une tuile Technologie que vous pouvez placer sur un emplacement Action de votre choix (*sauf pour les emplacements Moines*). Les règles habituelles s'appliquent pour les tuiles Technologie. Vous pouvez placer la tuile Technologie sur le laboratoire si vous le souhaitez.

