

EVENEMENTS EXPERTS

- 1: TREMBLEMENT DE TERRE= Si vos constructions sont solides et ne faiblissent pas, vos chantiers par contre sont dévastés. Chaque joueur perd toutes les cartes posées sur son chantier (elles sont défaussées).
- 2: EXORCISME = Les esprits malins cherchent à s'emparer du jeu. Pour y remédier, chaque joueur doit se défausser de toutes les cartes qu'il a en main. Il faut ensuite redistribuer à chacun cinq cartes. Le joueur qui dispose d'une carte Reliques ET d'une carte Moines peut éviter cet événement en montrant aux autres ces deux cartes. Ces cartes sont alors utilisées (défaussées), mais il conserve le reste de son jeu complété par deux nouvelles cartes.
- 3: FETE DES FOUS = Chaque joueur passe son jeu complet (ses 5 cartes) à son voisin de gauche.
- 4: FETE DE SAINT PIERRE = Le saint patron des maçons permet à chaque joueur de rajouter une carte ressource sur son chantier. Chacun tire une carte sur le dessus de la pioche, jusqu'à ce qu'il obtienne une carte ressource (Structores/ Lapidés/Rustici) qu'il pose immédiatement sur son chantier. Les autres cartes tirées, qui ne sont pas des ressources, sont replacées dans la pioche. Elle est ensuite totalement mélangée.
- 5: RAIDS = Chaque chantier est victime d'un raid mené par le joueur installé à sa droite. Ce dernier prend donc la carte de son choix dans le chantier attaqué et la place sur son chantier. Le plus jeune joueur débute, tous les chantiers sont a priori concernés. Si un joueur dispose de 2 cartes Gardes dans son jeu, il peut éviter le raid en les utilisant. Ces cartes sont alors défaussées.
- 6: ABONDANCE= Pour ce tour, tous les joueurs reçoivent 5 cartes de plus dans le jeu qu'ils ont en main. On joue alors de manière exceptionnelle avec 10 cartes en main au lieu de 5. On peut donc pendant ce tour, jouer 1 à 4 cartes et placer jusqu'à 8 cartes sur son chantier en utilisant la Roue de carrier. A la fin du tour, chacun des joueurs se défausse de 5 cartes pour retrouver un jeu normal.

