

MÉMO « BÂTIMENTS »

En incarnant l'**Eparque** ou l'**Archonte**, le joueur peut construire un bâtiment. Il est libre de construire le bâtiment/muraille de son choix à condition de posséder les ressources nécessaires pour le bâtir (la **GRUE** permet de réduire ce coût). Une fois le choix du bâtiment effectué, les ressources retournent à la banque et le joueur choisit sur quel emplacement (1 à 8) du plateau Constantinople il dépose la tuile bâtiment/muraille. Il n'est plus possible de la déplacer ensuite. Il existe 4 types de constructions : **actifs** – **passifs** – **prestigieux** – **murailles**.

1) Les bâtiments **actifs** s'emploient durant la phase bâtiment : ils donnent aux joueurs la possibilité d'effectuer des actions supplémentaires. Un bâtiment actif ne peut cependant pas être employé durant cette phase s'il vient d'être construit juste avant, ou s'il est recouvert du jeton *recupération*.

2) Les bâtiments **passifs** s'activent à des moments précis du jeu, sans que les joueurs n'aient à effectuer d'actions particulières – ils sont susceptibles d'intervenir tout au long de la partie dès que des événements faisant appel à leur utilisation sont déclenchés.

3) Les bâtiments **prestigieux** servent uniquement à remporter de nombreux points de prestige à la fin de la partie (fin de l'Âge III) – bien qu'ils puissent être bâtis à tout moment.

4) Les **murailles** servent à protéger les bâtiments devant lesquels elles sont construites durant les phases de siège.

M > 1 1 1 1

MURAILLE Une **MURAILLE** protège d'un tir de catapulte le bâtiment devant lequel elle est construite. Après avoir essuyé le tir, la **MURAILLE** retourne au Magasin – le bâtiment qu'elle protégeait est désormais vulnérable.

I > 1 1 1

MOULIN
1
1

Lorsqu'un joueur emploie le **MOULIN** durant la phase bâtiment, il récupère immédiatement 1 blé de la banque, qu'il place dans le stock de ressources.

STATUE
"TEMPÊTE"
"EPIDÉMIE"
"INCENDIE"
1 X 1

À condition qu'elle soit présente dans la cité des joueurs, les joueurs **peuvent** décider de détruire la **STATUE** pour annuler une Tempête, une Épidémie ou un Incendie qui vient d'être tiré. Si les joueurs décident de le faire, la **STATUE** retourne dans le tableau des bâtiments. Les joueurs n'appliquent alors pas les effets de la catastrophe (pour l'Incendie, les joueurs doivent décider de détruire – ou non – la **STATUE** avant le jet de dé).

FONTAINE
"JOUR DE PAIX"
+

Si la **FONTAINE** est présente dans la cité au moment où une carte Jour de Paix est révélée, les joueurs reçoivent de meilleures ressources lors de la résolution de l'événement.

FOIRES
"COMMERCE"
+

Si les **FOIRES** sont présentes dans la cité au moment où une carte Commerce est révélée, les joueurs reçoivent de meilleures ressources lors de la résolution de l'événement.

GRUE
Coût de construction
- 1/1/1
1 1

Si la **GRUE** est présente dans leur cité au moment de la construction d'un bâtiment ou d'une muraille, les joueurs peuvent s'acquitter de dépenser **une** ressource parmi le blé, la pierre ou le bois demandé pour la construction. Ils choisissent librement sur quelle ressource s'effectue la réduction.

II > 2 1 1 1

SCIERIE
1
2 2

Lorsqu'un joueur emploie la **SCIERIE** durant la phase bâtiment, il récupère immédiatement 1 bois de la banque, qu'il place dans le stock de ressources.

CARRIÈRE
1
2 2

Lorsqu'un joueur emploie la **CARRIÈRE** durant la phase bâtiment, il récupère immédiatement 1 pierre de la banque, qu'il place dans le stock de ressources.

PHARE
"TEMPÊTE"
2 2

Si le **PHARE** est présent dans la cité au moment où une carte Tempête est révélée, les joueurs n'appliquent pas les effets de la catastrophe. Ils bénéficient au contraire d'un bonus à application immédiate : ils peuvent effectuer le déplacement d'un navire.

HÔSPICE
"EPIDÉMIE"
2 2

Si l'**HÔSPICE** est présent dans la cité au moment où une carte Épidémie est révélée, les joueurs n'appliquent pas les effets de la catastrophe. Ils bénéficient au contraire d'un bonus à application immédiate : ils peuvent placer un jeton Byzantin sur une zone terrestre exploitable du plateau.

GRANGE
Entretien
- 3
2 0

Si la **GRANGE** est présente dans la cité au moment de la résolution d'une phase d'entretien, elle diminue de 3 le montant total de blé que les joueurs doivent payer pour conserver leurs autres bâtiments. De plus, la **GRANGE** ne coûte aucune ressource pour être conservée.

MÉMO « BÂTIMENTS »

III > 3 2 2 2

PORT



Lorsqu'un joueur emploie le **PORT** durant la phase bâtiment, il effectue le déplacement d'un navire de son choix – y compris un navire qui vient d'être déplacé par l'action d'un personnage. Ce déplacement est soumis aux règles habituelles de déplacement des navires.

MARCHÉ



Lorsqu'un joueur emploie le **MARCHÉ** durant la phase bâtiment, il échange des ressources du stock avec la banque. Six échanges sont réalisables : 2 pierres ↔ 2 bois / 2 pierres ↔ 1 esclave / 2 bois ↔ 1 esclave.

LABYRINTHE



Lorsqu'un joueur emploie le **LABYRINTHE** durant la phase bâtiment, il déplace le jeton envahisseur de son choix (sauf ceux ayant pénétré la cité) et le repositionne dans une autre case libre et franchissable de la carte. Il est possible de déplacer un jeton envahisseur présent en mer sur des terres, et inversement. Le retrait du jeton envahisseur et son remplacement sont soumis aux règles habituelles de retrait et de placement des jetons du même type.

AQUEDUC



Si l'**AQUEDUC** est présent dans la cité au moment où une carte Incendie est révélée, les joueurs n'appliquent pas les effets de la catastrophe.

GRENIER À BLÉ
Entretien



Si le **GRENIER À BLÉ** est présent dans la cité au moment de la résolution d'une phase d'entretien, il diminue de 6 le montant total de blé que les joueurs doivent payer pour conserver leurs autres bâtiments. De plus, le **GRENIER À BLÉ** ne coûte aucune ressource pour être conservé.

IV > 4 3 3 3

GRAND MOULIN



Lorsqu'un joueur emploie le **GRAND MOULIN** durant la phase bâtiment, il récupère immédiatement 2 blés de la banque, qu'il place dans le stock de ressources.

BAGNE



Lorsqu'un joueur emploie le **BAGNE** durant la phase bâtiment, il récupère 1 esclave de la banque, qu'il place dans le stock de ressources.

ABBAYE



Lorsqu'un joueur emploie l'**ABBAYE** durant la phase bâtiment, il place 1 jeton Byzantin sur une case libre d'une zone terrestre exploitable du plateau (ne concerne pas les garnisons). Ce placement est soumis aux règles habituelles de placement des Byzantins.

TOUR DE GUET



Lorsqu'un joueur emploie la **TOUR DE GUET** durant la phase bâtiment, il place 1 garde-frontière sur une case libre d'une garnison. Ce placement est soumis aux règles habituelles de placement des gardes-frontières.

CONSULAT



Quand le **CONSULAT** est présent dans la cité, il donne aux joueurs la possibilité de payer un coût en ressource réduit pour effectuer une *diplomatie* après le tirage d'une carte « Envahisseurs » (ne s'applique ni aux Invasions Nord/Sud ni aux Corsaires).

V > 5 4 4 3

GRANDE PLACE



À la fin de la partie, la **GRANDE PLACE** rapporte aux joueurs autant de points de prestige que la moitié (arrondie à l'inférieur) du nombre de blé encore détenu par les joueurs dans leur stock de ressources.

ARÈNES



À la fin de la partie, les **ARÈNES** rapportent aux joueurs autant de points de prestige que le nombre de jetons Byzantins et navires actuellement présents sur une case franchissable (comportant le logo d'invasion ~~X~~) ou l'une des quatre cases de garnison du plateau.

CIMETIÈRE



À la fin de la partie, le **CIMETIÈRE** rapporte aux joueurs autant de points de prestige que la moitié (arrondie à l'inférieur) du nombre d'envahisseurs éliminés durant la partie (jetons placés sur la tuile uniquement).

SÉNAT



À la fin de la partie, le **SÉNAT** rapporte aux joueurs autant de points de prestige que le nombre de cartes événements de type « Envahisseurs » résolues par *diplomatie* durant la partie.

CATHÉDRALE



À la fin de la partie, la **CATHÉDRALE** rapporte aux joueurs deux points de prestige pour chaque bâtiment (sauf murailles) encore présent dans la cité à la fin de la dernière phase d'entretien (la **CATHÉDRALE** elle-même rentre en compte dans ce calcul).