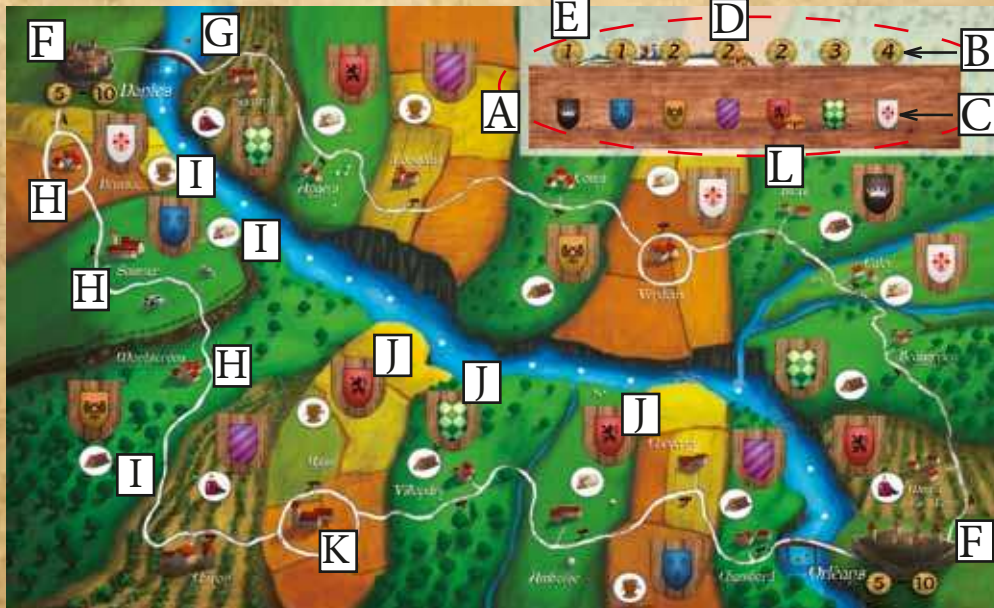


La Loire

Emanuele Ornella

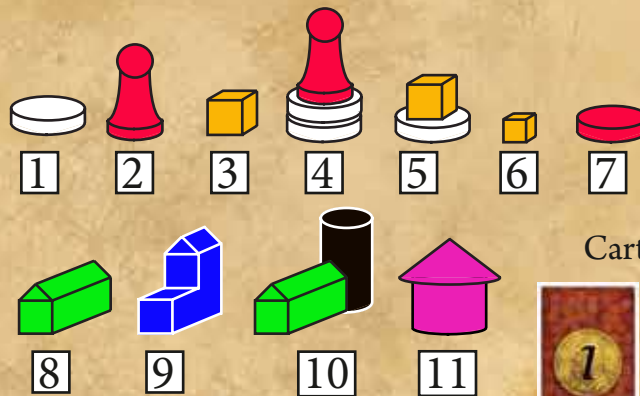
1477. Le roi Louis XI crée le premier service postal de France. Pendant un siècle, celui-ci évolue vers un système complexe d'acheminement de lettres et de marchandises: plusieurs bureaux de poste, des entrepôts, des transports basés

sur des carrioles, des chevaux, mais aussi des bateaux. Cette route commerciale s'étend principalement autour de la vallée de la Loire. C'est une période de prospérité et de développement pour les villes joutées par cette route.



- A : le marché
- B : prix d'achat au marché
- C : tuiles Marché
- D : indicateur de déplacement du cirque
- E : couleur de nouvelle position du cirque
- F : Nantes & Orléans
- G : position de départ des bateaux sur la Loire
- H : villes
- I : ressources des villes
- J : tuiles Blason des villes
- K : ville de départ du cirque
- L: tuile de marché initiale du cirque

- 1 : pion Cheval
- 2 : pion Marchand
- 3 : pion Messager
- 4 : pile avec 2 chevaux et 1 marchand rouge
- 5 : pile avec 1 cheval et un messager jaune
- 6 : pion Message
- 7 : pion Bateau
- 8 : Ferme
- 9 : Monastère
- 10 : Château (formé par une ferme et une tour)
- 11 : Cirque



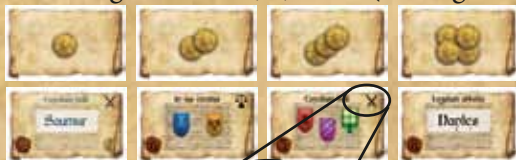
Cartes Denier



Cartes Ressource : Bois, Grain, Fromage, Vin, Bière



Cartes Message : niveau 1, 2, 3 et 4 (messages d'abbaye)



Carte Personnage



Carte Bâtiment



- Nom de la carte
- Points de victoire
- Coût
- Image
- Qui peut utiliser la capacité
- Description de la capacité

Symboles

- : points de victoire à la fin du jeu
- : déplacer le bateau d'une case sur la Loire
- : carte Message
- : Cheval
- : Marchand et/ou Messager

Préparation

Placez le plateau au centre de la table.

Placez les tuiles Blason au hasard dans les trous. Si 2 blasons consécutifs ont la même couleur, procédez à des échanges pour que 2 blasons adjacents ne soient jamais de même couleur.

Placez les tuiles Marché au hasard dans le Marché (blasons seuls apparents).

Placez la tuile Cirque sur la ville d'Ussé et retournez la tuile Marché dont la couleur correspond pour que le cirque soit visible sur cette tuile Marché.

Placez un jeton Cheval sur chacune des villes suivantes :

- à 2 joueurs : Montsoreau, Ussé, Amboise, Langeais, Vendôme, Talcy ;

- à 3 ou 4 joueurs : Saumur, Chinon, Villandry, Cheverny, Angers, Tours, Blois, Beaugency.

Triez les cartes suivant leurs types :

- Cartes Message : préparez 4 paquets (un par dos différent), mélangez-les et placez-les face cachée. Les messages avec 1 denier sont ceux de niveau 1, ceux avec 2 deniers sont de niveau 2 et ainsi de suite...

- Cartes Denier : Triez les cartes par valeur et placez-les à proximité de la zone de jeu.

- Cartes Ressource : Triez les cartes par type et placez-les à proximité de la zone de jeu.

- Cartes Bâtiment de base : les cartes Ferme, Monastère, Château, Cirque, Nantes et Orléans sont des aides de jeu. Elles sont uniques et servent juste de référence pour le jeu.

- Cartes Bâtiments de type palais : il y a 4 bâtiments différents pour Nantes et pour Orléans. Regroupez les cartes par ville et placez-les en rang à proximité de la zone de jeu.

- Cartes Personnage : il y a 2 cartes identiques pour chaque personnage. À 3 ou 4 joueurs, toutes les cartes sont utilisées. À 2 joueurs, on n'utilise qu'une carte de chaque personnage (les cartes restantes sont replacées dans la boîte).

Exceptions : le banquier, l'apprenti, l'aide et le maire. Sur ces cartes se situe un chiffre indiquant le nombre de joueurs pour lequel la carte doit être utilisée.

Chaque carte doit être placée face visible à proximité de la zone de jeu (les cartes identiques sont empilées). Il est recommandé d'aligner les cartes avec la même couleur de fond.

Chaque joueur choisit une couleur et prend tous les jetons de cette couleur à l'exception des deux jetons Message (petits cubes), dont l'un est placé sur la carte Apprenti et l'autre sur la carte Aide.

Le jeton cylindrique représente un bateau. Il est placé sur le premier espace de la Loire, près de Nantes (point rouge).

Chaque joueur prend 4 jetons Cheval et place son marchand sur 2 jetons Cheval à Nantes et son messager sur 2 jetons Cheval à Orléans.

Chaque joueur prend 7 deniers et tire un message de niveau 1. Ces cartes sont placées face visible devant lui. Un joueur est aléatoirement désigné premier joueur.

Tour de jeu

Le joueur actif déplace son marchand et son messager dans l'ordre qu'il souhaite. Pour chacun d'eux, un déplacement d'au moins un emplacement est obligatoire. Juste après chaque mouvement, le joueur peut effectuer une action (non obligatoire) qui dépend de l'emplacement sur lequel il a stoppé son jeton. L'action est toujours effectuée après le mouvement.

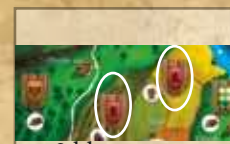
Mouvement

Le marchand et le messager se déplacent d'un nombre d'emplacements exactement égal au nombre de jetons Cheval sur lequel ils sont placés plus une case. Nantes, Orléans et les autres villes sont des emplacements (pour un total de 20 sur le plateau). Avant son mouvement, le joueur peut retirer des jetons Cheval de manière à réduire son mouvement. Ces jetons restent sur l'emplacement de départ.

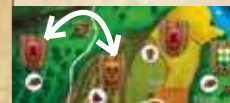
De même, si des jetons Cheval sont disponibles sur l'emplacement d'où part le marchand ou le messager, il est possible d'ajouter un et un seul jeton Cheval à la pile avant de commencer le déplacement pour rallonger celui-ci d'un emplacement (les personnages écuyer et éclairer permettent de briser ces restrictions).

Le marchand/messager bouge avec tous ses jetons Cheval (en d'autres termes, la pile entière est déplacée). Un déplacement d'au moins un emplacement est obligatoire (cas où le marchand/messager n'a pas de jetons Cheval). La direction du mouvement ne peut être changée si le marchand/messager est sur une ville. Pour se souvenir du sens de déplacement, il est recommandé de placer le marchand/messager d'un côté ou l'autre de la route, en fonction des panneaux indiquant le sens.

Si le marchand/messager est à Nantes ou Orléans, il peut partir dans l'une ou l'autre direction. Cette direction sera ensuite figée jusqu'à ce qu'il atteigne de nouveau Nantes ou Orléans. Pour s'arrêter à Nantes ou Orléans, les règles de mouvement standard s'appliquent (le personnage Garde permet cependant de briser cette règle).



2 blasons rouges sont adjacents: en échanger un avec un autre blason.



Installation des pions Message à 3 joueurs.



Placement des marchands/messagers à 3 joueurs.



Se déplace d'exactly 3 emplacements

Se déplace d'exactly 2 emplacements



Se déplace d'exactly 1 emplacement



En suivant les flèches sur la route, placer la pile d'un côté ou l'autre pour indiquer la direction.

Actions

Les actions que le marchand/messager peut effectuer après son déplacement dépendent de l'emplacement d'arrivée. Elles ne sont jamais obligatoires.

	Marchand 	Messager 
Ville vide	Acheter une ressource	Livrer un message (niveau 1, 2 ou 3)
Nantes ou Orléans	Vendre une ressource, construire un bâtiment et avancer sur la Loire	Acheter un message (niveau 1, 2 ou 3)
Cirque	Acheter une ressource avec un crédit d'un denier & recruter un personnage	Recruter un personnage
Ville avec Ferme	Acheter une ressource avec un crédit d'un denier. Le propriétaire de la ferme gagne un point sur la Loire	Le propriétaire peut acheter un message (niveau 1, 2 ou 3)
Ville avec Monastère	Acheter une ressource avec un crédit d'un denier OU le propriétaire peut acheter une bière. Le propriétaire avance sur la Loire	Le propriétaire peut acheter un message de niveau 4
Ville avec Château	Acheter une ressource avec un crédit de deux deniers. Le propriétaire du château gagne un point sur la Loire	Le propriétaire du château peut acheter deux messages (niveau 1, 2 ou 3)

ACTION : Acheter une ressource

Qui ? Marchand. Où ? Sur une ville.

Quand un marchand s'arrête sur une ville, le joueur peut immédiatement acheter une ressource. La ressource produite par la ville est dessinée à proximité de celle-ci.

Le coût est indiqué sur le Marché, sur le blason correspondant.

Le joueur paye les deniers à la réserve et prend la ressource à la réserve.

Les ressources acquises sont placées face visible devant le joueur.

Limitation : Il est possible de transporter seulement 1 Bière, 1 Vin, 1 Fromage (exception : le crémier), 1 grain (exception : le céréalier). Il n'y a pas de limite de transport pour le bois.

Les cartes Ressource sont limitées : s'il n'y a plus de carte à la réserve, la ressource ne peut plus être achetée.

On ne peut acheter qu'une carte ressource par tour (exception : le bûcheron)

ACTION : Vendre des ressources

Qui ? Marchand. Où ? Nantes ou Orléans.

Quand un marchand s'arrête sur Nantes ou Orléans, le joueur peut immédiatement vendre les ressources en sa possession. Les ressources sont replacées dans la réserve. Le prix de vente d'une ressource est indiqué sur la carte Ressource. Les deniers sont pris à la réserve.

Il n'est pas obligatoire de vendre toutes ses ressources : le joueur peut en vendre certaines ou même aucunes.

ACTION : Expédier sur la Loire

Qui ? Marchand. Où ? Nantes ou Orléans.

Le joueur peut payer 6 deniers pour avancer d'une case son bateau sur la rivière (pour 1 point), ou payer 10 deniers pour avancer de 2 cases son bateau sur la rivière (pour 2 points).

Il n'est pas possible d'effectuer cette action plusieurs fois. Par exemple il est interdit de payer 16 deniers pour avancer son bateau de 3 cases.

Quand le bateau d'un joueur atteint la position finale, le jeu est terminé (voir Fin du jeu). Il n'est pas possible d'aller au-delà de cette limite.

ACTION : Acheter une ressource sur une ville avec une ferme

Qui ? Marchand. Où ? Ville avec une ferme.

Les règles sont les mêmes que dans une ville sans bâtiment, mais le coût de la ressource est diminué d'un denier (que le marchand appartienne au propriétaire de la ferme ou à un autre joueur).

En cas d'achat, le propriétaire de la ferme gagne un point sur la rivière (c'est-à-dire déplace son bateau d'une case).

Si le propriétaire d'une ferme effectue un achat dans sa ferme il gagne donc à la fois le crédit d'un denier et l'avancée de son bateau.

Le prix d'une ressource ne peut descendre en dessous de zéro. Le bateau du propriétaire de la ferme est déplacé même si le coût d'achat est de zéro.

Il n'est possible d'acheter qu'une seule ressource.

ACTION : Acheter une ressource sur une ville avec un château

Qui ? Marchand. Où ? Ville avec un château.

Les règles sont les mêmes que dans une ville sans bâtiment, mais le coût de la ressource est diminué de 2 deniers.

Le prix d'une ressource ne peut descendre en dessous de zéro. Il n'est possible d'acheter qu'une seule ressource.

ACTION : Acheter une ressource sur une ville avec un monastère

Qui ? Marchand. Où ? Ville avec un monastère.

La bière ne peut être achetée que dans les monastères. Le coût de la bière est le double du prix indiqué par le blason de couleur correspondante au marché. Un joueur qui ne possède pas de monastère ne peut acheter de bière. Si le propriétaire du monastère achète une bière, son bateau est avancé d'une case.

Il est toujours possible d'acheter la ressource produite par la ville suivant les règles normales. Pour cette ressource, le crédit est



Le marchand rouge s'arrête à Saumur et achète du fromage pour 1 denier.

Le marchand rouge s'arrête à Nantes et vend 1 bois et 1 fromage pour 7 deniers.



Le joueur rouge paye 10 deniers et déplace son bateau de 2 cases sur la Loire.



Le marchand rouge s'arrête à Saumur et achète un fromage gratuitement (-1 pour la ferme). Jaune gagne 1 point sur la Loire.



Il y a un Monastère rouge à Saumur. Le joueur peut acheter du fromage gratuitement ou de la bière pour 2 deniers, puis le bateau rouge avance d'une case.

d'un denier et le bateau du propriétaire est avancé.

Le propriétaire du monastère doit choisir entre acheter une bière ou la ressource normalement produite. Il ne peut acheter les deux. Il n'est possible d'acheter qu'une seule ressource.

ACTION : Acheter une ressource sur une ville avec le cirque

Qui ? Marchand. Où ? Ville avec le cirque.

Le cirque offre une réduction supplémentaire d'un denier. Cette réduction est cumulative.

Par exemple, si un emplacement contient à la fois une ferme et le cirque, la réduction est de 2 deniers. Avec un château, le cirque offre une réduction de 3 deniers.

Toutes les autres règles s'appliquent.

Le prix d'une ressource ne peut descendre en dessous de zéro. Il n'est possible d'acheter qu'une seule ressource.

EVOLUTION DU MARCHÉ

A chaque fois qu'une ressource est achetée, le marché évolue. La tuile Marché qui correspond au blason de l'emplacement où a eu lieu l'achat est déplacée complètement à droite : son nouveau coût passe donc à 4. Les autres tuiles Marché sont décalées à gauche de façon à reboucher le « trou ».

DÉPLACEMENT DU CIRQUE

Quand le marché évolue, les tuiles Marché changent de place. L'une des tuiles indique l'emplacement où le cirque est actuellement installé.

Quand le marché évolue, la tuile avec le cirque peut arriver sur l'emplacement central du marché. Dans ce cas, la tuile se retrouve alignée avec le cirque dessiné sur le plateau.

Si cela arrive, la tuile Cirque est déplacée de son emplacement actuel vers un nouvel emplacement.

Le nouvel emplacement doit avoir la même couleur de blason que la tuile de marché actuellement en première position (c'est-à-dire celle placée tout à gauche) qui est placée sur la face « cirque ». L'ancien blason contenant le cirque est replacé sur sa face neutre.

En général, il y aura plusieurs emplacements possibles : le joueur actif décide sur quel emplacement parmi ceux possibles il place le cirque.

ACTION : Acheter un bâtiment

Qui ? Marchand. Où ? Nantes ou Orléans.

Le joueur peut seulement acheter un bâtiment par tour.

Ferme : le joueur paye 4 deniers + 1 bois et place un jeton Ferme sur n'importe quelle ville vide (c'est à dire sans aucun bâtiment construit). Les bâtiments d'un joueur doivent être répartis entre les deux rives : il ne peut y avoir un écart de plus d'un bâtiment entre les deux (exception : le mensor). Cela signifie que si un joueur a un bâtiment sur une rive, la ferme suivante doit être placée sur une ville vide de l'autre rive. Plus tard, la ferme suivante peut être placée indifféremment et ainsi de suite.

Monastère : le joueur paye 4 deniers + 2 bois. Il doit également avoir un jeton Ferme qui est remplacé par le jeton Monastère.

Château : le joueur paye 6 deniers + 1 bois. Il doit également avoir un jeton Ferme installé. Un jeton Tour est placé à côté du jeton Ferme : cet emplacement est désormais un château. Le nombre de jetons Tour est limité, il n'est donc plus possible de construire de château quand il n'y en a plus.

Note : Les jetons Ferme, Monastère et Château sont placés sur le plateau. Les cartes correspondantes sont des aides de jeu et n'appartiennent donc à aucun joueur.

Palais : le joueur paye 4 deniers et prend 1 carte Palais de son choix et la place devant lui, face visible. Il n'y a aucun jeton à placer. L'effet indiqué sur la carte est actif dès le tour suivant, il s'applique seulement sur Orléans ou Nantes sauf pour le palais ducal (suivant la carte).

ACTION : Recruter un personnage

Qui ? Marchand ou Messenger. Où ? Ville avec le cirque.

Quand le marchand ou le messenger s'arrête sur l'emplacement où se trouve le cirque, le joueur peut recruter un personnage. Le cirque est le seul moyen d'obtenir une carte Personnage (exception : Palatium Balivi).

Un joueur ne peut recruter qu'un personnage par tour, même si le Marchand et le Messenger s'arrêtent tous les deux sur l'emplacement où est le cirque.

Un joueur ne peut pas recruter deux fois le même personnage.

Le joueur paye le prix du personnage (indiqué sur la carte) à la réserve et place le personnage face visible devant lui. Le pouvoir du personnage prend immédiatement effet et ce jusqu'à la fin de la partie. Les cartes Personnage sont limitées, un joueur ne peut donc recruter un personnage qui n'est plus disponible.

ACTION : Acheter un message

Qui ? Messenger. Où ? Nantes, Orléans, Ville avec une ferme, un monastère ou un château.

Seul le messenger d'un joueur peut acquérir des cartes Message. Il peut le faire à Nantes, Orléans ou dans une ville où le joueur possède une ferme, un monastère ou un château (il n'est pas possible d'acheter un message dans les villes contenant un bâtiment d'un autre joueur). Un message de niveau 1 coûte 1 denier, un message de niveau 2 coûte 2 deniers, un message de niveau 3 coûte 3 deniers, un message d'abbaye coûte 4 deniers et ne peut être acheté que dans un monastère.

Dans un château, il est possible d'acheter 2 messages au même tour (de même niveau ou non), sinon la limite d'achat est d'un message (exceptions : bureau de poste et vassal).

Le joueur pioche la première carte Message de la pioche du niveau choisi (exceptions : palais ducal et espion) et la place devant lui, face visible. Dès que le message est livré, il la retourne face cachée.

Un joueur ne peut pas avoir plus de deux messages non livrés devant lui (exception : maire). Si un joueur a déjà 2 messages non livrés devant lui, il doit en livrer au moins un avant d'en acquérir un autre.

Un message peut être acquis même s'il n'est pas encore possible de le livrer. Par exemple un joueur peut acquérir un message de



niveau 2 même s'il n'a pas encore recruté l'apprenti.

ACTION : Livrer un message

Qui ? Messenger. Où ? Indiqué sur le message.

Les messages livrés sont retournés face cachée et rapportent des points à la fin de la partie. Les points sont indiqués sur le message.

Messages niveau 1 : doivent être livrés dans une ville spécifique. Le messenger doit s'arrêter sur la ville spécifiée. Un message niveau 1 rapporte également des deniers. Ceux-ci sont pris à la réserve au moment de la livraison. La somme exacte est indiquée par la tuile Marché correspondant au blason de la ville de livraison.

Messages niveau 2 : doivent être livrés dans 2 villes. Les blasons sur la carte indiquent dans quelles villes (le plus souvent cela offre plusieurs possibilités). L'ordre des blasons sur la carte est sans importance, le joueur livre dans l'ordre de son choix. Un message de niveau 2 ne peut être livré que si le joueur possède l'apprenti (carte Personnage). Ce personnage donne également accès à un pion Message (petit cube).

Quand le messenger s'arrête sur une ville avec le même blason que l'un de ceux figurant sur la carte Message, le pion message est placé sur cette ville pour indiquer que la première partie du trajet a été effectuée. Quand le messenger s'arrête sur la seconde ville (correspondant au deuxième blason), le message est livré (retourné face cachée) et le joueur récupère son pion Message sur la première ville.

Messages niveau 3 : les règles sont identiques à celles pour les messages de niveau 2, mais l'aide est nécessaire en plus de l'apprenti. Le joueur dispose ainsi de deux pions Message qui sont placés sur la première et la seconde ville visitées. Quand le messenger s'arrête sur la troisième ville, le message est livré (retourné face cachée) et le joueur récupère ses pion Message. Un pion Message ne peut être utilisé que pour un message à la fois et ne peut donc être déplacé une fois placé sur une ville. De plus le joueur ne peut livrer un message et commencer à livrer le suivant dans le même tour.

Messages d'abbaye : ces messages ne peuvent être achetés que dans les propres monastères du joueur et sont toujours livrés à Nantes ou Orléans. Un seul de ces messages peut être transporté à la fois (il compte dans la limite de deux messages). L'aide et l'apprenti ne sont pas requis pour livrer ces messages.

LIMITES DE DENIERS POUR NANTES ET ORLEANS

Quand le marchand d'un joueur sort de Nantes ou d'Orléans, le joueur doit avoir entre 5 et 10 deniers.

Si un joueur a moins de 5 deniers quand son marchand stationne à Nantes ou à Orléans, son marchand et son messenger ne peuvent plus bouger ou effectuer d'action. Le joueur reçoit un denier à tous les tours jusqu'à ce qu'il atteigne de nouveau la limite lui permettant de se déplacer.

Quand un joueur a plus de 10 deniers au moment de sortir son marchand de Nantes ou d'Orléans, il doit se défausser de l'excédent à la réserve au moment de sa sortie (exception : le banquier).

Cette limite ne s'applique pas au messenger.

FIN DU JEU

Le jeu se termine dès qu'une des deux conditions suivantes est atteinte :

Le bateau de l'un des joueurs a atteint une position donnée : 20 à 2 joueurs, 15 à 3 joueurs, 10 à 4 joueurs.

Un joueur a livré un nombre de messages donné : 12 à 2 joueurs, 10 à 3 joueurs, 8 à 4 joueurs.

Quand l'une des conditions est atteinte, tous les joueurs à l'exception de celui qui a déclenché la fin de partie ont le droit de jouer 1 tour supplémentaire et le jeu se termine.

GAGNANT

Le gagnant est le joueur avec le plus de points :

- a) position du bateau : 1 point par case
- b) points indiqués sur les messages livrés.
- c) 1 point par message non livré
- d) points pour les cartes Personnage
- e) points spéciaux pour les personnages bleus.
- f) points pour les bâtiments

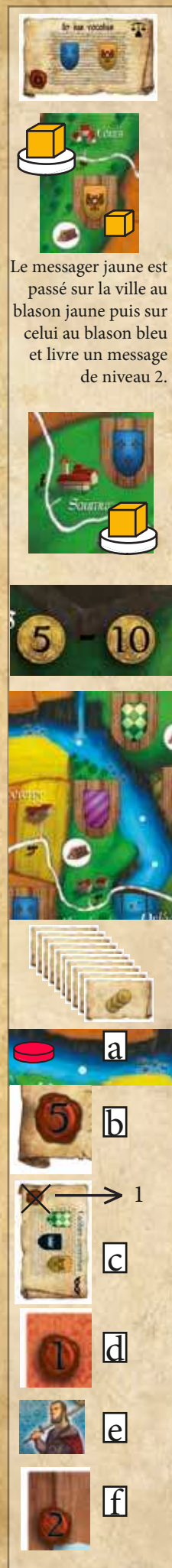
En cas d'égalité, le joueur parmi les ex-aequo avec le plus de châteaux l'emporte. En cas de nouvelle égalité le nombre de bâtiments (incluant les cartes palais et les fermes) départage les ex-aequo.

VARIANTE SIMPLE : version du jeu plus facile pour les joueurs débutants.

Les cartes (hors aides de jeu) ne sont pas utilisées. Le jeton Cirque n'est pas utilisé et les tuiles Marché sont donc toutes utilisées sur la face sans le cirque. Chaque joueur commence avec 2 pions Message (petits cubes) et peut livrer des messages de niveau 1, 2 ou 3. Cependant, un joueur ne peut livrer plus de messages de niveau 2 que de messages niveau 1 et plus de messages niveau 3 que de messages niveau 2. On ne peut donc livrer un message de niveau 2 que si un message de niveau 1 a été livré et ainsi de suite. Les autres règles restent identiques.

VARIANTE SOLO : si vous êtes seul et que vous ne pouvez pas résister !

Le jeu est installé comme pour 2 joueurs. Le jeu dure 60 tours ou se termine quand les conditions du jeu à 2 sont remplies (bateau en position 20 ou 15 messages livrés). Pour compter le nombre de tours, servez-vous des 3 bateaux non utilisés. A la fin d'un tour, déplacez le premier bateau jusqu'à ce qu'il atteigne la position 20. Procédez de même avec le second, puis le troisième bateau. Quand le troisième bateau atteint la position 20, le jeu est terminé.



Le messenger jaune est passé sur la ville au blason jaune puis sur celui au blason bleu et livre un message de niveau 2.

CARTES PERSONNAGE

Marchand (Vin, Fromage, etc...) : chaque ressource du type indiqué vendu rapporte un denier de plus.	Crémier, Céréaliier : le joueur n'a plus de limite pour transporter du fromage ou du grain.	Bucheron : le joueur peut acheter 2 bois au lieu d'un lors d'un même tour.
Banquier : le marchand peut quitter Nantes ou Orléans avec 15 deniers maximum.	Dame d'honneur : le joueur peut recruter jusqu'à 2 personnages par tour. Le second coûte 2 deniers de plus que son prix normal.	Sorcière : les personnages coûtent 1 denier de moins (les personnages jaunes sont donc gratuits).
Magister Artium : les bâtiments coûtent un denier de moins.	Economiste : le joueur peut acheter 2 bâtiments au même tour. Le second coûte 1 denier de plus que le prix indiqué.	Patronus : permet de remplacer le bois nécessaire pour certains bâtiments par 2 deniers.
Mensor : le joueur peut placer ses fermes sur n'importe quel côté de la rivière, sans tenir compte de la limitation normale.	Ecuyer : le joueur peut prendre jusqu'à 2 chevaux dans l'emplacement où il se trouve avant de se déplacer.	Eclaireur : permet de prendre jusqu'à 3 chevaux dans la pile du marchand ou du messenger.
Forgeron : le joueur peut payer 1 denier (et seulement 1) pour prendre un cheval libre n'importe où sur le plateau. Ce cheval compte dans la limite que peuvent prendre le messenger ou le marchand par tour.	Bouffon : le marchand ou le messenger peuvent s'arrêter sur le cirque sans tenir compte de leurs chevaux s'ils le croisent.	Garde : le marchand ou le messenger peuvent s'arrêter sur à Nantes ou Orléans sans tenir compte de leurs chevaux s'ils croisent ces villes.
Maire : repousse la limite de messages non livrés que peut détenir un joueur de 2 à 4.	Vassal : permet au messenger d'acheter un second message immédiatement après un premier achat (niveau au choix).	Espion : permet au messenger de choisir sa carte Message parmi 3. Les deux autres cartes sont replacées sous la pile.
Apprenti : permet de livrer des messages de niveau 2 grâce au pion Message.	Aide : peut être acheté après l'apprenti. Permet de livrer des messages de niveau 3 grâce au pion Message supplémentaire.	Général, Philosophe, Amoureuse, Prévôt, Juge : 2 point de bonus pour la livraison d'un message du type indiqué.

CARTES PALAIS

Attention : ces cartes ne prennent effet qu'au tour suivant leur acquisition

Palais Ducal : avec cette carte, le messenger peut prendre une carte de son choix dans la pioche, plutôt que la première. La pioche est ensuite rebattue.	Bureau de Poste : quand le messenger s'arrête à Orléans ou Nantes, il peut acheter un second message pour 1 denier de moins. La limite de 2 messages non livrés doit être respectée.
Palatium Balivi : le marchand/messenger peut recruter un personnage rouge quand il est à Nantes/Orléans.	Banque : à chaque fois que le messenger/marchand s'arrête à Nantes/Orléans, le joueur reçoit 3 deniers.

REMERCIEMENTS

Merci à tous les testeurs et amis, en particulier à: Barbara Pivetta, Alice and Leonardo Ornella, David Simiand, David Pernot, Jean-Baptiste (JB) Dutot, Clémence Ménis, Alain Pissinier, Philippe Keyaerts, Aurèle Aubert, Fabien Conus, Sabrina Ferlisi, Cédric & Anne-Cécile Lefebvre, Sébastien Pauchon, Adrian Dinu.

Cyril Demaegd pour la traduction française.

Ralf Kuhn pour la traduction allemande.

Brad Keen et Nathan Morse pour les suggestions et la traduction anglaise.

Illustrations: Mattia Mentastro.

