

# de la Traq et autres précisions



## Phase 1 : Revenus et salaires

Si un joueur, malgré ses **10 deniers** nouvellement acquis, ne peut pas payer pour tous ses habitants, ce joueur est obligé de payer ce qu'il peut jusqu'au dernier denier,

puis il perd 2 PV forfaitaires, quelle que soit la somme manquante.



## Phase 3 : Événements

Quand on doit contrer **les dés noirs**, on n'a pas le droit de se coucher et de prendre volontairement une **pénalité de 2 PV**. La pénalité est seulement dans le cas extrême où on ne peut réellement pas contrer le dé noir.

Si un joueur ne peut pas subir totalement un événement, il doit donner ce qu'il peut et ensuite **perdre 2 PV** par carte **Événement** non contrée, ce qui peut se cumuler (un joueur qui n'a pas de PV n'en perd pas).

Un joueur ne pouvant contrer un dé noir, peut utiliser son influence pour relancer un dé, mais n'y est pas obligé. Dans le cas extrême où le nombre et la valeur des dés des joueurs ne permettraient à personne de contrer les dés noirs, on fait un seul tour de table où **chacun perd 2 PV**.



## Phase 4 : Actions

On est autorisé à prendre plus d'un dé chez le même adversaire moyennant le paiement de ces dés, ce qui peut, dans un cas extrême, coûter **jusqu'à 18 deniers** au bénéfice du même joueur (pour l'achat de trois dés).

Un joueur sans dé peut encore acheter des dés chez ses adversaires et donc participer aux tours suivants.

Quand par exemple un seul joueur sur quatre conserve des dés lui permettant de jouer encore quelques tours, **il peut jouer seul ses tours** à la suite (en générant un denier pour les joueurs ayant passé le cas échéant).

### 1. Activer une carte **Activité de la ville**

Quand on joue une carte **Activité**, avec un homme de métier, on doit l'activer (c'est-à-dire bénéficier de son effet) au moins une fois et on peut, si on le souhaite, ne pas l'utiliser au maximum de la main d'œuvre que l'on

y dépose. Il peut être intéressant d'utiliser plus de dés qu'on en a réellement besoin simplement pour en priver ses adversaires.

Dans une **action « différée »**, on place des cubes sur la carte, mais on ne peut utiliser l'action que lors d'une action suivante, et avec un seul cube à la fois. On ne pourra pas, par exemple, transformer un dé blanc en trois dés jaunes en utilisant **Le Moine**, pour ensuite transformer ces dés jaunes en dés rouges en utilisant **La Milice**.

Il est stipulé dans les règles que lors de l'activation d'une nouvelle carte **Activité**, si l'homme de métier provient d'une autre carte **Activité**, l'emplacement libéré est à nouveau disponible pour les autres joueurs. Il est alors possible pour chaque joueur de payer pour un homme de métier et de prendre cette place vide. Si un joueur déjà présent sur la carte veut le faire, il doit utiliser l'homme déjà présent sur la carte et payer à nouveau pour le placer sur la case rapportant éventuellement des PV.

On peut reprendre un de ses habitants d'une carte **Activité** sur laquelle on a encore des cubes non utilisés. Par la suite, on pourra utiliser les cubes, même si on n'a plus d'habitant sur la carte.

### 3. Lutter contre les événements

S'il y a trois joueurs à égalité au nombre de cubes sur une carte **Événement**, on fait la somme des points et on divise par 3 (arrondi à l'entier inférieur) et le 4<sup>e</sup> joueur ne gagne rien. Par exemple, pour la Guerre, si trois joueurs ont mis deux cubes, et le 4<sup>e</sup> un cube, les trois premiers gagnent chacun un point.

Une fois un événement contré, on bouche le trou en faisant glisser les événements vers la gauche puisque chaque nouvel événement est placé à droite des anciens.

Dès que le **Maraudage** est contré, on retire les cubes et le joueur suivant peut à nouveau y jouer. La seule chose interdite est de remplir le **Maraudage** puis que le même joueur y remette des cubes dans la même action.

### 4. Placer un habitant sur un bâtiment principal

Un joueur qui vient de se faire expulser un ouvrier d'un des bâtiments de la ville peut utiliser cet ouvrier dès son action suivante. Il faut cependant savoir que le laisser couché sur le bâtiment permet de se protéger d'une autre éventuelle expulsion pendant le même tour (les ouvriers couchés sont tous récupérés dans la réserve personnelle en fin de tour).

Un ouvrier expulsé d'un bâtiment (et couché sur ce bâtiment) ne protège que son possesseur (et que sur ce bâtiment).

Par pur choix, ou car on n'a plus d'habitant dans la réserve, ou par manque de points d'influence, si on veut activer une carte, on peut prendre un de ses **habitants « actifs »** sur un bâtiment principal. L'emplacement reste alors temporairement vide et, sans nouveau placement, on lancerait alors au tour suivant un dé de moins.

Si un joueur prend un de ses habitants qui a été expulsé (couché) d'un bâtiment pour le mettre sur une carte, un adversaire peut expulser un autre habitant de ce même joueur placé sur le même bâtiment puisque l'habitant couché n'y est plus, la protection ayant donc disparu.

### 6. Passer

Lorsqu'un joueur passe, il prend directement 2 deniers provenant de la banque, et les place sur son quartier. Quand revient son action, et si d'autres joueurs sont encore actifs, il rajoute 1 denier sur son quartier. Si tous les autres joueurs passent dans le même tour, le tour ne revient pas et il n'y a donc pas de denier supplémentaire. Et quand tout le monde a passé, chaque joueur récupère les deniers de son quartier.

S'il reste encore des dés et que le dernier joueur à ne pas avoir passé décide de passer, il gagne bien 2 deniers et met fin au tour. Si ce dernier joueur prend les derniers dés, il met fin au tour sans prendre 2 deniers.



## L'influence

Pour l'utilisation des points d'influence sur les dés, on doit relancer ses propres dés, et seulement ensuite constituer son lot, avec éventuellement des dés adverses. **Il est donc par exemple interdit d'acheter un dé**

**adverse puis de le relancer.** On n'a de l'influence que sur ses propres hommes, jamais sur ceux qu'on recrute chez les autres (joueurs adverses ou joueur neutre).

## Cartes Activité



### **Carte Pèlerinage**

Pour le pèlerinage, on peut utiliser des dés de toutes les couleurs (**c'est la seule carte qui le permet**), en mélangeant à volonté (donc éventuellement tous de la même couleur). On peut utiliser au choix un, deux ou trois dés.



### **Carte Le Moine**

**Le Moine** convertit un dé blanc en trois dés jaunes **maximum**. Ces dés jaunes sont des dés virtuels. Un dé blanc d'une certaine valeur devient trois dés jaunes de cette même valeur. Par exemple, un dé blanc de valeur 4 se transforme en trois dés jaunes de valeur 4.



### **Carte Dîme**

Avec la carte **Dîme**, on peut prendre gratuitement au maximum un dé jaune par joueur adverse, et on peut éventuellement de cette façon constituer un lot contenant jusqu'à trois dés adverses (**économie substantielle de 18 deniers**).



[www.pearlgames.be](http://www.pearlgames.be)

Avec l'aimable autorisation de Sébastien Dujardin  
Textes de Docky revus par --seb  
Mise en page Harrycover

<http://www.trictrac.net/jeux/forum/viewtopic.php?t=84301>