

# Notre Dame

## Nouveaux personnages

**Matériel:** 9 nouvelles cartes grises (trois A, trois B et trois C)

Les règles du jeu de bases sont toutes conservées. Lors de la mise en place, les désormais 18 cartes sont séparées selon leur dos (A, B et C). Les six cartes de chaque sont mélangées et trois de chaque sont dévoilées. Chaque joueur peut les consulter. Les autres cartes sont remises dans la boîte. Les cartes dévoilées sont mélangées par groupe (les A ensemble, les B ensemble et le C ensemble) puis placées comme dans le jeu de base (les A dessus, puis les B, puis les C) face cachée.

### Les nouveaux personnages

A



**Administrateur:** double les points de prestige du joueur qui le corrompt; le joueur reçoit de la réserve autant de points de prestige qu'il en possède déjà..



**Érudit:** le joueur qui corrompt l'érudit réalise de suite l'action de sa troisième carte action (*veillez à ne pas défausser la troisième carte action après les action sir l'érudit est tiré*).



**Infirmière:** le joueur qui corrompt l'infirmière prend un pion de sa couleur à la réserve générale, le place sur son hôpital et recule d'une case sur l'échelle de peste.

B



**Espion:** permet de consulter toutes les cartes restantes (sans en changer l'ordre) et le joueur gagne 2 points de prestige.



**Peuple nomade:** le joueur peut retirer du plateau de jeu autant de ses pions (sauf le confident) qu'il le souhaite pour les remettre à la réserve générale. Il gagne 2 points de prestige par pion ainsi retiré.



**Cocher:** le joueur qui corrompt le cocher peut réutiliser un type de marqueur message qu'il a gagné jusqu'à présent. (*exemple: le joueur possède 5 marqueurs message: 2 marqueurs "4 PP", 2 marqueurs "2PP + 1 pion" et 1 marqueur "1PP + 1 pièce". Il peut choisir entre prendre 8 PP, 4PP et 2 pions, 1 PP et 1 pièce.*)

C



**Aubergiste:** le joueur qui corrompt l'aubergiste marque 2 points de prestige pour chaque de ses pions (confident compris) à l'auberge.



**Garde:** le joueur qui corrompt le garde marque 3 points de prestige par tranche de 2 pions de sa couleur dans la réserve générale. (*exemple: le joueur qui a 5 pions dans la réserve générale marque 6 PP*)



**Conseiller:** le joueur qui corrompt le conseiller peut corrompre encore à deux reprises (en payant une pièce par personnage). Il peut corrompre deux fois le même personnage ou une fois deux personnages différents.