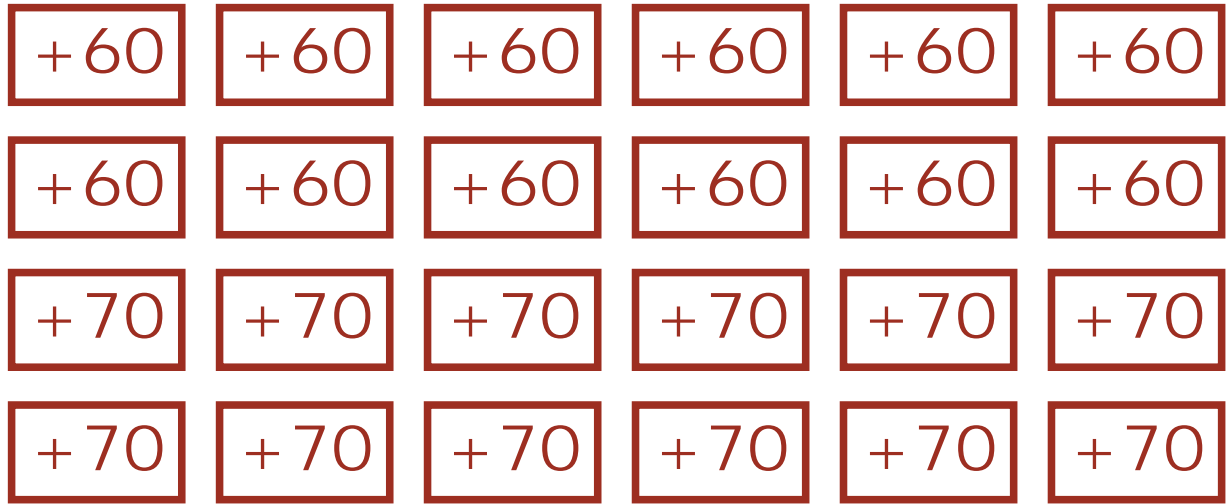


Marqueurs d'augmentation pour les zones de loyer à symboles cumulés  
Placez-en un près de chaque zone concernée pour ne pas oublier !

+10	+10	+10	+10	+10	+10
+10	+10	+10	+20	+20	+20
+20	+20	+20	+20	+20	+20
+30	+30	+30	+30	+30	+30
+30	+30	+30	+30	+30	+30
+40	+40	+40	+40	+40	+40
+40	+40	+40	+40	+40	+40
+50	+50	+50	+50	+50	+50
+50	+50	+50	+50	+50	+50

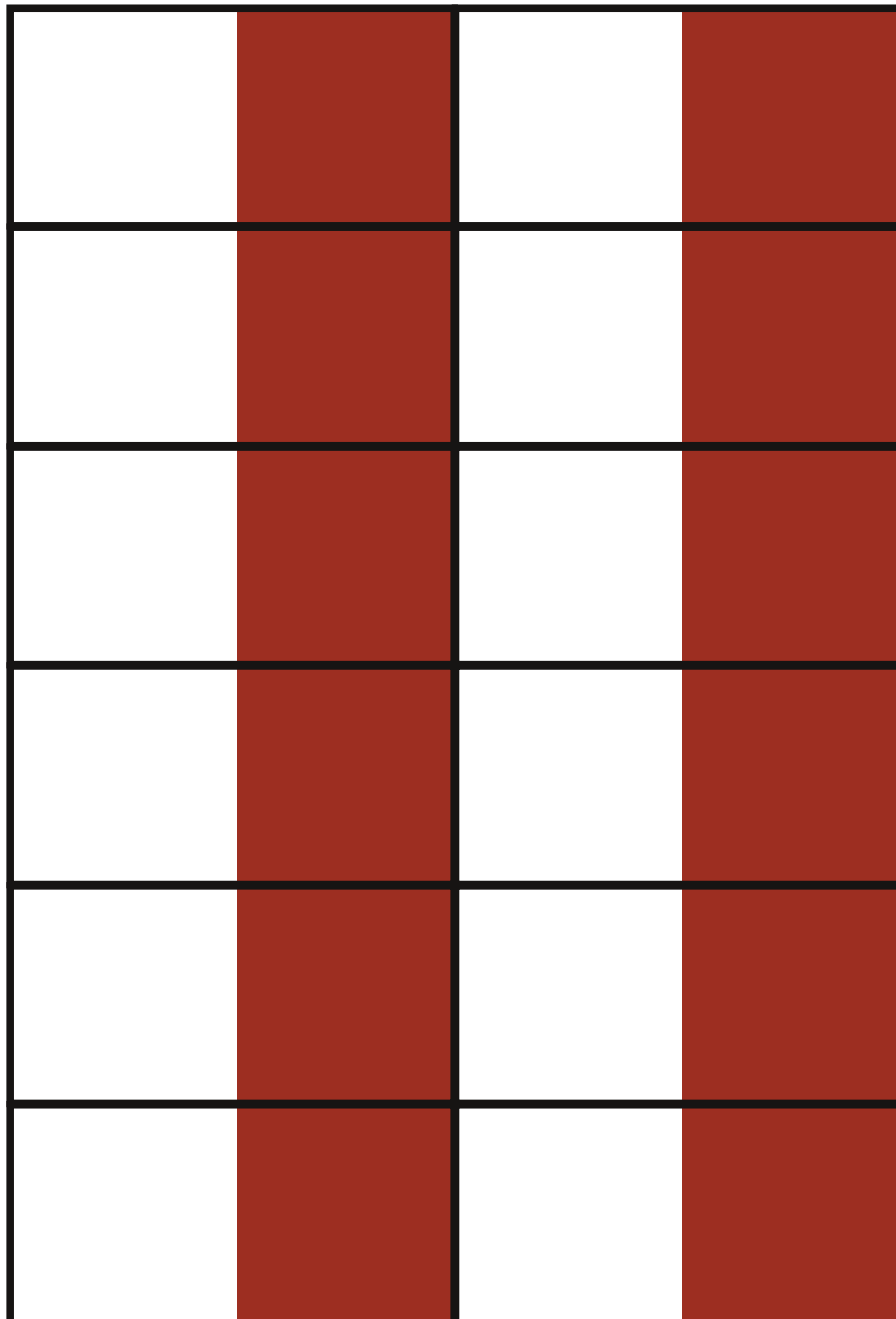
## Marqueurs d'augmentation pour les zones de loyer à symboles cumulés

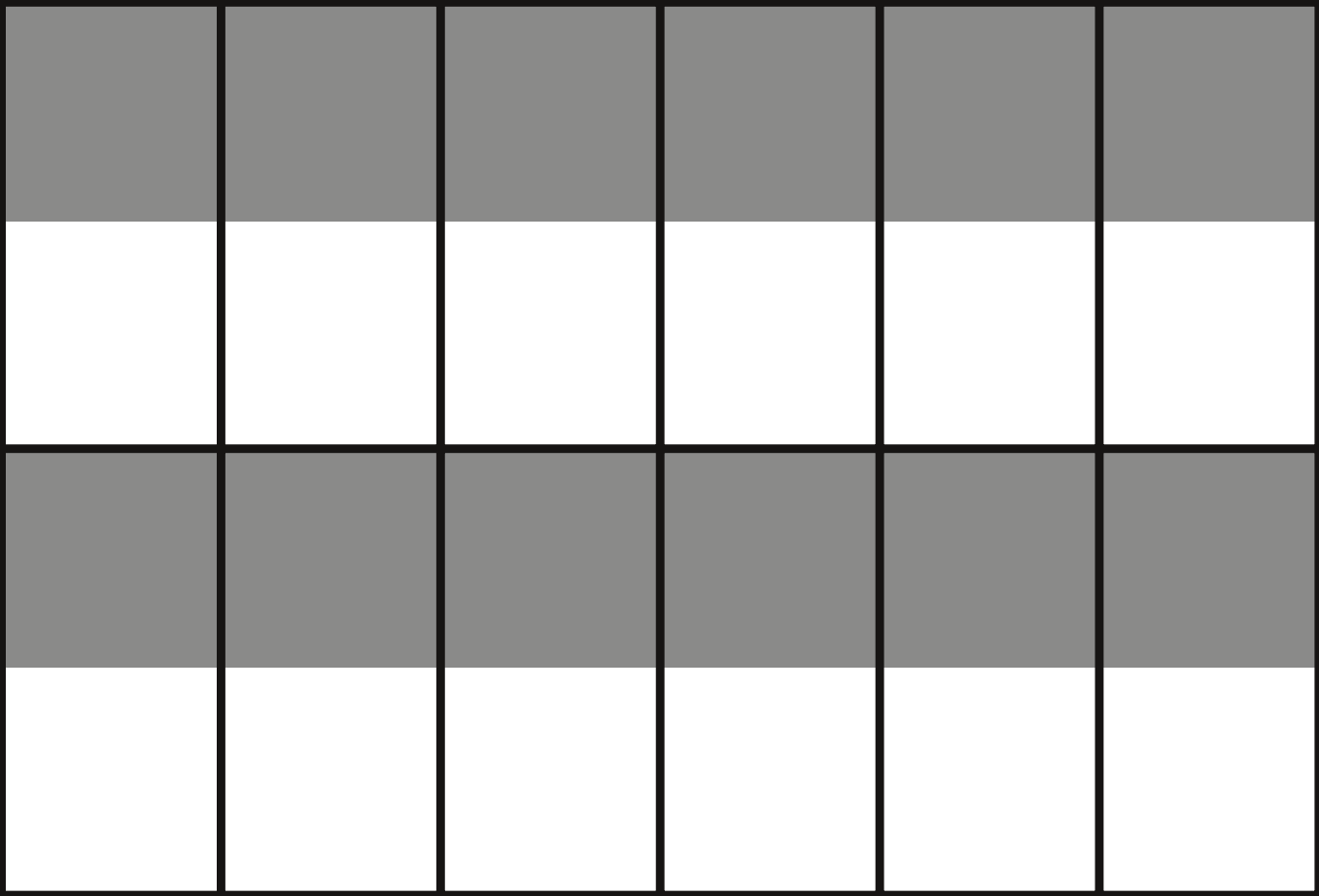
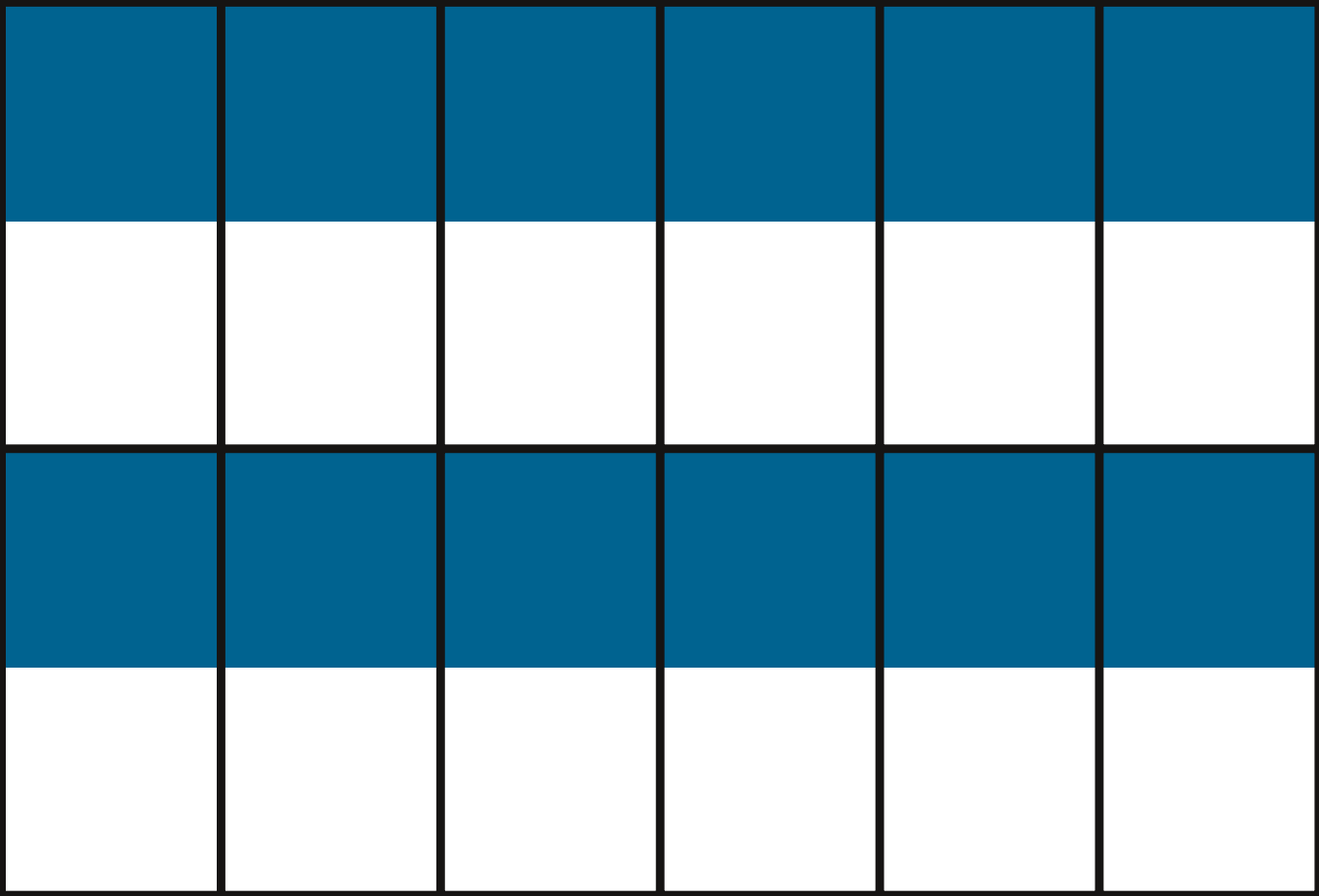
Placez-en un près de chaque zone concernée pour ne pas oublier !

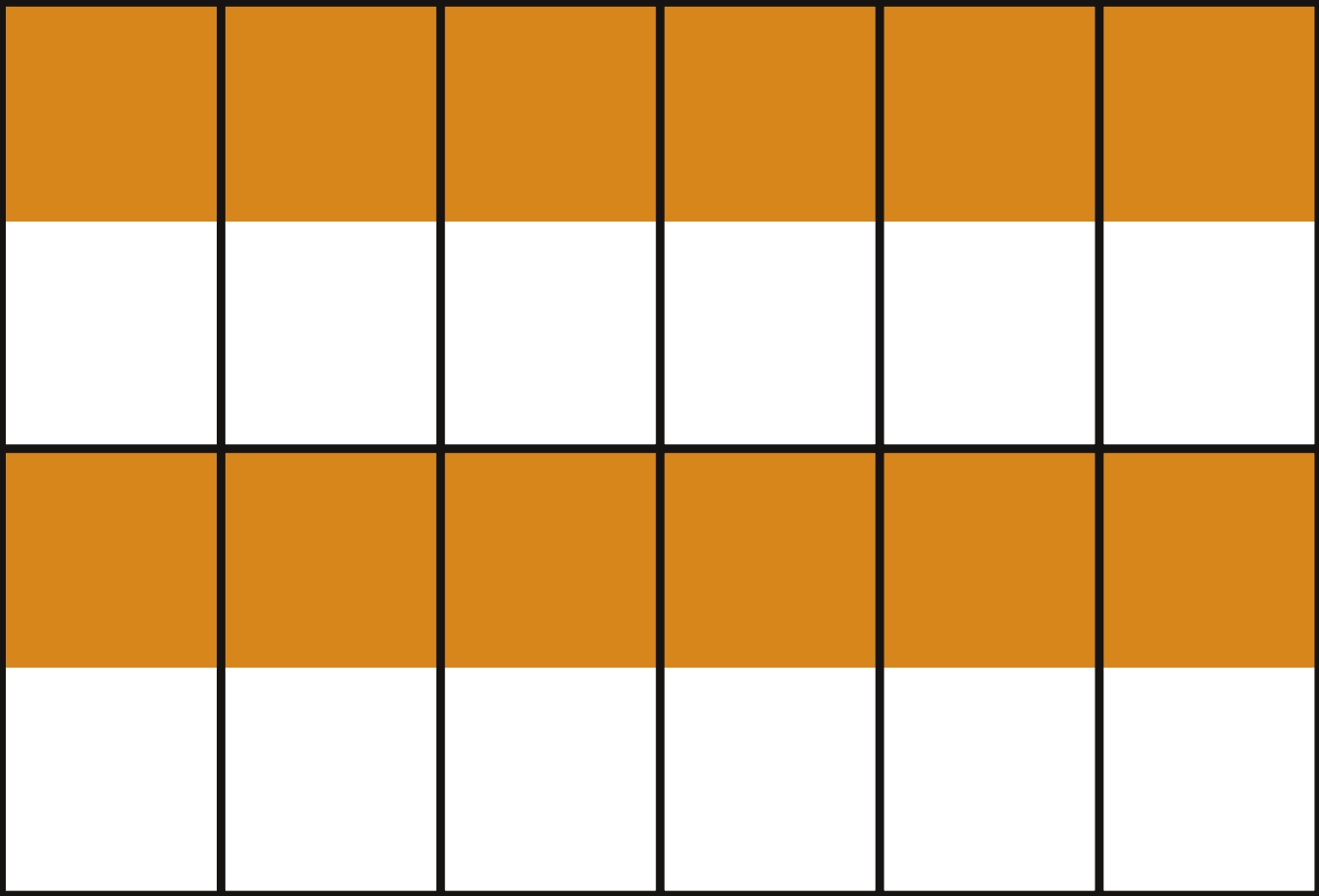
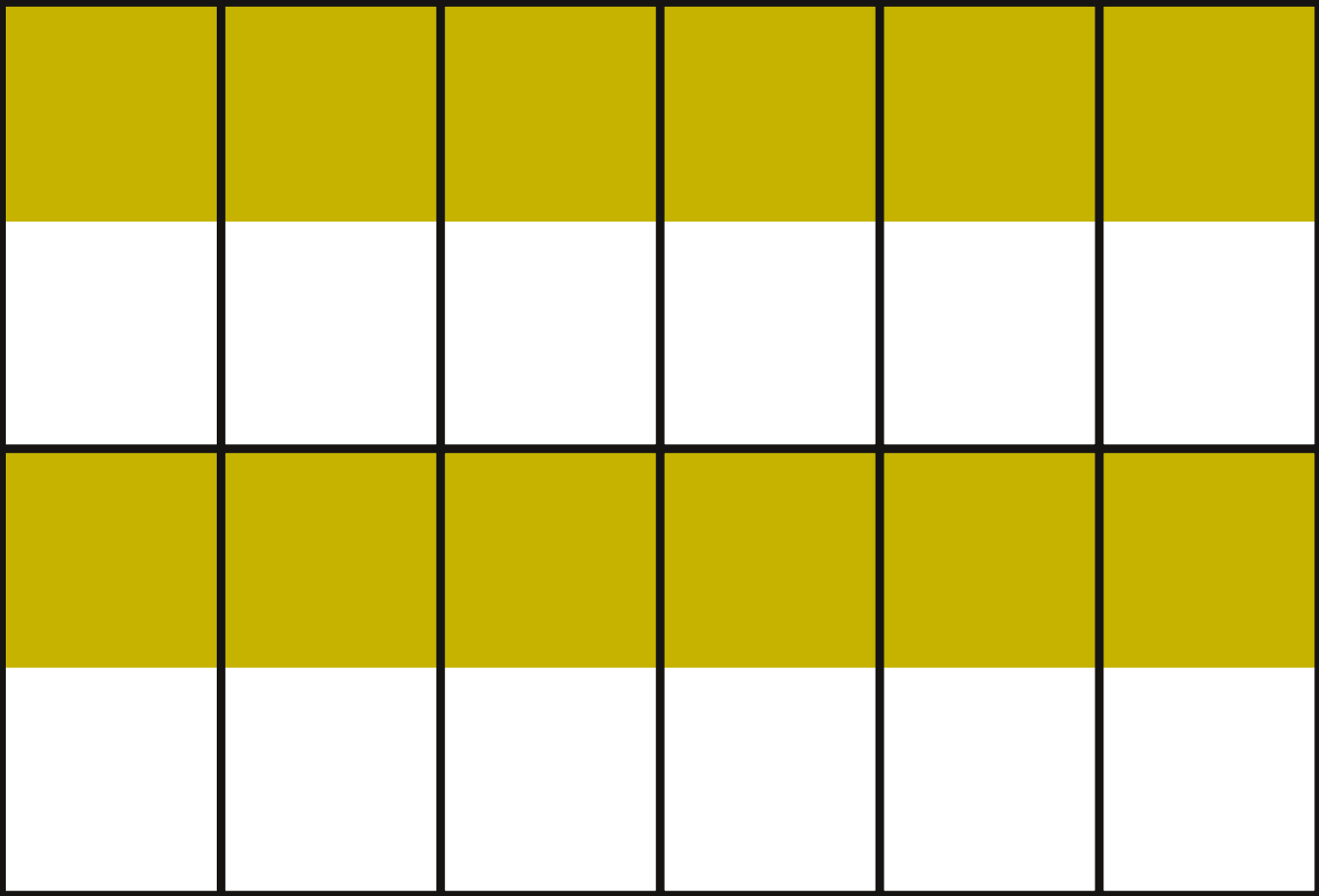


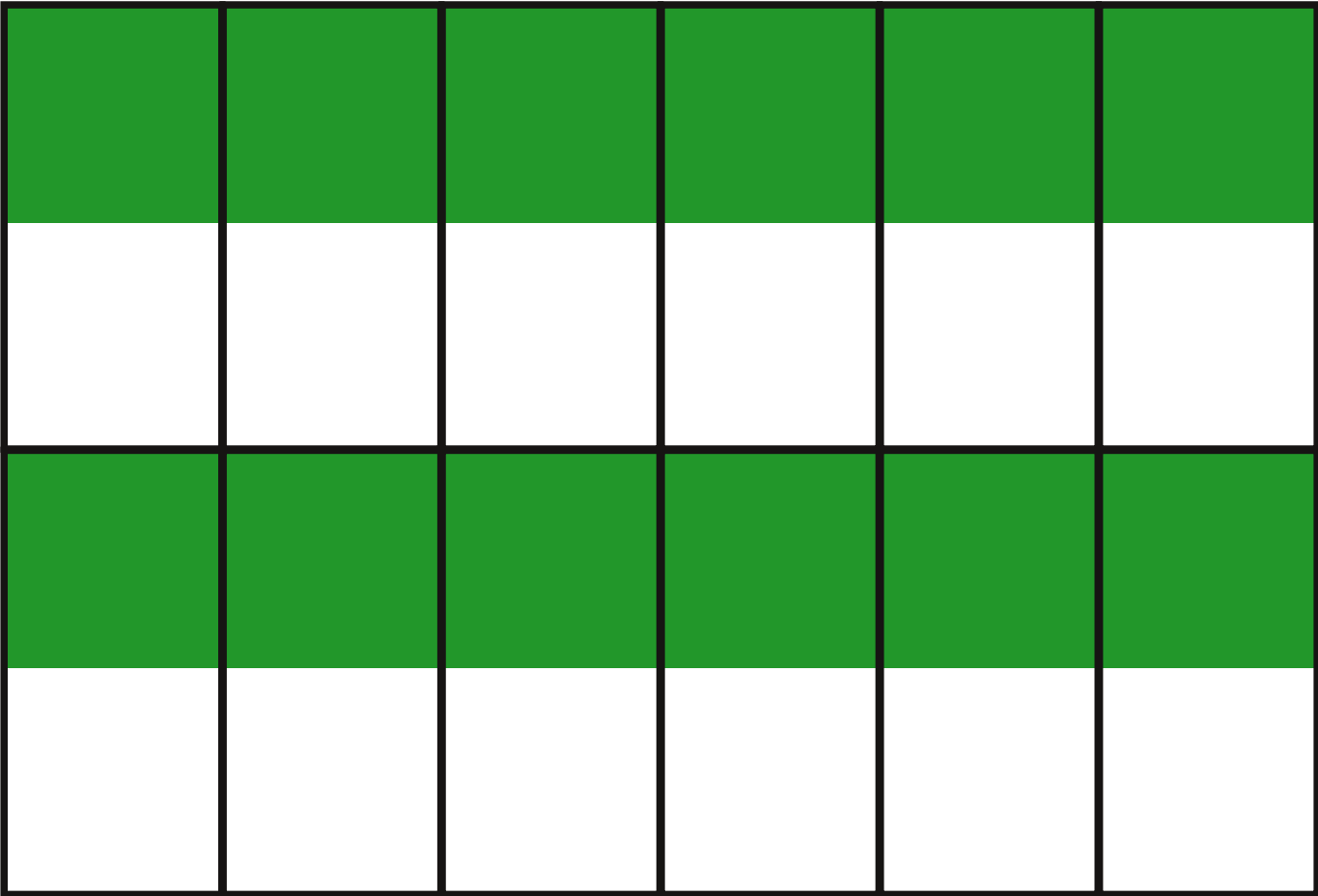
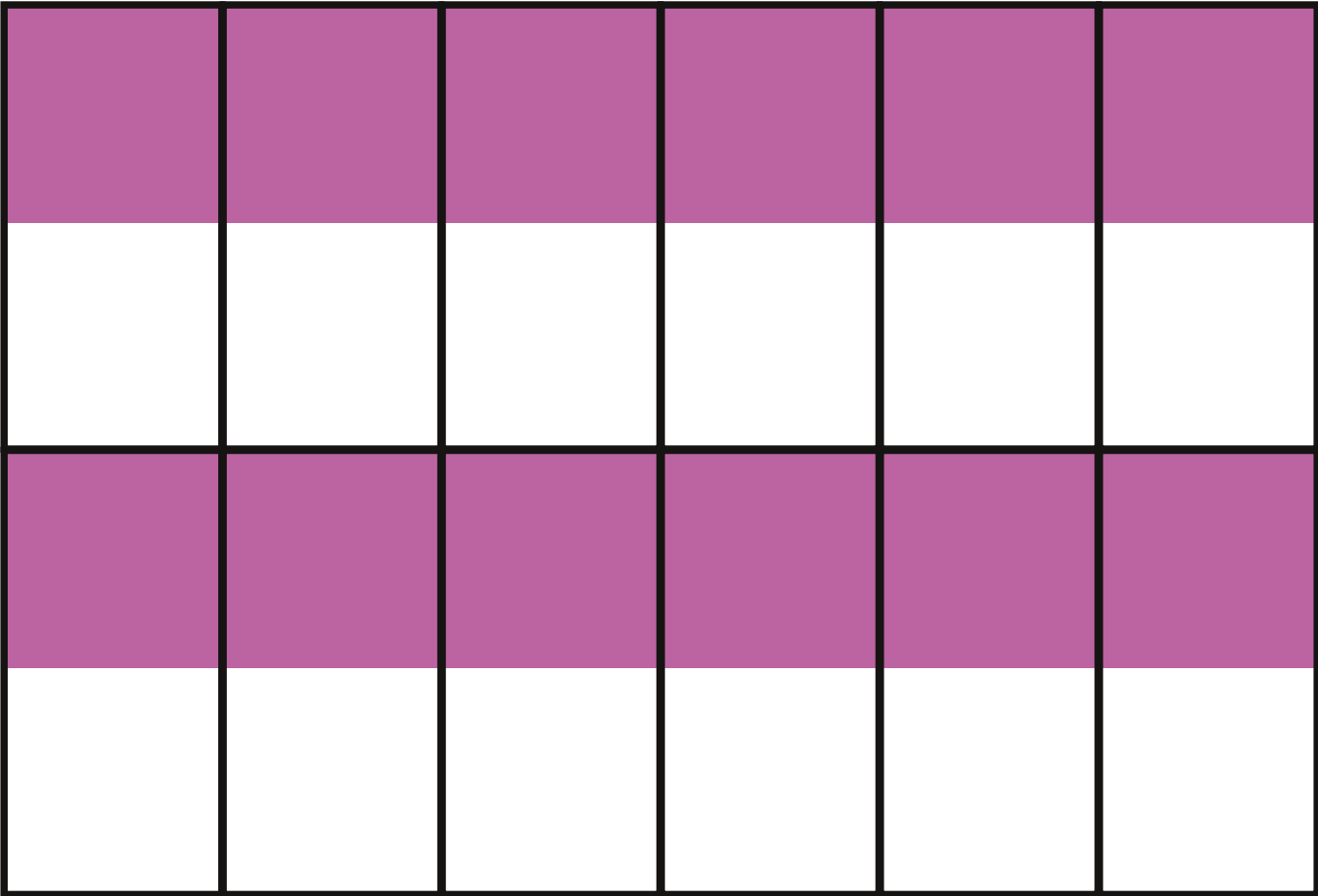
## 12 marqueurs d'investissements aux couleurs des Nobles

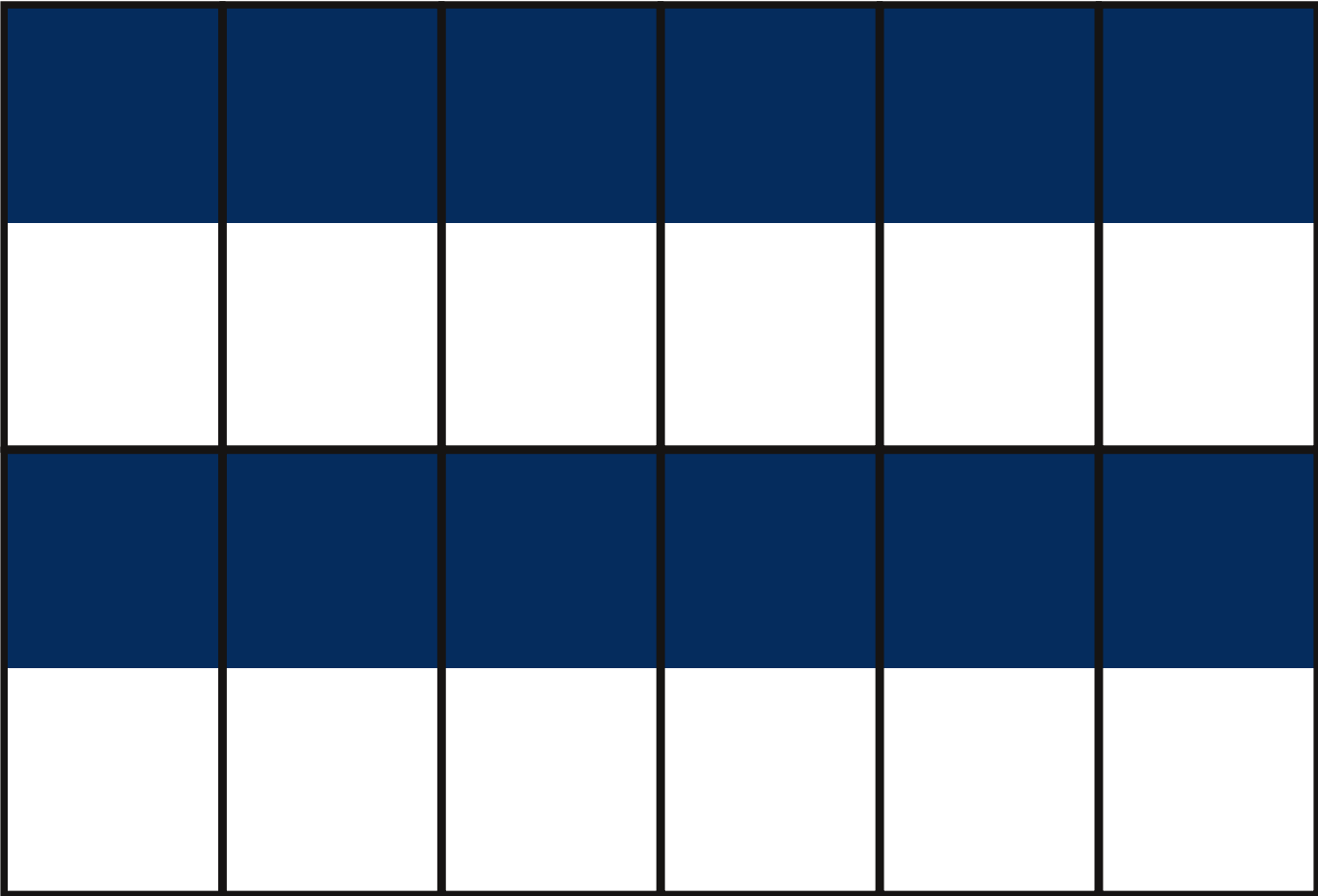
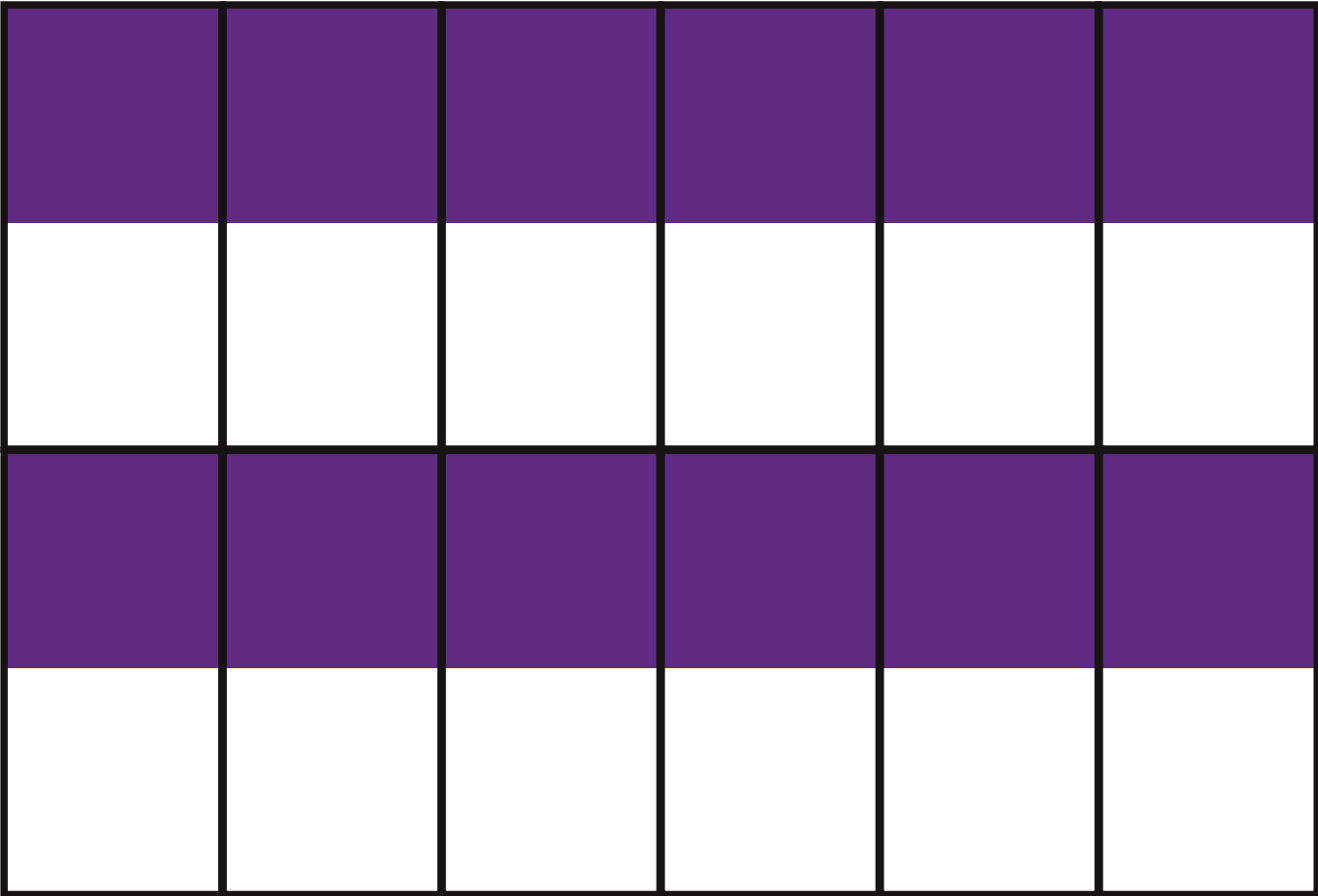
Coincez-en une moitié sous le plateau, l'autre dépassant derrière la zone à indiquer











**Marqueurs de tours manqués**  
Ils sont à placer près du pion du Noble qui est bloqué

1 tour	1 tour	1 tour	1 tour	1 tour	1 tour
1 tour	1 tour	1 tour	1 tour	1 tour	1 tour
2 tours	2 tours	2 tours	2 tours	2 tours	2 tours
2 tours	2 tours	2 tours	2 tours	2 tours	2 tours

## Alliance de Nobles - carte de référence en jeu

Une Alliance de Nobles peut être déclenchée entre deux joueurs consentants par l'utilisation d'un Acolyte proposant cette option, ou par l'influence de Caddyro. Il est possible que cela ne se présente pas pendant la partie. Avant de s'allier, les joueurs peuvent se concerter avant de lancer la procédure (en public ou secrètement), car une fois l'Acolyte activé celui-ci sera défaussé. L'Alliance peut sortir momentanément des joueurs d'une situation difficile vis-à-vis d'autres joueurs, ou simplement écraser les survivants pour rester dans le genre sournois et malsain propre à la noblesse fanghienne.

L'Alliance ne peut être forgée qu'entre DEUX Nobles, et ils ne forgeront pas d'Alliance avec d'autres Nobles autour de la table. Il peut y avoir, en revanche, plusieurs Alliances de deux Nobles.

Les Nobles désormais Alliés bénéficieront des avantages suivants :

- Ils n'ont plus de loyer à payer entre eux
- Ils peuvent finir plus rapidement certains Défis
- Ils ne peuvent PAS s'appliquer d'effet l'un à l'autre avec les cartes Revers de Fortune ou Bénédiction de Caddyro (et si le cas se présente, l'effet n'est pas perdu mais passera automatiquement au joueur suivant dans l'ordre de jeu, vers la droite ou vers la gauche)
- Ils ne peuvent PAS utiliser des Domestiques ou Acolytes l'un contre l'autre, ni l'un pour l'autre
- Chaque fois que l'un d'entre eux perçoit un loyer provenant d'un autre Noble, il doit donner 10 PO à son allié à titre de participation à l'Alliance
- Chaque fois que l'un d'eux doit payer un loyer, son allié doit l'aider en lui donnant 10 PO
- Ils peuvent cumuler les avantages des biens marqués d'un symbole Maison, Pentagramme, Fourchette ou Forge pour avoir ensemble le contrôle de ces domaines et augmenter les loyers de ces zones (contrairement aux zones de couleur qui restent personnelles). Voir les règles des zones pour en savoir plus.
- Lorsque c'est le tour d'un Allié, à la place d'une activation il peut demander à échanger un Domestique ou Acolyte avec celui de son autre Allié (lequel peut refuser), chacun payant leurs salaires respectif
- NON, les alliés ne cumulent pas leurs investissements pour obtenir une Mainmise...

On peut mettre fin à l'Alliance de deux façons : par simple décision d'un Noble au début de son tour, ou par acceptation d'une autre Alliance qui mettrait alors fin à la première (peu importe le moment). Une Alliance détruite ne peut être remontée qu'avec l'aide d'un nouvel Acolyte ou d'un autre événement.