

Signorie



Présentation du jeu

Au XV^{ème} siècle, l'Italie était un pays rempli d'intrigues et de magnificence. Les conditions politiques tumultueuses formaient le terrain parfait pour la naissance d'une nouvelle forme de gouvernement (appelée Signoria) et l'émergence de familles nobles des plus ambitieuses. S'activant dans l'ombre depuis plusieurs années, le moment était enfin venu de prendre le contrôle des villes et de former l'Italie nouvelle. Leurs histoires marqueront l'Histoire.

Dans Signorie, vous jouez le rôle d'un Signore, Seigneur d'une famille renommée de la Renaissance. Vous essayez de renforcer votre influence et de construire une puissante dynastie en créant des alliances stratégiques avec les six Maisons les plus prestigieuses de l'époque.

Vous devez choisir judicieusement le destin de votre progéniture, diriger les hommes de votre famille vers l'une des trois carrières possibles (Militaire, Ecclésiastique ou Politique) et les envoyer remplir d'importantes missions diplomatiques au bon endroit et au

bon moment, ou encore arranger des mariages stratégiques pour les femmes de votre famille.

Vingt dés de cinq couleurs sont lancés au début de chaque manche. Chacun leur tour, les joueurs choisissent un dé du pool commun, le placent sur leur plateau joueur et réalisent l'action correspondante. La couleur du dé choisi détermine les actions possibles et la valeur du dé est une réduction sur le coût de l'action. Engager des assistants rendra vos futures actions plus puissantes.


Cette mécanique de dé, simple et innovante, propose aux joueurs des choix simples mais intéressants. Pendant une manche, chaque joueur peut réaliser jusqu'à quatre actions. Comme l'argent manque souvent, il est tentant de prendre les valeurs de dés les plus hautes, mais il faut savoir qu'en fin de tour un bonus est attribué uniquement aux joueurs dont la somme des dés est inférieure ou égale à 13.


Le joueur qui maîtrisera le mieux l'art de tirer les bonnes ficelles pour gagner de l'influence, remportera la partie!


Matériel


Avant votre première partie, enlevez les tuiles de leurs supports.


- 1) 1 Plateau de Jeu
- 2) 4 Plateaux Joueur
- 3) 48 Membres de famille hommes (12 dans chacune des 4 couleurs joueurs) 
- 4) 44 Membres de famille femmes (11 dans chacune des 4 couleurs joueurs) 
- 5) 12 disques (3 dans chacune des 4 couleurs joueurs) 
- 6) 16 Mariées (meeples blancs) 
- 7) 48 Assistants (disques blancs) 
- 8) 14 tuiles Récompense (9 avec un bonus et 5 avec des Points de Victoire) 
Face **Dos**
Face Bonus

- 9) 54 tuiles Alliance (9 dans chacun des 6 Blasons) 
Face **Dos**

- 10) 5 dés Progéniture (blanc) 

- 11) 20 dés Action (4 dans chacune des 5 couleurs) 

- 12) 10 tuiles Mandat 

- 13) Florins (de valeurs 1 et 5) 

Pour plus d'information sur ce jeu, scannez ce QR code ou visitez notre site web www.whatsyourgame.eu/games/signorie



PRÉPARATION INITIALE

Toutes les règles sont expliquées pour une partie à 4 joueurs. Toutes les exceptions de règles pour les parties à 2 - 3 joueurs apparaissent dans des **cases bleues**. Si la partie compte moins de 4 joueurs, remettez dans la boîte le matériel non utilisé.

1. LE PLATEAU DE JEU

- ▶ Dépliez le Plateau de Jeu au centre de la table. Le Plateau de Jeu est divisé en plusieurs zones (voir image ci-dessous).

2. STOCK D'UN JOUEUR

Chaque Joueur choisit une couleur (jaune, rouge, violet ou bleu) et prend les éléments suivants devant lui*, pour créer son stock:

◇ 5 Florins.



◇ 7 membres de Famille à sa couleur (4 Hommes et 3 Femmes). Il s'agit de son stock disponible.



A partir de maintenant nous les appellerons membres de famille hommes/femmes ou meeples hommes/femmes.

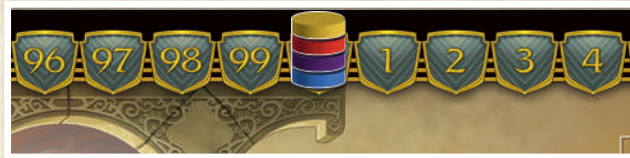
◇ 1 Plateau Joueur à sa couleur.



3. PISTE POINTS DE VICTOIRE

- ▶ Chaque Joueur place 1 disque à sa couleur sur le «0» (zero) de la Piste de Points de Victoire (PV).

Pendant le jeu, chaque fois qu'un Joueur gagne des Points de Victoire, il avance son disque en conséquence.



4. DÉS

- ▶ Placez les 5 dés Progéniture et les 20 dés Action à côté du Plateau de Jeu.

NOTE: les couleurs des dés Action ne sont pas liées à celles des joueurs.

3 joueurs: n'utilisez que 3 dés Action de chaque couleur
2 joueurs: n'utilisez que 2 dés Action de chaque couleur

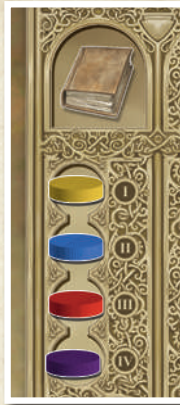


* A partir de maintenant, pour des raisons de simplicité, de lisibilité et d'économie, nous n'utiliserons que les pronoms masculins bien qu'il doit être clairement compris qu'à chaque instant, nous incluons également nos joueuses.

5. ORDRE DES JOUEURS ET PISTE INITIATIVE

- **Ordre de Jeu:** établissez un ordre de jeu initial au hasard. Chaque Joueur place son disque Ordre du Tour (1 de ses disques) sur la piste Ordre du Tour en conséquence.

EXEMPLE: **Jaune** est le premier joueur, **Bleu** jouera en deuxième, **Rouge** en troisième et **Violet** quatrième.



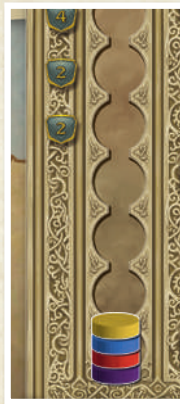
- **Florins supplémentaires:** chaque joueur obtient des Florins supplémentaires en fonction de sa position de départ:
1er joueur, 1 Florin supplémentaire.
2ème et 3ème joueurs, 2 Florins supplémentaires.
4ème joueur, 3 Florins supplémentaires.



- **Piste Initiative:** les Joueurs empilent leurs disques restants sur la case la plus basse de la piste Initiative.

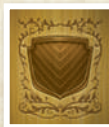
Les disques sont empilés en fonction de l'ordre des joueurs: le 4ème joueur en dessous, puis le 3ème, puis le 2ème et enfin le 1er joueur sur le dessus.

NOTE: l'ordre d'empilement est important car c'est le départage des égalités pour l'ordre des tours suivants, à l'avantage du disque le plus haut.

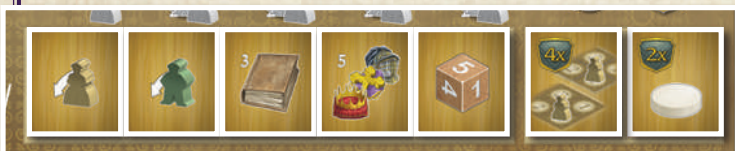


6. TUILES RÉCOMPENSE

- Triez les tuiles Récompense en deux piles en fonction de leurs dos et mélangez chaque pile séparément.
- Placez 5 tuiles Bonus (qui n'ont pas de symbole au dos) face visible sur les 5 cases les plus à gauche de la ligne Récompenses.
- Placez 2 tuiles Point de Victoire (avec ce symbole au dos) face visible sur les 2 cases restantes de la ligne Récompenses.



Les tuiles restantes ne seront pas utilisées dans cette partie et sont remises dans la boîte.



7. MANDATS

- Placez les 10 tuiles Mandat à côté du Plateau de Jeu.



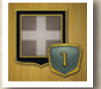
Face

Dos

8. TUILES ALLIANCE

Sur la face de chaque tuile Alliance se trouve un blason représentant une des 6 plus puissantes Maisons de la Renaissance et de 2 à 5 PV.

Au dos se trouve un blason neutre et 1 PV.



Face

Dos

3 joueurs: retirez 1 tuile de chaque famille au hasard
2 joueurs: retirez 2 tuiles de chaque famille au hasard

- Mélangez toutes les tuiles Alliance (ne les trie pas en fonction de leurs faces) et placez-les face cachée à côté du Plateau de Jeu.

NOTE: Nous vous conseillons de former plusieurs piles faces cachées pour manipuler les tuiles Alliance plus facilement.

9. STOCK COMMUN

- Placez les Assistants (disques blancs), les Florins restants et les Mariées (meeple femmes blancs) à côté du Plateau de Jeu pour former le stock commun.



Lorsque les règles indiquent qu'un joueur doit payer des Florins, cela signifie toujours qu'il les prend de son stock personnel pour les placer dans le stock commun. Lorsqu'un joueur reçoit des Florins, il les prend du stock commun pour les placer dans son stock personnel. Les Florins ne sont pas limités. Dans le cas peu probable où ils viendraient à manquer, utilisez n'importe quel substitut.

10. STOCK GÉNÉRAL DES JOUEURS

- Chaque joueur place ses Membres de famille restants (8 Hommes et 8 Femmes) dans leurs cases respectives en haut à gauche du Plateau de Jeu, ce qui forme son Stock Général.



Tours de Jeu

Le jeu dure 7 manches. Après la 7ème manche, le jeu se termine et le joueur avec le plus de Points de Victoire l'emporte. Pendant chaque manche, les joueurs suivent ces 3 phases (dans cet ordre):

Phase 1: Mise en place d'une Manche

Phase 2: Réaliser des Actions

Phase 3: Récompenses

Phase 1: Mise en place d'une Manche

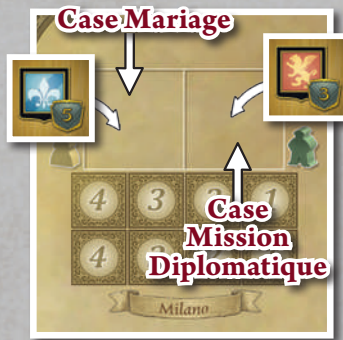
TUILES ALLIANCE

Cinq Villes italiennes sont représentées sur le Plateau de Jeu, chacune comportant:

- ◇ 1 case Mariage
- ◇ 1 case Mission Diplomatique

Piochez au hasard et placez 1 tuile Alliance sur chacune des cases vides (Mariage et Mission Diplomatique), s'il y en a.

NOTE: à la fin de la Phase 1, il doit y avoir 1 tuile dans chaque case Mariage et 1 tuile dans chaque case Mission Diplomatique.



VILLES ET TUILES ALLIANCE:

La face d'une tuile Alliance représente un membre d'une des 6 plus puissantes Maisons de la Renaissance.



Pour accroître l'influence de votre famille, vous devez faire des alliances avec elles, en arrangeant des mariages stratégiques ou en les aidant à résoudre des crises diplomatiques.

Les tuiles dans les cases Mariage indiquent avec quelle famille vous pouvez arranger un mariage dans cette ville.

Les tuiles dans les cases Mission Diplomatique indiquent quelle famille a besoin d'aide pour résoudre une crise diplomatique dans cette ville.

Chaque tuile a un certain nombre de PV (de 2 à 5) indiquant l'importance du noble que vous aidez ou avec qui vous arrangez un mariage.

Ces PV seront marqués à la fin du jeu si le joueur collecte les tuiles correspondant à son Plan (voir p.8, tuiles Alliance et Plan du Joueur).



3 joueurs: seules 4 villes sont utilisées (au début du jeu, sélectionnez au hasard celle qui ne sera pas utilisée), il n'y aura donc que 4 cases Mariage et 4 cases Mission Diplomatique disponibles.

2 joueurs: seules 3 villes sont utilisées (au début du jeu, sélectionnez au hasard celles qui ne seront pas utilisées), il n'y aura donc que 3 cases Mariage et 3 cases Mission Diplomatique disponibles.

DÉS ACTION

Sur le Plateau de Jeu, se trouvent 5 Zones Dés (une pour chaque couleur de dé Action).



Ramassez tous les dés Action, lancez-les et placez-les sur les Zones Dés de la couleur correspondante, en faisant attention de ne pas en changer les valeurs.

TUILES MANDAT

Sur le Plateau de Jeu, se trouvent 5 Zones Mandat (au-dessus des 5 Zones Dés).

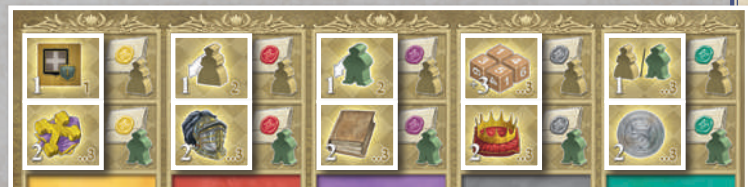
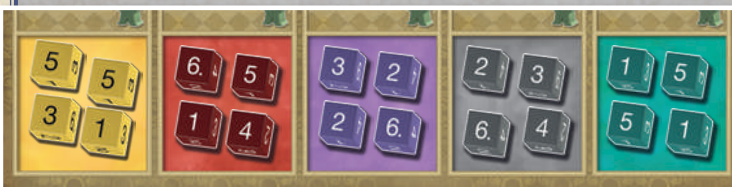


Face

Dos

Chaque Zone Mandat comporte 2 cases Mandat.

Mélangez toutes les tuiles Mandat et placez-les au hasard face visible sur les 10 cases Mandat du Plateau de Jeu.



Phase 2: Réaliser des Actions

Chaque joueur peut réaliser jusqu'à 4 actions dans une manche. Une action est réalisée en choisissant un dé du Plateau de Jeu et en le plaçant sur son Plateau Joueur.

La couleur du dé choisi détermine les actions que le joueur peut réaliser et la valeur du dé est une réduction sur le coût de l'action.

En suivant l'ordre défini par la piste Ordre du Tour du Plateau de Jeu, chaque joueur peut soit:

► **PRENDRE UN DÉ** du Plateau de Jeu, le placer sur son Plateau Joueur et réaliser 1 action

OU

► **PASSER**

Ceci continue, en respectant l'ordre du tour, jusqu'à ce que tous les joueurs passent. Les joueurs ayant passé ne peuvent plus agir pendant cette phase.

IMPORTANT: pendant chaque manche, chaque joueur peut réaliser jusqu'à 4 actions (c'est à dire qu'il ne peut prendre plus de 4 dés dans une manche). Une fois qu'il a fait 4 actions, il doit passer à son prochain tour de jeu.

Une fois que tous les joueurs ont passé, la Phase 2 se termine.

PRENDRE UN DÉ

Le joueur **doit**:

► **Prendre un dé** de son choix depuis le Plateau de Jeu.

► **Le placer sur son Plateau Joueur** sur la case Action de la **couleur correspondante**. Chaque joueur dispose de 5 Cases Actions, une pour chacune des 5 couleurs de dés. Une case Action ne peut contenir qu'un dé; une fois qu'une case Action de son Plateau Joueur contient un dé, le joueur ne peut plus prendre un dé de cette même couleur dans ce tour.

► Si la **valeur du dé** est **inférieure** à la **valeur de la case Action**, payer la **différence** en Florins entre le coût indiqué sur la case Action et la valeur du dé choisi.

► Immédiatement **réaliser 1 des 3 actions indiquées dans la case Action: Signoria, Mandat ou Engager un Assistant.**

NOTE: une fois qu'il a réalisé une des actions, un joueur peut aussi activer un ou plusieurs Assistant(s) placé(s) dans la même colonne (voir Annexe).

IMPORTANT: il ne peut prendre un dé que s'il est capable de le placer sur son Plateau Joueur (c'est à dire que la case Action correspondante est vide et qu'il peut payer le coût, si nécessaire). Il doit choisir une action à réaliser, il ne peut choisir qu'une action qu'il est mesure de réaliser complètement. **Il doit ensuite réaliser l'action choisie.**

RAPPEL: un joueur ne peut prendre plus de 4 dés par manche. Ensuite il est obligé de passer.

EXEMPLE: Rouge choisit un dé turquoise de valeur 1. Elle le place dans la case Action turquoise de son Plateau Joueur. Elle doit payer 4 Florins: 5 (comme indiqué sur la case Action) moins 1 (la valeur du dé). Puis elle décide de réaliser l'Action Signoria indiquée sur la case Action turquoise.



Mandat

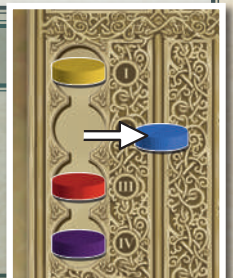
Signoria

Engager un Assistant

PASSER

A son tour, si un joueur ne peut ou ne veut pas prendre de dé, il doit passer.

Il déplace son disque Ordre du Tour vers la zone à côté de la piste Ordre des Joueurs. Une fois qu'un joueur a passé, il ne peut plus réaliser d'action dans cette phase. **NOTE:** la position du disque dans la Zone Passer n'a pas de signification, elle indique juste que le joueur a passé. **EXEMPLE: Bleu** passe.



ACTIONS DISPONIBLES

Chaque case Action permet au joueur de réaliser une des 3 actions possibles:

- ▶ Engager un Assistant (icône en bas à droite de la case action)
- ▶ Réaliser une action Mandat (icône en haut à droite de la case action)
- ▶ Réaliser une action Signoria (icône en bas à gauche de la case action)



ENGAGER UN ASSISTANT

“La première méthode pour évaluer l’intelligence d’un gérant est de regarder les hommes qui l’entourent” — Machiavel

Le joueur **engage un Assistant**. Il doit:

- ▶ Prendre **un disque** Assistant du stock commun.
- ▶ Le placer sur une case Assistant vide de son Plateau Joueur comme indiqué sur la case action où il vient de placer le dé. **La couleur de l’anneau détermine la couleur de la case** où est placé l’Assistant.
- ▶ Payer le montant indiqué en Florins.



Cette action n’a pas d’effet immédiat mais changera la résolution d’actions futures (voir Activation d’Assistants sur l’Annexe).

EXEMPLE: Rouge place un dé rouge et décide de réaliser l’action Engager un Assistant. Puis elle place le disque Assistant sur une case Assistant jaune, comme indiqué par la case Action rouge. Elle décide de le placer dans la case du milieu et paye 3 Florins.



RÉALISER UNE ACTION MANDAT

Un Signore avisé envoie régulièrement des membres de sa famille pour réaliser des mandats importants.

Le joueur **réalise une action Mandat**. Il doit:

- ▶ Choisir **1 des 2 Mandats** indiqués sur les tuiles de la Zone Mandat de la **même couleur** du dé qu’il vient de placer.
- ▶ Dépenser **1 ou plusieurs meeples** en fonction du Mandat choisi.
- ▶ Réaliser l’action bonus indiquée sur le Mandat choisi (voir Annexe).

NOTE: les meeples doivent être des hommes ou des femmes en fonction de ce qui est indiqué sur la case Mandat, à côté de la tuile.

Le nombre de meeples requis est indiqué en bas à droite de la tuile. Si la tuile indique «...3», cela signifie que le joueur peut dépenser de 1 à 3 meeples pour réaliser l’action bonus indiquée de 1 à 3 fois (autant de fois que le nombre de meeples dépensés). Autrement, le joueur ne peut la réaliser qu’une fois.

IMPORTANT: les meeples dépensés sont placés sur le Plateau de Jeu dans le Stock Général du joueur (ou dans l’espace seuil du Plateau de Jeu si le joueur réalise l’action seuil +3, voir Annexe).

NOTE! Les tuiles Mandat ne sont **pas retirées de la Zone Mandat** avant la Phase 1 du prochain tour, lorsqu’elles seront mélangées et redispesées. Ce qui signifie que plusieurs joueurs peuvent choisir la même tuile au cours du même tour.

EXEMPLE: Rouge place un dé violet et décide de réaliser une action Mandat.

Elle choisit 1 des 2 tuiles placées dans la zone Mandat violet. Elle choisit la tuile placée sur la case Homme, dépense 3 meeples homme et réalise l’action indiquée sur la tuile choisie trois fois, gagnant ainsi 6 points de mouvement sur la piste Initiative.

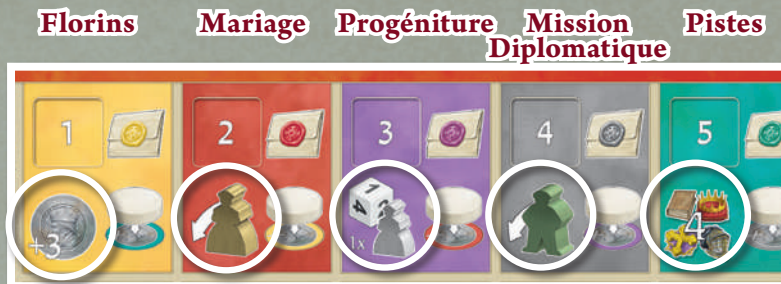


RÉALISER UNE ACTION SIGNORIA

Le joueur réalise l'action Signoria indiquée sur la case action où il vient de placer son dé.

Chaque case action décrit une action différente.

Donc, par exemple, pour réaliser une action Mariage, le joueur doit placer un dé rouge.



PISTES

Le joueur **doit** utiliser de 1 à 4 points de mouvement sur les pistes Carrière et/ou piste Initiative (voir ci-dessous). Il peut diviser les points entre les pistes et entre les membres de la famille.

PISTES CARRIÈRE ET INITIATIVE - RÈGLES GÉNÉRALES

Il existe 4 pistes: 3 pistes Carrières et 1 piste Initiative.

PISTES CARRIÈRES:

A la tête de la famille, vous décidez quelle carrière vos membres de famille hommes prendront.

Il existe 3 carrières possibles: politique, cléricale et militaire.

Elles sont représentées par 3 pistes sur la partie droite du Plateau de Jeu.

Chaque point de mouvement permet au joueur de:

- ▶ Prendre un meeple homme de son stock disponible et le placer au bas d'une piste Carrière. OU
- ▶ Déplacer d'une case un meeple homme déjà présent sur la piste. Plusieurs meeples peuvent être sur la même case.

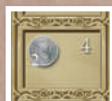
Il n'y a pas de limite au nombre de meeples présents simultanément sur la même case, qu'ils appartiennent au même joueur ou à des joueurs différents. Si un meeple atteint la case la plus haute, il ne peut plus avancer.

Plus la case est élevée, plus le rang atteint dans cette carrière est élevée.

NOTE! le joueur peut toujours diviser les points de mouvement parmi plusieurs membres de la famille.

CASES BONUS:

Chaque fois qu'un meeple atteint la 4ème case d'une piste Carrière, le joueur reçoit 2 Florins.



Chaque fois qu'un meeple atteint la 6ème case d'une piste Carrière, le joueur avance d'1 case sur la piste Initiative.



PISTE INITIATIVE:

Vous devez saisir les opportunités quand vous le pouvez.

1 point de mouvement permet au joueur de déplacer son disque de 1 case sur la piste Initiative.

Plusieurs disques joueurs peuvent être sur la même case. Si un joueur déplace son disque sur une case contenant d'autres disques, il le place au dessus de la pile.

Les disques ne peuvent avancer au delà de la case la plus haute de la piste Initiative.

NOTE: la position des disques sur la piste Initiative déterminera l'ordre de la nouvelle manche au début de la Phase 3 (voir p.11).



EXEMPLE:

Rouge choisi l'action Signoria et dispose de 4 points de mouvement sur les pistes. Elle utilise:

- ▶ 1 point de mouvement pour avancer son disque de 1 case sur la piste Initiative,
- ▶ 2 points de mouvement pour avancer son meeple homme de 2 cases sur la piste Politique, et
- ▶ 1 point de mouvement pour placer un de ses meeples homme disponible dans son stock sur la case la plus basse de la piste Militaire.



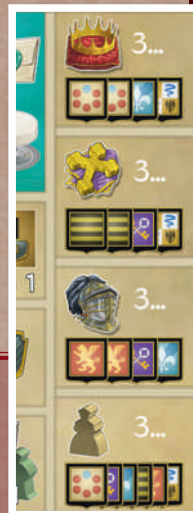
TUILES ALLIANCES ET PLAN DU JOUEUR - RÈGLES GÉNÉRALES

“Tu as tout intérêt à t’en faire des amis, car leur alliance t’apportera avantages et sécurité.” — Machiavel

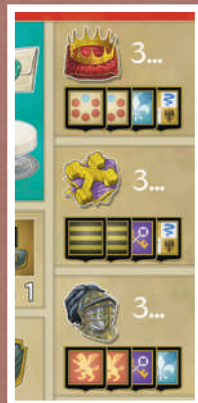
Ceci est une explication du but des tuiles Alliance et de la façon dont elle peuvent être acquises. Cette explication est nécessaire pour une meilleure compréhension des actions ultérieures.

En tant que chef de famille, vous avez un plan pour rendre votre famille plus influente et plus puissante, en réalisant des alliances avec les 6 plus importantes Maisons de l’époque. Cela se fait en envoyant vos membres de famille hommes sur des Missions Diplomatiques et en arrangeant des Mariages avantageux pour vos membres de famille femmes.

Votre plan est décrit sur le côté droit de votre Plateau Joueur. **NOTE:** chaque Plateau Joueur est différent.



RANGÉES CARRIÈRE:

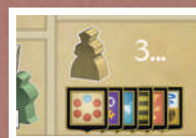


Les 3 rangées du haut décrivent le plan pour vos membres de famille hommes respectivement formés aux carrières Politiques, Cléricales et Militaires.

Chaque rangée Carrière indique 4 blasons de 3 Maisons (2 du même type et 2 différents).

Votre but est de placer 4 tuiles Alliance face visible à côté de chaque rangée Carrière (correspondant exactement aux blasons indiqués).

Vous obtenez des tuiles Alliance faces visibles en envoyant vos membres de famille hommes des pistes Carrière vers les missions diplomatiques des villes (voir p.9).



RANGÉE MARIAGE:

La rangée du bas décrit votre plan pour les arrangements des mariages de vos membres de famille femmes.

Chaque rangée Mariage indique toujours 6 blasons différents.

Votre but est de placer 6 tuiles Alliance face visible à côté de cette rangée (1 pour chaque Maison).

Vous obtenez des tuiles Alliance face visible en arrangeant des mariages pour vos membres de famille femmes (voir p.10, Mariage).

IMPORTANT: vous ne pouvez avoir que le **nombre exact et le type exact de tuiles Alliance faces visibles indiquées dans la rangée correspondante de votre Plateau Joueur.**

Un joueur peut avoir:

- ▶ Jusqu’à 4 tuiles Alliance faces visibles à côté de chaque rangée Carrière (correspondant exactement aux blasons indiqués), et
- ▶ Jusqu’à 6 tuiles Alliance à côté de sa rangée Mariage (exactement 1 de chaque Maison).

NOTE! Une fois placées, les tuiles Alliance ne peuvent être déplacées, enlevées ou échangées pendant le reste du jeu.



TUILES FACES CACHÉES (CÔTÉ DOS)

Il existe 3 Assistants, 1 tuile Récompense et 1 action bonus Mandat qui permettent au joueur de prendre une tuile Alliance des piles placées à côté du plateau, et, sans la regarder, de la placer face cachée à côté d’une rangée de son Plateau Joueur (voir Annexe).

Il n’y a pas de limite au nombre de tuiles Alliance faces cachées qui peuvent être placées à côté d’une rangée.

À la fin du jeu, si un joueur a au moins 3 tuiles Alliance (peu importe qu’elles soient faces visibles ou cachées) à côté d’une rangée, il marquera les PV indiqués sur toutes les tuiles à côté de cette rangée.

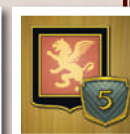
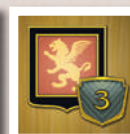
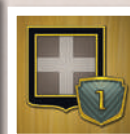
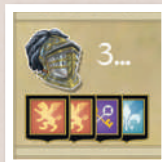
EXEMPLE: Rouge a 3 tuiles à côté de sa rangée Militaire. Deux face visible, une face cachée.



Elle ne peut pas placer plus de tuiles face visible de cette famille à côté de la rangée Militaire puisqu’elle en a déjà 2 comme indiqué dans son plan.



Elle peut placer jusqu’à 2 autres tuiles face visible, 1 de chacune des 2 Maisons restantes représentées. Elle peut également placer autant de tuiles face cachée à côté de sa rangée Militaire, qui lui octroieront chacune 1 PV.





MISSION DIPLOMATIQUE

Envoyez un de vos membres de famille homme d'une piste Carrière vers une ville, pour une mission diplomatique qui aidera une prestigieuse Maison à résoudre une crise. La piste Carrière où il se trouve détermine l'aspect de la crise qu'il peut aider à résoudre; en utilisant sa formation politique, cléricale ou militaire.



Le joueur:

- **Doit prendre 1** de ses meeples **homme d'une piste Carrière** de son choix et le placer **dans une ville** de son choix sur la case ville vide de plus petite valeur. S'il y a deux cases vides avec la même valeur, il peut le placer sur n'importe laquelle des deux cases.

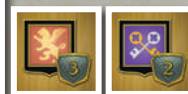
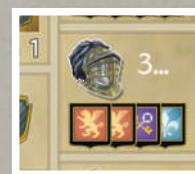
RANG: le meeples doit au moins avoir atteint le rang de Carrière indiqué dans la case ville où il est placé (le rang est indiqué sur le côté gauche des piste Carrière: de 1 à 4), mais le joueur peut choisir de le prendre d'un rang supérieur.

- Marque les PV indiqués dans la case Carrière d'où il a pris le meeples (de 1 à 13).



- **Prend la tuile actuellement placée dans la case Mission Diplomatique de la ville**, s'il y en a, et seulement si elle est requise par son Plan de la Carrière correspondante (voir p.8, tuiles Alliance et Plan du Joueur).

- Si une tuile est prise, il la place à côté de la rangée Carrière correspondante (la Carrière du meeples qu'il vient de placer) de son Plateau Joueur.



RAPPEL: Un joueur n'est autorisé à placer que le nombre exact et le type exact de tuiles Alliance face visible indiqués dans le Plan correspondant de son Plateau Joueur.

Si le joueur ne peut pas prendre la tuile, elle reste sur la case Mission Diplomatique.

NOTE! Un joueur est toujours autorisé à placer son meeples dans une ville de son choix (pourvu qu'il ait le rang approprié) et marquer les PV indiqués sur la case d'où il a pris le meeples, même s'il ne peut pas prendre la tuile Alliance (soit parce qu'il n'y en a plus dans la ville, ou parce qu'elle n'est pas requise par son Plan, voir p.8, Tuiles Alliance et Plan du Joueur).

Un joueur peut avoir plusieurs meeples dans une même ville.

EXEMPLE: à Milano, il n'y a qu'une case vide de valeur 3 et deux cases vides de valeur 4.

Pour remplir la Mission Diplomatique, **Rouge** doit prendre un de ses meeples de la piste Carrière et le placer dans la case de valeur 3 (case ayant la valeur la plus faible).

Pour ce faire, le meeples doit au moins avoir atteint le rang 3 sur la piste Carrière. Elle décide de prendre le meeples de la piste Carrière Militaire, actuellement placé sur la case 13. Elle marque 13 points.



Il y a une tuile Alliance dans la case Diplomatique de la ville qui est requise par son Plan.

Elle prend cette tuile et la place à côté de la rangée Carrière Militaire de son Plateau Joueur.

EXEMPLE: à Milano, il y a deux cases vides de valeur 4.

Pour remplir cette Mission Diplomatique, **Bleu** doit prendre un de ses meeples d'une piste Carrière et le placer sur une des cases de valeur 4 (case ayant la valeur la plus faible).

Pour ce faire, le meeples doit au moins avoir atteint le rang 4 sur la piste Carrière. Il décide de prendre un meeples de la piste Carrière Politique, actuellement placé sur la case 9. Il marque 9 points.

Il n'y a aucune tuile Alliance dans la case Diplomatique de la ville, donc il ne marque que les PV, mais ne prend aucune tuile.





MARIAGE

Arrangez un mariage pour un de vos membres de famille femme.

Le joueur:

- ▶ **Doit prendre 1 de ses meeples femme** de son stock disponible **et le placer dans une ville de son choix sur la case Ville vide de plus petite valeur**. S'il y a deux cases vides de même valeur, il peut le placer sur n'importe laquelle des deux cases.

Dot: il doit **au moins payer le montant indiqué** dans la case où est placé le meeples, mais il peut décider de payer plus, jusqu'à un **maximum de 4 Florins**.



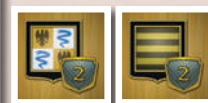
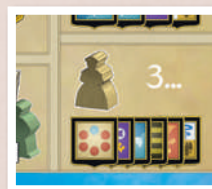
- ▶ Marque **2 PV pour chaque Florin** payé en dot.
- ▶ **Prend la tuile Alliance** actuellement placée dans la **case Mariage de la ville**, s'il y en a, et **seulement si elle est requise** dans son Plan de Mariage (voir p.8, Tuiles Alliance et Plan du Joueur).
- ▶ Si une tuile est prise, il **la place à côté de sa rangée Mariage** de son Plateau Joueur. Rappel: un joueur n'est autorisé à placer que le nombre exact et le type exact de tuiles Alliance face visible indiqués dans le Plan correspondant de son Plateau Joueur.

Si le joueur ne peut pas prendre la tuile, elle reste sur la case Mariage.

NOTE! Un joueur peut toujours placer son meeples dans la ville de son choix (pourvu qu'il ait payé la dot minimum requise) **et marquer les PV en fonction de la dot payée, même s'il ne peut prendre la tuile Alliance** (soit parce qu'il n'y en a plus dans la ville, ou parce qu'elle n'est pas requise par son Plan, voir p.8, Tuiles Alliance et Plan du Joueur).

Un joueur peut avoir plusieurs meeples dans une même ville.

EXEMPLE: la case vide la plus basse de Florence est de valeur 1. Pour arranger un mariage, le joueur doit placer un meeples sur la case de valeur 1. Cela signifie qu'il doit payer au moins 1 Florin. Il décide de payer 4 Florins et marque 8 points. Il a déjà une tuile Alliance de la Maison de la tuile actuellement présente dans la case mariage de cette ville, donc il ne la prend pas.



PROGÉNITURE

Tous vos membres de famille hommes mariés enfantent.

En tant que chef de famille, vous êtes déjà marié. Ceci est représenté par l'icône Mariée dessinée sur la case en haut à gauche de votre Plateau Joueur.

Jusqu'à 4 de vos membres de famille homme peuvent se marier pendant le jeu (les 4 autres cases en dessous de la case la plus haute). Ceci arrive à la fin de la Phase 3: Récompenses (voir p.11). Si, pendant la Phase 3, un membre homme de votre famille se marie, un meeples blanc Mariée sera placé sur la case correspondante.



Pour réaliser l'action Progéniture, le joueur lance autant de dés blancs que de membres de famille homme mariés (c-à-d 1 dé par meeples blanc Mariée indiqué et/ou placé sur son Plateau Joueur).

Pour chaque dé lancé, si le résultat est:

1, 2, or 3: il prend 1 meeples femme de son Stock Général et le place dans son stock disponible.

4, 5, or 6: il prend 1 meeples homme de son Stock Général et le place dans son stock disponible.

Si un joueur n'a pas assez de meeples dans son stock Général, il en prend autant que possible.



FLORINS

De l'argent pour obtenir le pouvoir, le pouvoir pour garder l'argent.

Le joueur reçoit 3 Florins.



Phase 3: Récompenses

Une fois que tous les joueurs ont passé, la Phase 3 débute. Réalisez les étapes suivantes, une par une dans cet ordre:

1. DÉCOMPTER LES PV DE LA PISTE INITIATIVE

Chaque joueur marque les PV indiqués à côté de la case où son disque de la piste Initiative est placé, s'il y en a.

EXEMPLE: Rouge marque 9 PV, Bleu et Violet marquent 4 PV chacun et Jaune ne marque aucun point.

2. NOUVEL ORDRE DU TOUR

- ▶ Arrangez les disques Ordre du Tour sur la piste Ordre du Tour en fonction de leurs positions actuelles sur la piste Initiative.

Le joueur dont le disque est le plus haut sur la piste Initiative devient le nouveau 1er joueur, le joueur en dessous est le 2nd et ainsi de suite. Les égalités sont remportées par le disque au dessus de la pile.

La position des disques Ordre du Tour sur la piste Ordre du Tour sera un rappel de l'ordre du tour pour le reste du tour en cours, et jusqu'à ce que cette étape soit de nouveau atteinte dans le prochain tour.

- ▶ Les disques de tous les joueurs sont maintenant remis en pile sur la case la plus basse de la piste Initiative: le 4ème joueur en bas, puis le 3ème, le 2nd et enfin le 1er au dessus.

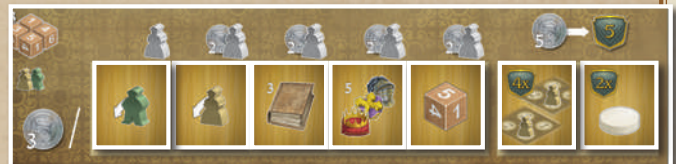
3. TUILES RÉCOMPENSES

Chaque joueur vérifie si la **somme de la valeur des dés** placés sur son Plateau Joueur est **égale ou inférieure au seuil requis**.

Le **seuil normal est 13**, mais il peut aller jusqu'à 22 si la tuile Mandat correspondante a été utilisée (voir Annexe).

Si la somme de leurs dés est égale ou inférieure au seuil, **les joueurs reçoivent la récompense de la manche en cours**.

Il y a 7 tuiles sur la ligne Récompenses, une pour chaque manche du jeu, en allant de gauche à droite.



BONUS

Dans l'ordre du tour, chaque joueur qui reçoit une Récompense peut prendre:

- ▶ le **bonus** indiqué sur la **tuile Récompense** correspondant à la **manche en cours** (voir Annexe).

OU

- ▶ **3 Florins**.

EXEMPLE: 1ère manche. Le bonus actuel est «1 Mission». La somme des dés de Rouge et Violet est au dessus du seuil, donc ils n'obtiennent aucune récompense. Bleu décide de réaliser l'action Mission Diplomatique, Jaune prend 3 Florins. Les deux arrangent un mariage pour un de leur membre de famille homme.

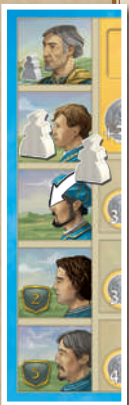
MANCHES 1 À 5

MARIAGE

En plus, il peut **arranger un mariage** pour un de ses membres de famille **homme non marié**.

Il prend un **meeple Mariée** (meeple femme blanc) et le place sur la **case vide la plus haute** (c'est à dire qui n'a pas de meeple blanc dessiné ou placé) sur la partie gauche du Plateau Joueur et **marque immédiatement les PV** indiqués dans la case, s'il y en a.

Si cela intervient pendant la **2nde, 3ème, 4ème et 5ème manche**, il prend en plus **2 Florins**.



MANCHES 6 ET 7

Chaque joueur qui reçoit une Récompense, marque les **PV indiqués sur la tuile Récompense** correspondant à la **manche en cours** (voir Annexe).

En plus, il peut payer exactement **5 Florins** pour marquer **5 PV additionnels**.

À la fin de cette Phase, **défaussez du Plateau de Jeu la tuile Récompense de la manche en cours**. Cela fait office de compteur de manche, et permet de voir clairement quelle est la prochaine tuile Récompense à venir. Par ailleurs, **remettez dans le Stock Général tous les meeples actuellement placés sur la zone seuil du Plateau de Jeu** (à côté de la rangée Récompense), s'il y en a (voir Annexe).

Fin du Jeu

Après la 7ème manche, le jeu se termine. Chaque joueur reçoit des PV pour:

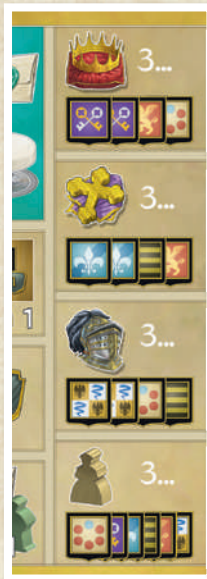
► LES MEMBRES DE FAMILLE HOMME FORMÉS

Pour chacun de ses meeples encore sur les pistes Carrières, le joueur marque la moitié (arrondie à l'inférieur) des PV indiqués sur la case où est placé le meeples.

► LES TUILES ALLIANCE

Si le joueur a au moins 3 tuiles Alliance (peu importe qu'elles soient face visible ou cachée) à côté d'une rangée de son Plateau Joueur, il marque les PV indiqués sur toutes les tuiles Alliance à côté de cette rangée.

Le joueur avec le plus de PV l'emporte. En cas d'égalité, l'ordre du tour actuel détermine le gagnant (le joueur concerné dont le disque est le plus haut l'emporte).



EXEMPLE:

Jaune marque:

- 9 PV pour les tuiles à côté de sa rangée Politique.
- 9 PV pour les tuiles à côté de rangée Cléricale.
- Il ne marque aucun point pour les tuiles à côté des rangées Militaire et Mariage car il y a moins de 3 tuiles.
- 4 PV pour son meeples sur la piste Politique.
- 4 PV pour son meeples sur la piste Cléricale (3 + 1).
- 6 PV pour son meeples sur la piste Militaire.



OBTENTION DES POINTS DE VICTOIRE

Voici un résumé des différentes façon d'obtenir des Points de Victoire dans le jeu.

Pendant le jeu, le joueur peut marquer des PV:

- En réalisant l'**Action Mission Diplomatique** (1 à 13 PV en fonction de la case de la piste Carrière d'où le meeples a été pris).
- En réalisant l'**Action Mariage** (2 à 8 PV en fonction de la dot payée).
- En marquant les **PV de la piste Initiative** dans la phase 3.
- En recevant la Récompense à la Phase 3 des manches 6 et 7 (les PV dépendent de la façon dont les critères de la tuile Récompense de la manche en cours sont respectés).
- En activant certains Assistants (voir Annexe).

À la fin du jeu, le joueur peut marquer des PV:

- Pour ses **meeples toujours sur les pistes Carrières** (la moitié des PV indiqués dans la case où ils sont actuellement placés).
- Pour les **tuiles Alliance placées à côté des rangées Carrière et Mariage de son Plateau Joueur** (pourvu qu'il y ait au moins 3 tuiles à côté de la rangée).

Auteurs: Andrea Chiarvesio & Pierluca Zizzi - Artwork: Mariano Iannelli

Traduction française: Julien Béguin (Oni60) - Correcteurs: Jean-Michel Auzias, Dominique Bernard (DoM), Dylan Maillard-Turck

Les auteurs souhaitent remercier tous les testeurs pour leur soutien et leurs suggestions.

Questions, commentaires et suggestions peuvent être envoyées à: games@whatsyourgame.eu

Web site: www.whatsyourgame.eu

facebook.com/whatsyourgame.eu

twitter.com/WhatsYourGameEU

© 2015 All rights reserved by

What's Your Game GmbH

