Vladimír Suchý & Raúl Fernández Aparicio

# Messina 1347

# Livret de règles

## *La peste noire approche !*

En 1347, des galères génoises en provenance de la péninsule de Crimée arrivent en Sicile et accostent dans l'ancien port de Messine. Les galères avaient des rats. Les rats avaient des puces. Et les puces étaient porteuses d'une peste qui allait être connue sous le nom de peste noire. Au cours des quatre années suivantes, dans les villes d'Europe, la moitié de la population mourut.

# Aperçu du jeu

Les joueurs jouent le rôle de familles nobles possédant des terres dans la région de Messine. Ils tentent de sauver les gens de la peste, en mettant les personnes infectées en quarantaine et en faisant travailler les personnes non infectées sur leurs domaines. Au fur et à mesure que la peste s'aggrave à Messine, les joueurs construisent de petites communautés indépendantes, tout en essayant de contrôler la peste par le feu.

Les joueurs auront également la possibilité de défier la peste et de ramener les citoyens sauvés pour repeupler la ville. À la fin de la partie, le joueur qui en a fait le plus pour Messine est le vainqueur.


**Auteur :** Raúl Fernández Aparicio, Vladimír Suchý **Production :** Kateřina Suchá

**Conception graphique, illustrations :** Michal Peichl **Règles :** Jason Holt

**Testeurs :** *Ládín, Aleš, Oscar, Jirka Bauma, Ondřej Kindl, Pepin, Pawel Dolegowski, Henrik Larson, Jindra, Míra Bělský, Kendy, Vojta, Kája, Katka Suchá, Michal Peichl, Jan Cízner, Anežka Bělohoubková, Antonín Kandrik, Jiří Trojánek, Martina Bátorová, Ján Novodomský, Roman, Robert Tuharský, Jan Koláček, Tondakolik, Youda, Ozzy, Radek Boxan, Alberto, Laura, Mario, Andi, Rafa, Paula, Inma, Marta, Javier E., José, Nelly, Dave, T, Javier F., Enrique, Giansimone, David, Joni, Javier B., Inma G., Víctor, Pepín, Luis, Ismael, Carmen, Pedro, Pater, Pablo T., Nines, Gabi, Inmaken, Iván, Carolina, Pablo M., Pablo A. et Laura P. ainsi que les participants aux conventions de jeux Mořkov, Vernířovice, Počátky, les membres et visiteurs des clubs de jeux Bedna, Svět deskových her.*

*Messina 1347 a obtenu, dans ses versions prototypes précédentes, les récompenses suivantes : Zona Lúdica 2017, Cannes ProtoLab (selectionné), Granollers 2019 (deuxième), BGC Málaga 2019, Hippodice 2020 (manche principale).*

Traduction française : Stéphane Athimon Mise en page des règles françaises : Thierry Vareillaud.
Relecture des règles françaises : Natacha Athimon-Constant, Thierry Vareillaud.

Delicious GAMES


## Composants

composants en bois

*15 jetons rat*

*20 (4 × 5) compteurs en quatre couleurs*

*12 (4 × 3) contremaîtres en quatre couleurs*

*1 compteur de manches*

*24 cubes peste*

*20 (4 × 5) lieutenants en quatre couleurs*

*20 jetons poutre*

*12 (4 × 3) cubes marqueur parchemin en quatre couleurs*

***Avant la première partie, appliquez des autocollants sur trois disques de chaque couleur. Chaque joueur a besoin de 1 contremaître de chaque sorte.***

*Aristocrate*

*Nonne*

*Artisan*

# Composants

## éléments en carton

*1 plateau principal*

*4 plateaux parchemin*

*4 plateaux joueur*

*15 tuiles amélioration de cabane de quarantaine*

*33 tuiles atelier*

*10 tuiles chariot*

*26 pièces en trois valeurs (1, 3, 5)*

*21 jetons artisan*

*20 hexagones de quartier*

*6 jetons incendie majeur*

*16 jetons incendie*

*21 jetons nonne*

*4 hexagones port*

*4 tuiles quai*

*9 tuiles bateau*

*21 jetons aristocrate*

*20 (4 × 5) tuiles repeuplement en quatre couleurs*

*14 tuiles jeu solo*

*1 tuile priorité*

*1 roue de population*

*Ce livret de règles*

*4 cartes aide de jeu*

*1 rivet en plastique*

**COMMENT MONTER LA ROUE DE POPULATION**

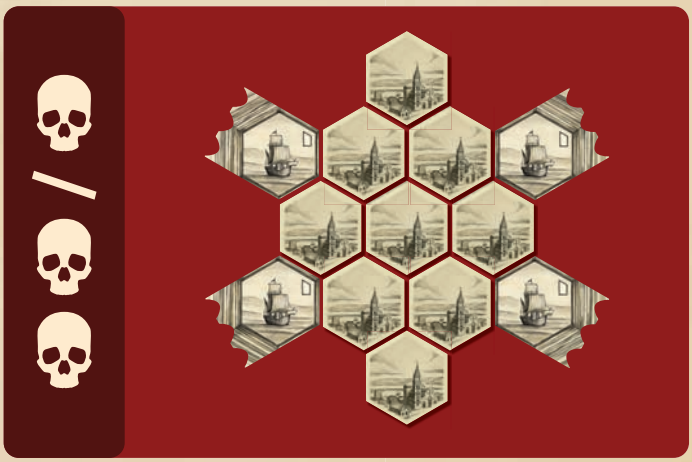
# Mise en place

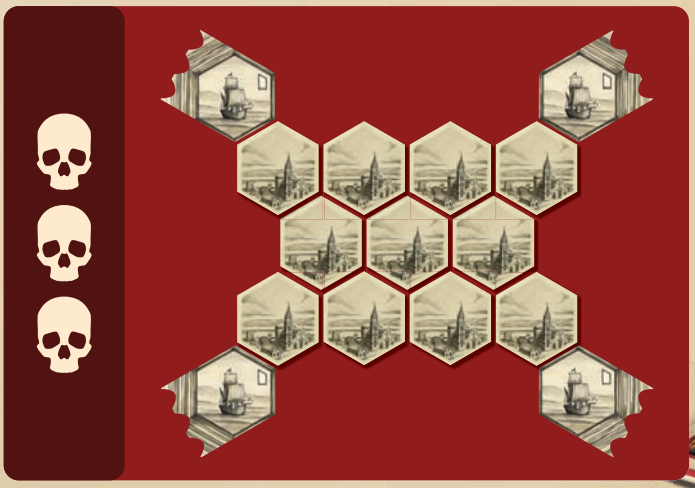
**La ville de Messine :** Messine est construite à partir de tuiles hexagonales de quartier. Séparez les hexagones de quartier en trois classes - **A**, **B,** et **C**.

Certains des hexagones **A** ne sont pas utilisés suivant le nombre de joueurs. Triez les hexagones A et retirez ceux qui ne correspondent pas au nombre actuel de joueurs. Remettez-les dans la boîte. (Voir l'illustration à droite.)

Formez une pile avec les hexagones **A**. Ajoutez un hexagone **B**, pris au hasard, et mélangez la pile face cachée. Placez ensuite les hexagones face visible aléatoirement pour construire la ville de Messine. Placez également les 4 hexagones de port aux 4 coins en respectant la forme de Messine (voir ci-dessous).

Une mise en place pour 3 joueurs est illustrée sur ces pages. La disposition dépend du nombre de joueurs, comme indiqué ci-dessous.





*Cet hexagone est utilisé à une partie à 4 joueurs uniquement. Il doit être retiré dans une partie à 2 ou 3 joueurs.*

*Cet hexagone est utilisé avec tous les nombres de joueurs.*

**Pile de tuiles de quartier :** les hexagones **B** et **C** sont utilisés, quel que soit le nombre de joueurs. Mélangez la pile d'hexagones **C** face cachée. Placez l'hexagone **B** restant face cachée sur le dessus de la pile et placez la pile à un endroit facilement accessible.

**Jetons :** gardez les jetons incendie, les jetons incendie majeur, les jetons rat, les jetons poutre et les jetons citoyen à portée de main. Vous en aurez souvent besoin au cours de la partie. La réserve de ces jetons n'est pas limitée.

**Cubes peste :** les cubes peste sont limités suivant le nombre de joueurs. 2 joueurs utilisent 16 cubes. 3 joueurs utilisent 18 cubes. 4 joueurs utilisent 24 cubes. Laissez les cubes en trop dans la boîte.

**Roue de population :** gardez la roue de population à proximité, où au moins un joueur peut l'atteindre. Une icône de rat et un ensemble arbitraire de 3 couleurs doivent être visibles dans la fenêtre.

# Autres tuiles

Les autres tuiles doivent être séparées en piles et mélangées.

**Les tuiles quai** sont mélangées en une pile face cachée. Lorsque cette pile est vide, mélangez toutes les tuiles pour former une nouvelle pile.

**Les tuiles bateau** sont triées suivant leur valeur. Mélangez chaque pile puis empilez-les dans l'ordre en plaçant les 1 sur le dessus. Placez-les près du plateau principal. Lors d'une partie à 2 joueurs, retirez tous les bateaux avec une cargaison de pierres précieuses et n'utilisez que 6 tuiles.

**Les tuiles amélioration de cabane de quarantaine** sont séparées au hasard en 3 piles égales. Placez-les face cachée sur le plateau principal, puis retournez la première tuile de chaque pile.

**Les tuiles chariot** sont séparées en cinq paires. (Regardez les chiffres au dos, pas les valeurs de points sur leurs faces.) Placez chaque paire au hasard, face cachée, et formez deux piles en utilisant les chariots 1 à 5 dans l'ordre. Retournez les piles de façon à ce que le chariot 1 soit sur le dessus, face visible, et placez les piles sur le plateau principal. Lors d'une partie à 2 joueurs, une des piles est remise dans la boîte et une seule est utilisée.

*atelier de début de partie (I)*

*atelier avancé (II)*

**Les tuiles atelier** sont triées par époque (I ∞ ou II ⚡) et par type de citoyen ( ⚒, 🛡, ou ✝ ). Mélangez les six piles. Les tuiles I sont des ateliers de début de partie. Placez ces 3 piles sur le plateau principal face cachée, puis retournez la première tuile de chaque pile. Les tuiles II sont des ateliers avancés. Mettez de côté ces 3 piles face cachée.

Placez le **plateau principal** à côté de Messine. Le côté représenté ici est utilisé lors d'une partie à 3 ou 4 joueurs. Utilisez l'autre face lors d'une partie à 2 joueurs. Les joueurs placent leurs jetons sur le plateau comme indiqué page 6.

Placez le **compteur de manches** sur la case I de la piste des manches sur le plateau principal.

Vous n'aurez pas besoin de la **tuile priorité de registre** lors de votre première partie. Vous pouvez la laisser dans la boîte. Pour les parties suivantes, vous pouvez l'utiliser pour remplacer la première colonne de la piste des manches, modifiant ainsi ce paramètre du jeu.

# Mise en place pour les joueurs

Chaque joueur choisit une couleur. Prenez le plateau joueur, les lieutenants, les cubes, les pions et les jetons contremaître de votre couleur. Prenez également un plateau parchemin, qui s'adapte à côté de votre plateau joueur comme indiqué ci-dessous.

Gardez 3 de vos lieutenants près de votre plateau pour le moment. Vous les enverrez à Messine lors de votre premier tour. Placez 2 de vos lieutenants à côté de la réserve. Vous pourrez les réclamer pendant la partie.

Placez vos 3 cubes au bas des trois pistes de votre plateau parchemin, comme indiqué.

Vous utiliserez 3 jetons contremaître sur votre plateau joueur. Prenez les jetons de votre couleur et placez-les sur les cases de départ correspondantes près du centre de votre plateau.

Utilisez le côté **a** de votre plateau joueur et votre plateau parchemin.

## MISE EN PLACE DU JEU AVANCÉ

Les joueurs expérimentés peuvent jouer avec des options asymétriques. Dans cette variante, les plateaux joueur sont attribués au hasard et tous les joueurs utilisent le côté **b**. (Le côté asymétrique est marron, il peut donc être utilisé avec n'importe quelle couleur de joueur.)

Les plateaux parchemin sont également asymétriques. Prenez un plateau parchemin attribué au hasard et utilisez le côté **b**.

# Ordre de jeu

Prenez un pion de chaque joueur et placez-le au hasard sur la piste d'ordre des joueurs du plateau principal. Les joueurs joueront dans cet ordre au cours de la manche I.

Sur la case I de chacune des trois pistes des registres, empilez les pions des joueurs dans l'ordre inverse du tour. (La position dans une pile peut être importante lorsque l'ordre est réorganisé à la fin d'une manche.)

Sur la piste de score, le premier et le troisième joueur commencent sur la case 0, avec le pion du troisième joueur au-dessus. Le deuxième et le quatrième joueur commencent avec 1 point (sur la case 1), avec le pion du quatrième joueur au-dessus. Enfin, donnez 1 pièce aux troisième et quatrième joueurs.

# Mise en place de la manche I

Vous êtes maintenant prêts pour ajouter des bateaux, des cubes peste et des citoyens à Messine.

## Quais des bateaux

À la manche I, 1 bateau arrive :

- Piochez la première tuile quai de sa pile pour déterminer quel quai reçoit le bateau.
- Placez face visible la première tuile bateau sur l'une des cases du quai.
- Ajoutez sur cette tuile bateau 1 cube peste.

## Roue de population

La peste se répand maintenant dans toute la ville.

- Tournez la fenêtre de la roue de population d'une case dans le sens horaire pour révéler un nouvel ensemble d'icônes.
- Ajoutez 1 cube peste à chaque hexagone avec un rat correspondant à celui indiqué. (Il y a 3 icônes de rat - gauche, droite et debout.)
- Pour chacune des trois classes de citoyens, ajoutez 1 citoyen de ce type dans chaque hexagone correspondant à la couleur indiquée sur la roue.

*Dans ce cas, un cube peste va sur chaque hexagone avec un rat orienté vers la gauche. Chaque hexagone orange reçoit une nonne, chaque hexagone blanc un artisan et chaque hexagone bleu un aristocrate. Les hexagones rouges ne reçoivent aucun citoyen.*

# Principes du jeu

Une partie de Messina se joue en 6 manches. Au départ, chaque joueur dispose de 3 lieutenants et joue 3 tours par manche. Plus tard dans la partie, certains joueurs pourront avoir plus de lieutenants et auront plus de tours. La manche se termine lorsque tous les joueurs ont utilisé tous leurs lieutenants.

Les joueurs jouent dans l'ordre indiqué sur le plateau principal.

## Votre tour

À votre tour, vous réalisez les étapes suivantes dans l'ordre :

1. **Choisissez un hexagone et placez-y un de vos lieutenants.**
2. **Sauvez le citoyen, s'il y en a un, et emmenez-le dans votre domaine.**
3. **Combattez la peste.**
4. **Réalisez l'action décrite sur l'hexagone ou repeuplez le quartier.**

Vos efforts pour combattre la peste peuvent vous donner des actions du registre de popularité que vous pouvez utiliser à tout moment à l'étape 4.

De même, à tout moment au cours de l'étape 4, vous pouvez payer pour avancer sur le registre de la Ville ou de l'Église. Vous pouvez avancer plusieurs fois en un tour. Cela peut vous donner plus d'actions à utiliser à l'étape 4.

**Autres types de tours :** deux autres types de tours - (a) envoyer un lieutenant sur les quais ou (b) rappeler un lieutenant dans votre domaine - sont expliqués page 9.

## 1. Choisir un hexagone

**À la manche I :** prenez simplement votre lieutenant dans votre domaine et placez-le sur un hexagone qui n'a pas encore de lieutenant. Votre lieutenant indique l'hexagone où vous allez travailler ce tour-ci, et il empêche tout le monde (y compris vous) de choisir cet hexagone lors des tours suivants de cette manche.

**Aux manches II-VI :** vous avez déjà des lieutenants à Messine, sur les hexagones qu'ils occupaient lors de la manche précédente. Ils commencent la nouvelle manche couchés pour montrer qu'ils n'ont pas été utilisés et qu'ils ne bloquent pas cet hexagone.

Lorsque vous choisissez un hexagone avec un lieutenant couché, vous pouvez choisir gratuitement le même hexagone ou un hexagone adjacent. Mais pour choisir un hexagone plus éloigné, vous devez payer 1 pièce pour chaque hexagone au-delà du premier. Par exemple, se déplacer de 4 hexagones coûtera 3 pièces.

*Le premier déplacement est gratuit. Le deuxième et les suivants coûtent une pièce pour chaque hexagone.*

Vous **n'avez pas le droit** de choisir un hexagone sur lequel se trouve un lieutenant debout - cet hexagone a déjà été utilisé au cours de cette manche. Placez votre lieutenant debout sur l'hexagone choisi pour montrer que le lieutenant et l'hexagone ont été utilisés. Chacun de vos lieutenants sera utilisé exactement une fois au cours de cette manche, et aucun hexagone ne sera utilisé plus d'une fois.

**Lieutenants supplémentaires :** vous pouvez obtenir des lieutenants supplémentaires grâce à la piste du registre de la Ville (voir page 14). Le nouveau lieutenant commencera sur votre domaine. À votre tour, vous ne pouvez utiliser ce lieutenant que si tous vos lieutenants de Messine ont déjà été utilisés au cours de cette manche.

Les lieutenants provenant de votre domaine sont placés selon les règles utilisées à la manche I - vous pouvez choisir n'importe quel hexagone de Messine non occupé par un lieutenant debout.

## 2. Secourir un citoyen

Si l'hexagone que vous avez choisi possède un (des) jeton(s) citoyen, vous sauvez ce(s) citoyen(s). Ajoutez le jeton à votre domaine, en fonction de la présence de la peste sur l'hexagone.

**Si l'hexagone choisi n'a pas de cube peste,** vous placez le citoyen sur une des cases vides du secteur qui correspond à la classe de votre citoyen. (Le secteur du haut est pour les artisans, le secteur de gauche pour les aristocrates, et celui de droite pour les nonnes.) Il y a six cases dans chaque secteur ; si aucune d'entre elles n'est vide, défaussez le jeton citoyen.

**Si l'hexagone choisi possède un cube peste,** votre citoyen doit aller en quarantaine. Placez le jeton sur la case I d'une cabane de quarantaine vide. Si toutes les cabanes ont déjà un citoyen (dans la case I ou II), vous devez défausser le nouveau citoyen. **Chaque ligne de cabanes peut contenir exactement un citoyen même si l'une des deux cases est libre.**

*Rouge choisit un hexagone avec une nonne. L'hexagone n'a pas de cube peste, donc lorsque Rouge sauve la nonne, elle doit la placer sur une case vide du secteur gris de son domaine. La case choisie sera importante plus tard, mais il ne se passe rien pour le moment.*

*Par contre, s'il y a un cube peste sur l'hexagone, alors la nonne ne peut pas aller dans le secteur gris et Rouge devra placer la nonne sur la case I d'une cabane de quarantaine vide.*

***Remarque :** un citoyen d'un quartier pestiféré doit aller en quarantaine même si vous éliminez la peste à l'étape suivante de votre tour.*

## 3. Combattre la peste

Une fois le citoyen évacué, vous pouvez peut-être éradiquer la peste dans ce quartier.

Si l'hexagone choisi possède un cube peste, vous pouvez payer 1 jeton incendie pour éliminer le cube peste. S'il possède plusieurs cubes peste, vous pouvez en retirer autant que vous le souhaitez, en payant 1 jeton incendie chacun.

Plus tard dans la partie, le coût pour retirer un cube peste est de 2 jetons incendie, comme indiqué sur la piste des manches. Dans ce cas, pour chaque cube peste retiré, marquez 2 points.

Après avoir dépensé des jetons incendie, s'il reste des cubes peste sur l'hexagone choisi, **gagnez 1 rat pour chaque cube peste.** (Les cubes peste restent sur l'hexagone pour les manches suivantes).

À la fin de la partie, vous serez pénalisé pour vos jetons rat. (Voir page 17.)

**Pour chaque cube peste que vous avez retiré,** avancez d'une case sur le registre de popularité. Si cela entraîne une ou plusieurs actions (voir page 15), vous pouvez les résoudre avant, après ou pendant votre action sur l'hexagone.

## JETONS INCENDIE

Vous commencez la partie sans jeton incendie, mais vous pouvez en acquérir en cours de jeu. Au départ, cela coûte 1 jeton incendie pour chaque cube peste que vous retirez de l'hexagone de votre lieutenant. Plus tard dans la partie, le coût passe à 2 jetons incendie par cube.

Vous pouvez également acquérir un jeton incendie majeur. Lorsque vous l'utilisez pour retirer un cube peste de l'hexagone, vous avez la possibilité de **retirer également un cube d'un hexagone adjacent.**

**Cas particuliers :**

- Vous pouvez utiliser un jeton incendie majeur comme un jeton incendie normal et ignorer sa capacité à retirer 1 cube adjacent.
- Le cube peste sur un bateau n'est pas « adjacent » à un hexagone, un quai ou un autre bateau, donc si vous utilisez un jeton incendie majeur sur un bateau, vous ne pourrez pas retirer de cube supplémentaire.
- Si 2 jetons incendie sont nécessaires pour retirer 1 cube peste, vous devez dépenser 2 jetons incendie majeurs pour avoir la possibilité de retirer un cube adjacent.

# 4. Réaliser l'action de l'hexagone

Chaque hexagone offre une action indiquée dans le coin supérieur gauche. Vous réalisez cette action lors de la dernière étape de votre tour.

La plupart des hexagones peuvent être repeuplés avec des citoyens de votre domaine. Si vous choisissez de repeupler l'hexagone, vous le faites à la place de l'action indiquée.

De plus, lors de cette étape de votre tour, vous pouvez utiliser toutes les actions que vous avez reçues du registre de popularité et vous pouvez également payer pour avancer sur les deux autres registres, ce qui pourrait conduire à encore plus d'actions. Ces actions de registre peuvent être résolues dans n'importe quel ordre avant, après, ou même pendant votre action sur l'hexagone.

Les différentes actions sont présentées dans les pages suivantes. Les registres sont expliqués en détail page 14.

# Autres types de tours

Il existe deux autres façons d'utiliser le tour de votre lieutenant.

## Rappeler un lieutenant

À votre tour, au lieu d'envoyer votre lieutenant vers un hexagone ou un quai, vous pouvez le rappeler sur votre domaine. Placez-le simplement à côté de votre plateau et **gagnez 1 pièce**. Le lieutenant ne peut pas être réutilisé avant la prochaine manche.

Ce n'est pas une utilisation très efficace de votre lieutenant, mais cela vous donne un moyen de faire face aux situations où tous les hexagones proches sont bloqués et où vous ne pouvez pas vous permettre le coût d'un voyage vers un hexagone plus éloigné.

## Choisir un bateau

À votre tour, vous pouvez envoyer votre lieutenant choisir un bateau au lieu d'un hexagone. Les étapes sont similaires à celles d'un tour normal :

1. Choisissez un bateau à Messine et déplacez votre lieutenant vers son quai, selon les règles de déplacement normales. (Comptez le quai comme un hexagone séparé adjacent au port.)
2. Vous pouvez même vous rendre sur un quai qui a déjà été visité par un autre lieutenant lors de cette manche.
3. Combattez le cube peste du bateau, ou gagnez 1 jeton rat si vous choisissez de ne pas le combattre. (Dans tous les cas, le cube peste est défaussé.)
4. Prenez la tuile bateau et placez-la dans votre domaine.

Gagnez des pièces ou les points, comme indiqué sur la tuile bateau. Après avoir pris la tuile, si vous avez un nombre pair de bateaux, vous pouvez avancer un de vos contremaîtres. Les contremaîtres sont présentés page 10.

À cette étape, vous pouvez également acheter des avancées sur les registres de la Ville et de l'Église et utiliser toutes les actions de registre que vous venez de gagner, dans n'importe quel ordre, comme vous le faites normalement.

Les marchandises sur la tuile bateau serviront lors du décompte final. Lors d'une partie standard, tous les types de marchandises comptent de la même manière. Avec la variante avancée, vous essayez de récupérer des marchandises d'un seul type (voir page18).

*Les trois types de marchandises sont les pierres précieuses, les épices et la soie.*

## QUAIS ET HEXAGONES

Les quais sont comme des hexagones avec ces différences :

- Le quai ne reçoit pas de cubes peste ; à la place, chaque bateau vient avec son propre cube peste.
- Le quai, comme un hexagone de port, ne reçoit pas de citoyens.
- Un lieutenant sur un quai n'empêche pas les autres lieutenants d'utiliser ce quai. Au lieu de cela, les lieutenants sont limités par la disponibilité des bateaux.

Lorsque vous déplacez un lieutenant, le quai compte comme son propre hexagone, adjacent uniquement à son hexagone de port. Ainsi, chaque quartier adjacent à l'hexagone de port est à 2 hexagones du quai.

# Actions

L'hexagone que vous choisissez vous permet de réaliser une action spécifique. Certaines actions ont des conséquences simples, comme l'obtention d'un jeton incendie. Certaines actions mènent à d'autres actions, qui offrent de nombreuses opportunités intéressantes pour construire votre réputation.

## Gagner des jetons

Pour réaliser ces actions, il suffit de prendre les jetons indiqués. Il n'y a pas de limite au nombre de jetons que les joueurs peuvent posséder.

Les pièces sont disponibles en trois valeurs. Les joueurs peuvent faire de la monnaie si nécessaire à tout moment.

## Actions avec options

Un slash indique que vous devez choisir entre deux options. Dans ce cas, les options sont Construire (voir page 12) ou Gagner un jeton incendie majeur.

## Avancer sur un registre

Cette action vous permet d'avancer d'une case sur le registre de la Ville ou de l'Église. Vous pouvez également payer pour avancer sur ces registres à tout moment pendant l'étape Action de votre tour, mais les actions décrites ici vous permettent d'avancer gratuitement. Les registres sont expliqués en détail page 14.

## Avancer sur votre plateau parchemin

Votre plateau parchemin comporte 3 pistes, chacune récompensant un aspect différent du jeu. Lorsque vous effectuez cette action, choisissez une de ces pistes et déplacez votre marqueur d'une case. Votre plateau parchemin sera important lors du décompte final, il est donc présenté en détail page 17.

## Avancer un contremaître

Votre domaine est géré par 3 contremaîtres - les 3 disques débutent au milieu du plateau. Lorsque vous avez l'occasion d'avancer un contremaître, vous pouvez obtenir des avantages de certains des citoyens de votre domaine. Chacune des actions décrites ci-dessus vous permet d'avancer le contremaître correspondant d'une case sur son chemin.

Cette action vous permet d'avancer un contremaître de votre choix.

Lorsque vous faites avancer un contremaître avec cette action, vous avez la possibilité de sauter d'abord une étape du chemin.

### CHEMIN DU CONTREMAÎTRE

Le contremaître avance le long du chemin indiqué. Lors de la deuxième avancée, vous devez choisir si le contremaître va le long de la branche gauche ou de la branche droite. (Choisissez judicieusement. Il n'y a aucun moyen de revenir en arrière). Le chemin choisi contourne le bord du plateau, puis revient vers le centre en longeant la frontière entre deux secteurs. Un contremaître qui a effectué les six étapes du chemin ne peut plus être avancé.

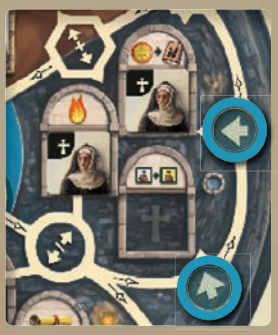
Il est possible que deux jetons contremaître se trouvent sur la même case.

## ACTIVER DES CITOYENS

Chaque case du chemin vous permet d'activer un certain nombre de citoyens à proximité lorsque le contremaître avance sur elle. Au cours d'une avancée, vous ne pouvez pas activer deux fois le même citoyen.

**Activez un citoyen immédiatement adjacent.** Cette case est reliée à 2 cases de votre domaine. Si un jeton citoyen se trouve sur une de ces cases, vous pouvez réaliser l'action décrite au-dessus du jeton citoyen. S'il y a des citoyens sur les deux, vous pouvez choisir une des actions (mais pas les deux).

*Le contremaître peut activer la nonne pour obtenir un jeton incendie. S'il y avait également une nonne sur la case avec l'action Construire, vous pourriez choisir cette action à la place.*



**Activez un citoyen dans cette zone.** Cette case est adjacente à une zone de 3 cases. Choisissez n'importe quel citoyen de cette zone et réalisez l'action décrite au-dessus du jeton.

*Le contremaître peut activer l'une ou l'autre de ces deux nonnes.*

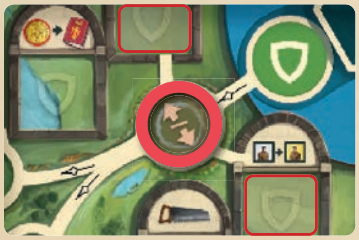
**Activez un citoyen dans chaque zone.** Cette case indique deux zones de deux couleurs. Choisissez un citoyen dans chaque zone et activez-les tous les deux. Vous pouvez les activer dans n'importe quel ordre. (Si une seule zone a des citoyens, vous n'activez qu'un seul citoyen.)

*Le contremaître peut activer une nonne et un artisan. (Il n'est pas permis d'activer les deux nonnes.)*

**Activez jusqu'à 3 citoyens, n'importe où dans les trois secteurs de votre domaine.** Ils peuvent provenir du même secteur et même de la même zone, si vous le souhaitez. Votre contremaître termine au centre de votre domaine et ne peut plus être avancé.

## AMÉLIORER UN CONTREMAÎTRE

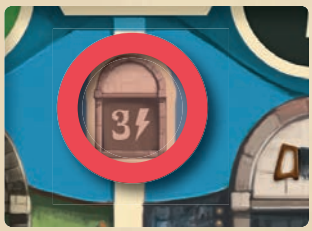
Certaines avancées sur le registre de l'Église permettent d'améliorer un contremaître. Retournez le jeton contremaître choisi sur sa face améliorée. Désormais, il peut vous apporter une activation supplémentaire dans sa zone lorsqu'il avance. Cependant, vous ne pouvez toujours pas activer deux fois le même citoyen au cours d'une même avancée.



Si les deux cases adjacentes ont des citoyens, le contremaître amélioré les active tous les deux. (Mais si une seule a un citoyen, vous n'activez que celui-là.)

Activez jusqu'à 2 citoyens dans cette région. S'il n'y a qu'un seul citoyen, vous ne pouvez activer que celui-là.

Activez jusqu'à 2 citoyens dans la zone adjacente correspondante du contremaître amélioré et 1 citoyen dans l'autre région adjacente. S'il y a moins de citoyens dans ces zones, vous ne pouvez activer que les citoyens disponibles.



Activez jusqu'à 3 citoyens, n'importe où dans les trois secteurs de votre domaine, comme le fait un contremaître non amélioré.

## Améliorer un citoyen

Cette action vous permet d'améliorer n'importe lequel de vos citoyens. Le jeton peut se trouver dans un atelier, dans l'un des trois secteurs, ou même en quarantaine. Retournez le jeton sur sa face dorée. Le citoyen est maintenant amélioré. Les effets sont les suivants :

Si le citoyen se trouve dans un atelier, il produit 1 point à la phase de production de la manche.

Certains ateliers nécessitent un citoyen amélioré. (Voir page 12.)

D'autres produisent davantage s'ils sont exploités par un citoyen amélioré. Certains quartiers nécessitent des citoyens améliorés lorsque vous les repeuplez. (Voir page 13.)

# Construire

Cette action vous donne l'occasion d'améliorer votre domaine (ce qui vous rapportera à la fin de la manche). Vous pouvez également l'utiliser pour construire un chariot qui vous aidera à repeupler Messine. L'action construire possède 3 options :

1. **Améliorer une cabane de quarantaine.**
2. **Construire un atelier.**
3. **Construire un chariot.**

**Changer les tuiles :** au début de votre action Construire, vous pouvez faire changer soit toutes les améliorations de cabanes de quarantaine, soit tous les ateliers. Payez 1 point ou 1 jeton de n'importe quel type. Déplacez la première tuile de chaque pile sous la pile et retournez une nouvelle tuile. Ensuite, vous devez choisir l'une des 3 options, à moins qu'il n'y ait aucune tuile que vous puissiez légalement construire.

## AMÉLIORATIONS D'UNE CABANE DE QUARANTAINE

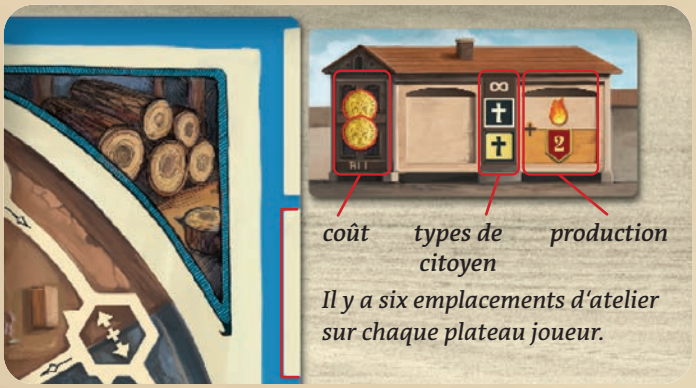
*coût d'amélioration* — *production de fin de manche*

Les améliorations de la cabane de quarantaine sont disponibles sur le plateau principal. Choisissez une de celles disponibles, puis retournez la tuile suivante pour la rendre disponible pour des actions de construction ultérieures.

Payez le coût en remettant les jetons indiqués à la réserve. (Si vous ne pouvez pas payer le coût, vous ne pouvez pas prendre cette amélioration.) Choisissez une de vos cabanes de quarantaine qui n'a pas d'amélioration et placez la tuile dessus. Un citoyen de cette cabane pourra désormais travailler pour vous à la fin de cette manche. (Voir page 16.)

## ATELIERS

Choisissez un atelier disponible sur le plateau principal et retournez la tuile située en dessous.




*Il y a six emplacements d'atelier sur chaque plateau joueur.*

Payez le coût et placez l'atelier face à l'un des emplacements à côté de votre plateau. (Si vous parvenez à obtenir plus de six ateliers, placez-les tous ensemble.) Vous pouvez à tout moment déplacer un citoyen du type approprié de son secteur vers la case vide d'un atelier. Parfois, vous le ferez immédiatement, mais il est tout à fait possible d'attendre la production ou de faire de la place dans le secteur pour un citoyen secouru.

(Un citoyen en quarantaine ne peut pas être déplacé vers un atelier, pas plus qu'un citoyen d'un autre atelier.)

Chaque atelier n'accepte qu'une seule catégorie de citoyens. Si l'atelier nécessite un citoyen amélioré, vous pouvez y placer un citoyen non amélioré, mais l'atelier ne vous donnera aucune récompense tant que le citoyen n'aura pas été amélioré.

*Seul un aristocrate peut travailler ici. Il peut être amélioré ou non.*

*Cette cabane donne une récompense immédiate lorsqu'elle possède un aristocrate amélioré. Si vous lui donnez un aristocrate non amélioré, elle vous donnera la récompense lorsque l'aristocrate sera amélioré.*

**Ateliers de début de partie :** au début de la partie, les ateliers que vous pouvez construire sont du type de ceux qui produisent à la fin de chaque manche. (Voir page 16.)

*Cet atelier ne vous donne rien immédiatement, mais il vous donnera 1 jeton incendie majeur et 1 pièce à la fin de chaque manche, tant qu'il possède une nonne améliorée.*

**Ateliers avancés :** lorsque vous vous préparez pour la manche V, les ateliers du plateau principal sont remplacés par une nouvelle série. Ceux-ci peuvent être construits selon les mêmes règles. Cependant, lorsque le citoyen est placé dans l'atelier, vous gagnez immédiatement les récompenses indiquées. Cette récompense n'est reçue qu'une seule fois - un atelier avancé ne produira pas à la fin de la manche.

Retournez la tuile face cachée (mais laissez le citoyen dessus) pour montrer que sa récompense a été utilisée.

*Cet atelier vous donne une récompense unique d'un jeton incendie et de 3 points. Vous obtenez la récompense dès qu'il possède une nonne améliorée ou non.*

## CHARIOTS

Choisissez un chariot disponible sur le plateau principal. Lors d'une partie à 2 joueurs, un chariot est disponible. Lors d'une partie à 3 ou 4 joueurs, deux chariots sont disponibles.

Payez le coût du chariot. Si des points sont inscrits, marquez-les immédiatement. Gardez le chariot près de votre plateau joueur. Vous pourrez l'utiliser quand vous repeuplerez Messine.

# Repeupler Messine

Lorsqu'il est temps de réaliser l'action décrite dans l'hexagone choisi, vous pouvez ignorer cette action et repeupler l'hexagone à la place. Cependant, il y a deux restrictions :

- Vous ne pouvez pas repeupler un hexagone de port ou un quai.
- Vous ne pouvez pas repeupler un quartier déjà repeuplé.

**POUR REPEUPLER L'HEXAGONE DE VOTRE LIEUTENANT :**

1. Payez le coût indiqué.
2. Utilisez un chariot. Retournez-le pour montrer qu'il a été utilisé. Chaque chariot ne peut être utilisé qu'une fois par manche.
3. Remettez les citoyens requis - et éventuellement, les lieutenants requis - dans la réserve de jetons.
4. Placez une de vos tuiles de repeuplement sur l'hexagone.
5. Si l'hexagone possède 1 ou plusieurs cubes peste, gagnez 1 jeton rat.

Si vous avez utilisé toutes vos tuiles de repeuplement, vous ne pouvez plus repeupler.

## COÛTS ET CONDITIONS DE REPEUPLEMENT

Chaque hexagone indique un coût et les citoyens requis pour le repeupler :

*Le repeuplement de ce quartier coûte 1 poutre. Il faut 2 aristocrates.*

Les citoyens améliorés peuvent repeupler des quartiers où des citoyens ordinaires sont demandés. Mais si un citoyen amélioré est indiqué, un citoyen amélioré est nécessaire.

*Le repeuplement de ce quartier coûte 1 pièce. Il faut 1 nonne, améliorée ou non. Il faut également 1 artisan amélioré. (Un artisan ordinaire n'est pas suffisant.)*

Certains quartiers nécessitent également un de vos lieutenants. Dans ce cas, vous devez utiliser un lieutenant encore disponible pour cette manche (soit un lieutenant inutilisé dans votre domaine, soit un lieutenant encore couché sur un hexagone). Remettez le lieutenant dans la boîte.

*Le repeuplement de ce quartier coûte 2 pièces. Il nécessite 2 nonnes, et cela vous oblige à renoncer à un lieutenant que vous n'avez pas encore utilisé à cette manche.*

## LES TUILES DE REPEUPLEMENT

Lorsque vous repeuplez un quartier, couvrez les exigences de repeuplement avec une de vos tuiles de repeuplement. Pour le reste de la partie, personne ne peut y effectuer l'action Repeupler. Votre réputation est maintenant liée à ce quartier, et ce qui s'y passe se reflétera en bien ou en mal sur vous :

- Chaque fois que cet hexagone est choisi par le lieutenant d'un joueur (y compris le vôtre), vous marquez immédiatement 2 points (comme indiqué sur la tuile de repeuplement).
- Chaque fois que cet hexagone reçoit un cube peste, vous gagnez 1 rat.

## RÉSUMÉ DU DÉPLACEMENT DES CITOYENS

Les citoyens apparaissent à Messine lorsque vous préparez cette manche. Lorsque vous les sauvez, ils vont dans votre domaine - soit dans une cabane de quarantaine s'ils viennent d'un quartier infecté, ou directement dans le secteur approprié si leur quartier n'avait pas de cubes peste.

Les citoyens en quarantaine y resteront pendant deux manches - la manche au cours de laquelle vous les avez secourus et la manche suivante. Les citoyens en quarantaine ne peuvent pas être déplacés vers des ateliers et ils ne peuvent pas repeupler Messine. Lorsqu'un citoyen sort de quarantaine, vous déplacez son jeton sur une case du secteur approprié de votre domaine.

Une fois affecté à une case de son secteur, un jeton citoyen y restera, sauf s'il est placé dans un atelier ou renvoyé pour repeupler Messine. Il n'y a aucun moyen pour un citoyen de se déplacer vers une autre case de son secteur.

Un citoyen peut être déplacé de son secteur vers un atelier approprié à tout moment, même pendant la production. Un citoyen se trouvant dans un atelier peut être envoyé pour repeupler Messine, mais il ne peut pas être ramené dans son secteur ou dans un atelier.

# Registres

Trois registres au centre du plateau principal mesurent votre réputation auprès de la population, de la Ville et de l'Église.

Votre position sur ces registres détermine l'ordre de jeu (voir page 16) et à la fin de la partie, elle peut vous donner des points (voir page 17). Avancer sur un registre peut aussi vous donner des avantages immédiats.

## Avancer

La seule façon d'avancer sur le registre de popularité est de combattre la peste, comme expliqué page 8.

À tout moment lors de l'étape action de votre tour, vous pouvez payer pour avancer sur le registre de la Ville ou de l'Église. Vous pouvez avancer de cette manière aussi souvent que vous le souhaitez. Le coût est d'une pièce par lieutenant. Comptez les 3 lieutenants avec lesquels vous commencez plus ceux que vous avez acquis en cours de jeu, y compris les lieutenants que vous avez remis dans la boîte lorsque vous les avez envoyés repeupler Messine.

Certaines actions peuvent conduire à une avancée gratuite sur le registre de la Ville ou de l'Église. Vous ne payez rien pour cela.

## Types d'actions

Le registre de popularité offre des actions similaires à celles que vous pourriez obtenir des hexagones de la ville. Elles peuvent être utilisées à tout moment lors de l'étape d'action du tour au cours duquel vous les avez obtenues.

Le registre de la Ville est le seul moyen d'obtenir plus de lieutenants. Lorsque vous avancez sur une case avec un lieutenant, prenez un des vôtres dans la réserve de jetons et posez-le à côté de votre plateau. Vous pouvez l'envoyer à Messine lors d'un tour ultérieur de cette manche, après que tous vos lieutenants déjà à Messine ont été utilisés.

Lorsque vous avancez sur cette case sur le registre de la Ville, vous pouvez effectuer n'importe quelle action décrite sur n'importe quel hexagone de Messine, même si l'hexagone est bloqué par le lieutenant d'un joueur (y compris le vôtre). Cela inclut les hexagones de port, mais pas les quais.

Le registre de l'Église peut vous permettre d'améliorer ou d'avancer vos contremaîtres sur votre domaine, comme expliqué page 11. Cette case vous permet de choisir un contremaître, de l'améliorer s'il ne l'est pas déjà, puis de l'avancer.

Lorsque vous avancez sur une case comme celle-ci du registre de l'Église, vous pouvez activer le nombre indiqué de citoyens sur votre domaine. (C'est identique à l'action obtenue avec votre contremaître, comme décrit page 11).

Si une avancée vous amène sur la même case qu'un autre joueur, placez votre pion sur son pion. Cela peut servir à départager les joueurs à égalité à la fin de la manche.

## AVANCER PENDANT LA PRODUCTION

Si vous obtenez une avancée sur un registre pendant la production, déplacez votre pion immédiatement. Cependant, si cette avancée mène à une action, vous ne faites pas cette action avant l'étape action de votre prochain tour. (Et si cela se produit à la fin de la manche finale, vous ne ferez pas l'action du tout.)

## EXEMPLE DE TOUR

Jaune veut faire une action construire. Il décide de déplacer le lieutenant indiqué ci-dessus. Le déplacement vers l'hexagone adjacent est gratuit, mais le déplacement supplémentaire coûte 1 pièce. Remarquez que le lieutenant de Rouge est couché et ne bloque donc pas l'hexagone. Jaune place son lieutenant sur l'hexagone choisi, indiquant ainsi que l'hexagone ne pourra plus être utilisé au cours de cette manche.

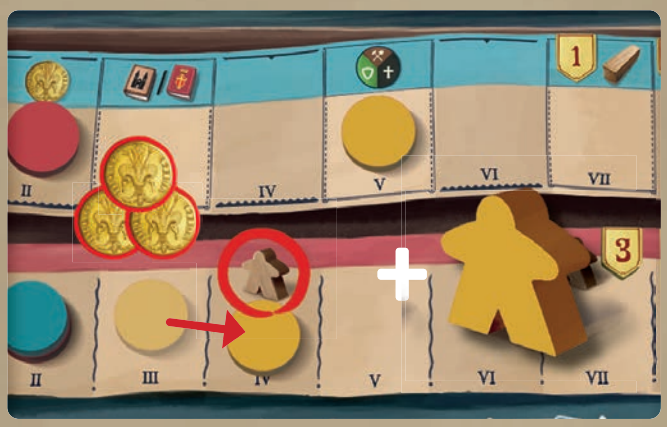
Jaune prend le jeton citoyen de l'hexagone choisi. Comme l'hexagone contient un cube peste, le citoyen doit se rendre sur la case I d'une cabane de quarantaine vide.

Jaune peut dépenser un jeton incendie pour détruire le cube peste sur son hexagone. Il choisit de dépenser un jeton incendie majeur, qui lui permet également de détruire un cube sur un hexagone adjacent.

Détruire 2 cubes lui permet d'avancer deux fois sur le registre de popularité. La première avancée n'a pas d'effet supplémentaire, mais la deuxième avancée lui permet d'avancer un contremaître lors de la prochaine étape de son tour.

Jaune pourrait d'abord construire et ensuite avancer un contremaître, mais il décide qu'il est préférable d'avancer d'abord un contremaître. Le contremaître ci-dessus lui permet d'activer l'artisan qui lui donne 1 pièce et 1 poutre. (Il aurait pu activer l'autre artisan à la place, mais celui-ci l'aidera à construire.)

Maintenant, Jaune dépense ce jeton poutre pour améliorer la cabane de quarantaine où il a placé l'artisan. L'artisan produira un jeton incendie pendant la production à la fin de cette manche. Jaune pourrait terminer son tour maintenant, mais il voit une opportunité d'obtenir un autre lieutenant.



Jaune paie pour avancer sur le registre de la Ville. Comme il a actuellement 3 lieutenants, le coût est de 3 pièces. L'avancée lui donne un quatrième lieutenant. Jaune pose le lieutenant à côté de son domaine. Il pourra utiliser le lieutenant plus tard dans cette manche, lorsqu'il n'aura plus de lieutenants inutilisés à Messine. Jaune pourrait avancer sur le registre de la Ville ou de l'Église à nouveau ce tour, mais le coût est maintenant de 4 pièces parce qu'il a pris le quatrième lieutenant.

# Fin de la manche

La manche se termine lorsque tous les joueurs ont utilisé tous leurs lieutenants. Les citoyens dans les bâtiments peuvent produire à la fin de cette manche. Après la production, les citoyens en quarantaine progressent vers la droite.

## Production

Normalement, tous les joueurs peuvent produire en même temps. Mais si l'ordre est important, produisez dans l'ordre de jeu indiqué sur le plateau principal.

### CABANES DE QUARANTAINE

Un citoyen dans une cabane de quarantaine produira comme indiqué sur la tuile amélioration. Si la cabane n'a aucun citoyen ou aucune amélioration, elle ne produit pas.

*L'artisan de la première cabane produira 1 jeton incendie et 1 point. La cabane du milieu n'a pas de citoyen et ne produira pas. L'aristocrate de la troisième cabane ne peut pas produire, car la cabane n'est pas améliorée.*

### ATELIERS

Chaque citoyen dans un atelier de début de partie (avec le symbole ∞) produira comme indiqué sur l'atelier. Un atelier sans citoyen ne produira pas. Un citoyen amélioré dans un atelier produira également 1 point. Certains ateliers ont deux niveaux de production, normal et amélioré.

*Comme cette nonne est améliorée, elle produit 2 jetons incendie au lieu de 1. Elle produira également 1 point.*

Les ateliers avancés offrent des avantages uniques. Ils ne produisent pas. Cependant, un citoyen amélioré dans un atelier avancé produira aussi 1 point.

*Ce citoyen produit 1 point parce qu'il a été amélioré. Les avantages de l'atelier ont été acquis lors de sa construction - il ne les produira plus.*

## Quarantaine

À la fin de la manche, une fois que toute la production a été résolue, avancez tous les citoyens en quarantaine.

- Un jeton sur la case de quarantaine de gauche se déplace sur la case de droite.
- Un jeton sur la case de quarantaine de droite sort de la quarantaine. Placez le jeton sur une case vide dans le secteur approprié de votre domaine ou dans un atelier vide du type correspondant.

# Mise en place de la manche suivante

Avancez le compteur de manches pour la manche suivante.

Couchez tous les lieutenants à Messine à plat sur leurs hexagones pour montrer qu'ils n'ont pas encore été utilisés lors de la nouvelle manche.

Retirez les jetons citoyens des hexagones qui ont des cubes peste.

Consultez la piste des manches pour voir quel registre est prioritaire pour cette manche. Réorganisez les pions sur la piste d'ordre de jeu en fonction de celui qui est en tête sur ce registre. En cas d'égalité, le joueur en tête est celui qui s'est déplacé le plus récemment sur cette case. (Son compteur doit être en première position.)

Lors de cette manche, la priorité est déterminée par celui qui est en tête sur la piste de score.

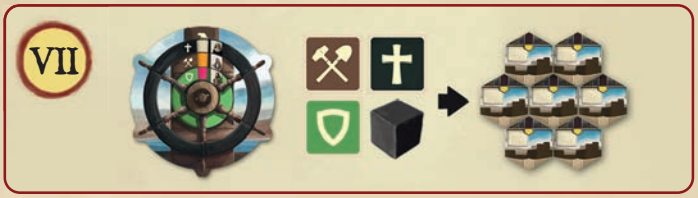
Piochez une tuile quai de la pile et placez une tuile bateau sur l'une des cases du quai indiqué. Ajoutez à ce bateau 1 cube peste.

Si la piste des manches indique que deux bateaux arrivent, placez un deuxième bateau (avec un cube peste) sur ce même quai.

- Après avoir utilisé la dernière tuile quai de la pile, mélangez les 4 tuiles pour former une nouvelle pile.
- Si les 3 cases d'un quai sont pleines, placez le bateau sur une case du quai suivant, dans le sens horaire.

Ajoutez une nouvelle tuile d'hexagone à Messine. La ville dispose de six emplacements pour de nouveaux hexagones. Ces emplacements sont indiqués à la dernière page de ce livret. Pour trouver le bon emplacement, commencez par l'hexagone de port choisi à l'étape V et faites le tour du périmètre dans le sens horaire jusqu'à ce que vous arriviez à un emplacement qui n'est pas déjà occupé. Ajoutez une nouvelle tuile d'hexagone ici.

Si c'est maintenant le début de la manche V, retirez toutes les tuiles atelier du plateau principal. Remplacez-les par les tuiles atelier avancé, qui sont placées de la même manière.




Faites tourner la fenêtre de la roue de population d'une case dans le sens horaire. Ajoutez ensuite des cubes peste, comme expliqué page 7.

Lors des manches marquées de cette icône, faites tourner la roue d'une case supplémentaire et ajoutez à nouveau des cubes peste.

**Limite de cube peste :** la réserve de cubes peste est limitée et dépend du nombre de joueurs. Si vous ne pouvez pas ajouter de cubes dans tous les hexagones qui sont censés en recevoir, dans ce cas, vous n'ajoutez pas de cubes du tout. Si vous êtes censé ajouter des cubes peste deux fois, ajoutez-les en deux étapes distinctes - il peut être possible d'ajouter des cubes lors de la première étape même s'il n'en restera pas assez pour la deuxième étape.

Ajoutez ensuite des jetons citoyen comme cela est expliqué page 7. Vous êtes maintenant prêt à jouer la manche suivante. Jouez dans l'ordre indiqué sur la piste d'ordre de jeu.

**À la manche VI,** le fléau a commencé à s'atténuer. Les quartiers de Messine ne reçoivent pas de nouveaux cubes peste ni de nouveaux citoyens à secourir. Cependant, les cubes peste continuent d'arriver sur les bateaux.

**N'oubliez pas :** les joueurs qui ont utilisé des chariots doivent les retourner pour montrer qu'ils peuvent être utilisés à nouveau lors de la nouvelle manche. Lorsqu'un cube peste est ajouté à un quartier repeuplé, le joueur qui l'a repeuplé reçoit un jeton rat.

# Fin de la partie

La partie se termine à la fin de la manche VI, quand les joueurs ont fait la production des ateliers et des cabanes de quarantaine.

## Pénalité pour les rats

Au cours de la partie, les joueurs peuvent avoir reçu des jetons rat. Ils représentent les effets de la peste portant atteinte à la réputation des joueurs. Il est temps de payer la pénalité.

Pour chaque jeton rat reçu pendant la partie, reculez d'une case sur le registre de popularité. Si cela vous déplace à l'extrémité gauche du registre, laissez simplement votre pion sur la case de départ.

Perdez des points pour vos jetons rat en fonction de ce tableau :

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| – | 0 | 1 | 2 | 4 | 7 | 10 | 13 | 16 | 18 | 21 |

Par exemple, si vous avez 7 jetons rat, vous perdez 13 points. La pénalité maximale est de 21. Si vous perdez plus de points que vous n'en avez, vous commencez le décompte final avec des points négatifs.

## Décompte final

Les points suivants sont marqués à la fin de la partie :

### POINTS SUR LES REGISTRES

Après avoir pris des pénalités pour vos jetons rat, évaluez votre position finale sur chaque registre. Si des points sont indiqués sur votre case actuelle, marquez ces points à ce moment-là.

Sur le registre de popularité, les joueurs obtiennent aussi des points pour être le plus avancé. Lors d'une partie à 2 joueurs, le premier joueur obtient 5 points. À 3 ou 4 joueurs, le premier joueur obtient 10 points, le deuxième 7, le troisième 3. Départagez les égalités en faveur du joueur qui a le plus de jetons incendie. Pour cette résolution d'égalité uniquement, comptez un jeton incendie majeur comme 2 jetons incendie.

### QUARTIERS REPEUPLÉS

Marquez les points indiqués sur chaque hexagone que vous avez repeuplé. (Ne marquez pas les 2 points indiqués sur votre tuile de repeuplement - vous avez marqué ces points chaque fois qu'un lieutenant a visité le quartier repeuplé).

### PLATEAU PARCHEMIN

Durant la partie, vous avez pu effectuer des actions de parchemin pour faire avancer vos marqueurs sur votre plateau parchemin. Maintenant, vous allez marquer des points pour 3 aspects de votre réputation. Vos marqueurs indiquent la valeur de chaque aspect. Vous trouverez un exemple page 19.

Comptez tous les bâtiments que vous avez construits. (Les bâtiments sont les améliorations des cabanes de quarantaine et les ateliers, mais pas les chariots.) Pour chaque bâtiment, marquez le nombre de points indiqué - mais si vous avez plus de 6 bâtiments, ne marquez que 6 d'entre eux.

Marquez les points indiqués sur chaque cargaison de marchandises exotiques que vous avez prise. Les différents types de marchandises exotiques n'ont une signification que dans la variante avancée. Dans la version standard du jeu, vous marquez des points pour chacune de vos tuiles bateau.

Pour chacune de vos tuiles de repeuplement de Messine, marquez le nombre de points indiqué.

### JETONS RESTANTS

Additionnez les pièces, les jetons incendie, les jetons incendie majeur et les jetons poutre qui vous restent. Divisez par 3 et arrondissez au chiffre inférieur. Marquez ce nombre de points.

## Le vainqueur

Le joueur ayant marqué le plus de points a la meilleure réputation à Messine et gagne donc la partie. Départagez les égalités en faveur du joueur qui a repeuplé le plus de quartiers, puis en faveur de celui qui a repeuplé le quartier valant le plus de points.

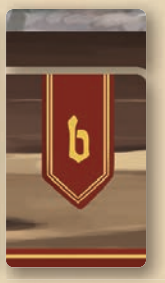
# Variante avancée

Les autres faces des plateaux joueur et parchemin sont utilisés pour une partie asymétrique.

## Mise en place

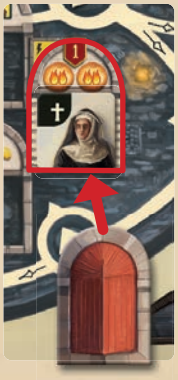
Assignez les couleurs des joueurs au hasard. Chaque joueur prend le plateau de cette couleur et utilise le côté **b**. (Les cabanes de quarantaine seront sur la droite.) Mélangez les plateaux et attribuez-les au hasard. Chaque joueur utilise le côté **b**.

***Remarque :*** il est également possible d'utiliser les plateaux joueurs ***a*** avec les plateaux parchemin ***b***, ou vice versa, mais ces variantes n'ont pas été testées.




## Principes du jeu

Le jeu suit les mêmes règles, mais vos décisions seront différentes, car vos plateaux vous offrent des opportunités différentes.



Chaque secteur comporte une case offrant une généreuse récompense qui ne peut être utilisée qu'une seule fois par partie. Ces cases sont marquées par le symbole ⚡ dans le coin.

Lorsque vous activez un citoyen sur une telle case, marquez-la d'une tuile pour le jeu solo pour vous rappeler que vous ne pouvez pas l'utiliser à nouveau. (Lors des parties en solo, marquez-le avec un jeton de la réserve.) Le citoyen reste là même s'il ne peut plus être activé. Cependant, le citoyen peut être envoyé dans un atelier ou pour repeupler Messine.

## Décompte final

### POINTS SUPPLÉMENTAIRES POUR LE REPEUPLEMENT

En plus des façons habituelles de marquer des points, les joueurs s'affrontent pour savoir qui peut repeupler le plus de quartiers. Le joueur qui en a le plus obtient 10 points, le deuxième 7, le troisième 3. Un joueur qui n'a repeuplé aucun quartier ne reçoit aucun point. Départagez les égalités en faveur du joueur dont les quartiers valent le plus de points (à l'étape 2 du décompte final). Si les joueurs sont toujours à égalité, répartissez les points de toutes les places à égalité de manière égale entre eux.

**Lors d'une partie à 2 joueurs,** la première place vaut 7 points et il n'y a pas de points pour la seconde.

### PISTES DES PLATEAUX PARCHEMIN

Les plateaux alternatifs vous offrent plusieurs nouvelles façons de marquer des points.

Choisissez un type spécifique de marchandises exotiques (celui que vous avez le plus). Pour chaque cargaison de ce type que vous avez, marquez le nombre de points indiqué.

Marquez le nombre de points indiqué pour chaque atelier que vous possédez, mais si vous avez plus de 5 ateliers, ne marquez que 5 d'entre eux.

Marquez le nombre de points indiqué pour chaque jeton poutre que vous possédez, mais si vous avez plus de 6 poutres, ne marquez que 6 d'entre elles.

Marquez le nombre de points indiqué pour chaque amélioration de cabane que vous possédez. (Aucun maximum n'est spécifié, mais vous n'avez que 4 cabanes, donc vous ne pouvez pas avoir plus de 4 améliorations.)

Marquez le nombre de points indiqué pour chaque pièce que vous possédez à la fin de la partie, mais si vous en avez plus de 9, ne marquez que 9 d'entre elles.

***Remarque :*** *si vous êtes au premier niveau de la piste, vous marquez [1] point par pièce. Si vous avez un nombre impair de pièces, arrondissez le demi-point résultant au chiffre inférieur.*

### AVANCÉE SUR LES REGISTRES

Ces pistes vous donnent des points supplémentaires lorsque vous avancez sur un registre particulier. À l'extrémité droite de chaque registre se trouve une ligne marquée par une barre et une ligne marquée par une double barre.

La piste du plateau parchemin vous offre deux niveaux de points. Si vous avez dépassé la double barre du registre, vous obtenez le plus grand nombre de points. Si vous avez dépassé la barre simple du registre, mais pas la barre double, vous obtenez le nombre de points le moins élevé. Si vous n'avez pas dépassé la barre simple, vous n'obtenez aucun point.

### AVANCÉE DES CONTREMAÎTRES

Sur votre domaine, le parcours de chaque contremaître se termine par 2 cases hexagonales, suivies d'une avancée finale vers la case centrale. Cette piste vous donne des points pour avancer vers ces trois dernières cases. Si votre contremaître se trouve sur la première case hexagonale, vous marquez le plus petit nombre de points, et ainsi de suite. Choisissez vos deux contremaîtres qui ont avancé le plus loin et marquez ces points pour leurs avancées.

## Tuile priorité des registres

Cette tuile peut être utilisée même si vous ne jouez pas la variante avancée. Elle modifie la piste des manches, en changeant le registre qui a la priorité à chaque manche.

# Variante solo

*Messina 1347* peut également être joué en mode solo. Il fonctionne avec ou sans les plateaux de la variante avancée. Vous jouez contre un joueur adverse (virtuel) qui joue selon les règles expliquées ci-dessous.

## Mise en place

Choisissez des couleurs pour vous-même et pour l'adversaire. Préparez le jeu pour une partie à 2 joueurs. L'adversaire n'utilisera pas les registres de la Ville et de l'Église, placez uniquement vos compteurs sur ces deux registres.

Mélangez la pile des déplacements du joueur adverse et gardez-le à proximité.

***Remarque :*** *si vous utilisez le côté **b** de votre plateau de joueur, vous aurez besoin de quelques jetons supplémentaires pour marquer les cases à usage unique de votre domaine.*

## Lieutenants

Votre adversaire utilise ce nombre de lieutenants :

| Manches I, II, III | Manches IV, V | Manche VI |
|---|---|---|
| 3 Lieutenants | 4 Lieutenants | 5 Lieutenants |

Comme les lieutenants de votre adversaire n'utilisent pas les règles de déplacement de Messine, vous pouvez les remettre sur le plateau de l'adversaire à la fin de chaque manche.

## Ordre de jeu

Vous commencez en tant que premier joueur dans les manches I, III, et V. Votre adversaire commence dans les manches II, IV, et VI.

## Tours de l'adversaire

Les tours de l'adversaire sont similaires aux vôtres.

1. **CHOISIR UN HEXAGONE.** Révélez la première tuile de la pile de l'adversaire. Placez un lieutenant adverse inutilisé sur l'hexagone indiqué, s'il est disponible. Si l'hexagone n'est pas disponible, soit parce que vous l'avez déjà pris, soit parce qu'il n'est pas encore dans la partie, continuez à piocher des tuiles jusqu'à ce que vous trouviez un hexagone disponible et placez le lieutenant dessus. (Ignorez les autres déplacements non valides pour le reste de la manche.)
2. **SECOURIR UN CITOYEN.** Retirez tout jeton de citoyen de l'hexagone et remettez-le dans la réserve.
3. **COMBATTRE LA PESTE.** S'il y a des cubes peste sur l'hexagone, le joueur adverse en retire 1 et avance d'une case sur le registre de popularité.
4. **RÉALISER UNE ACTION.** Le joueur adverse ignore l'action disponible sur l'hexagone. À la place, il réalise l'action indiquée au bas de sa tuile :

## Décompte final

Marquez 5 points si vous égalez ou battez la position de l'adversaire sur le registre de popularité. Puis, marquez vos points normalement.

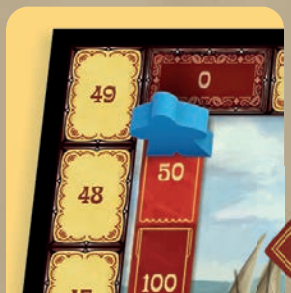
Le décompte des hexagones repeuplés dans la partie solo diffère de celui du jeu de base. Si le joueur repeuple deux hexagones, il marque 3 points. Pour le repeuplement de 3 hexagones, il marque 4 points et s'il parvient à repeupler 4 hexagones, il marque 10 points.

Un bon score est de 130 points, ou 140 points si vous jouez avec la variante avancée.

### AUTRES REMARQUES SUR LE DÉCOMPTE (tout nombre de joueurs)

**Exemple plateau parchemin :** Bleu a avancé trois fois sur la piste centrale du plateau **a**. Chaque tuile bateau qu'il a prise vaut 4 points. Par exemple, s'il a 4 tuiles bateau, il marque 16 points.

Si vous dépassez 50 points lors du décompte final, vous pouvez placer un de vos lieutenants (ou un autre jeton de votre couleur) sur cette case pour vous le rappeler.



# Aperçu de la mise en place

**Exemple d'ajout d'un hexagone :** *la tuile quai ajoute un nouveau bateau au quai inférieur gauche. Le nouvel hexagone va sur l'emplacement vide le plus proche dans le sens horaire.*

## Rappels de règles

- Lors de la mise en place, Messine est construite à partir de tous les hexagones A correspondant au nombre de joueurs et d'un hexagone B pris au hasard.
- Il y a une limite au nombre de cubes peste pouvant se trouver dans Messine, comme indiqué ci-dessus. Laissez le reste dans la boîte.
- Si vous n'avez pas assez de cubes peste pour aller dans chaque case indiquée par la roue de population, ne mettez pas de cubes peste du tout.
- Vous pouvez utiliser un lieutenant de votre domaine uniquement si tous vos lieutenants à Messine ont déjà été utilisés.
- Un lieutenant sur un quai n'empêche pas les autres lieutenants d'utiliser ce quai.
- À votre tour, chaque cube peste sur l'hexagone que vous avez choisi vous donne 1 jeton rat, à moins que vous ne parveniez à retirer le cube lorsque vous combattez la peste.
- Un jeton incendie majeur vous permet de retirer un cube peste supplémentaire sur un hexagone adjacent. (Plus de détails à la page 9.)
- Les ateliers de début de partie produisent à la fin de chaque manche. Les ateliers avancés offrent une récompense immédiate à la place.
- Un citoyen amélioré dans un atelier rapporte 1 point à la fin de la manche, qu'il s'agisse d'un atelier de début de partie ou avancé.
- Lors des manches V et VI, les ateliers avancés doivent être placés sur le plateau principal.
- Si un quartier nécessite un lieutenant pour le repeupler, vous abandonnez un lieutenant qui n'a pas été utilisé à cette manche (et non celui qui a choisi cet hexagone de quartier). Il est remis dans la boîte, mais il continue à compter comme « votre lieutenant » lorsque vous payez pour avancer sur le registre de la Ville ou de l'Église.
- Le coût pour avancer sur le registre de la Ville ou de l'Église est de 1 pièce par lieutenant ; comptez les 3 avec lesquels vous commencez plus ceux que vous avez pris dans la réserve.
- Si un cube peste est placé sur un hexagone que vous avez repeuplé, vous gagnez 1 jeton rat.
- Lorsqu'un lieutenant choisit un hexagone que vous avez repeuplé, vous gagnez 2 points.

| | Secteur | Atelier | Quarantaine |
|---|---|---|---|
| *Peut-il être amélioré ?* | ✓ | ✓ | ✓ |
| *Peut-il être déplacé sur un atelier vide ?* | ✓ | ✗ | ✗ |
| *Peut-il être utilisé pour repeupler Messine ?* | ✓ | ✓ | ✗ |

### COMPENSATION ORDRE DE DÉPART DU JEU

| Joueur 1 | Joueur 2 | Joueur 3 | Joueur 4 |
|---|---|---|---|
| rien | 1 point | 1 pièce | 1 point + 1 pièce |

## Icônes du jeu

- Gagnez 1 jeton pièce.
- Gagnez 1 jeton poutre.
- Gagnez 1 jeton incendie.
- Gagnez 1 jeton incendie majeur.
- Avancez sur une piste de votre plateau parchemin.
- Avancez sur le registre de la Ville (gratuitement).
- Avancez sur le registre de l'Église (gratuitement).
- Améliorez un jeton citoyen.
- Marquez immédiatement le nombre de points indiqués.
- Avancez le contremaître de indiqué
- Avancez un contremaître de votre choix.
- Améliorez un contremaître de votre choix.
- Avancez un contremaître de votre choix, avec l'option de passer une étape du chemin.
- Prenez un de vos lieutenants de la réserve.
- Réalisez une action d'un hexagone de Messine.
- Construisez un atelier, une cabane de quarantaine ou un chariot.
- Activez le nombre indiqué de citoyens dans les secteurs de votre domaine.