

FABIO LOPIANO.



RAGUSA



.FABIO LOPIANO.



Ragusa : république maritime et portuaire de Méditerranée qui voit passer par son port fortifié des milliers de bateaux. Au milieu du XV^e siècle, Ragusa est à son apogée. C'est l'unique rivale de Venise en tant que passage commercial entre les civilisations orientales et occidentales, une zone neutre où les marchands des quatre coins du globe viennent présenter leurs marchandises.

Mais Ragusa n'en serait pas là sans vous : les bâtisseurs. En construisant stratégiquement des scieries, des vignobles, des tours et des entrepôts dans la ville et ses alentours, vous avez posé les bases du commerce et des richesses qui constituent l'héritage de cette ville et vous y contribuez encore...

Dans ce jeu, les joueurs construisent Ragusa au XV^e siècle. En plaçant stratégiquement des bâtiments, ils obtiennent l'accès aux ressources et produisent des marchandises pour les négocier contre d'autres produits et des points de victoire. Ils gagnent aussi des points en construisant des remparts et des tours pour défendre la ville. Le gagnant est le joueur qui a le plus de points de victoire à la fin de la partie.

Ragusa est un jeu de Fabio Lopiano

Illustrations : Bartek Roczniak

Logo : Dany Prasetyo

Règles et graphiques supplémentaires : Lewis Shaw

Traduction française : Jean Dorthe

Le jeu est publié par Braincrack Games Ltd en Association avec Atalia Jeux SARL.

Deuxième Édition 2020

© Braincrack Games, 2020

Tous Droits Réservés



Contenu

- 6 Mise en place
- 8 Déroulement de la partie
- 10 Conditions des Bâtiments
- 12 Bâtiments de ville
- 16 Échanges de Ressources
- 16 Fin de Partie
- 16 PV pour les Remparts
- 17 PV pour la Cathédrale
- 17 PV pour les Cartes Bonus
- 17 Gagner la partie
- 18 Annexe
- 18 Cartes Bateau
- 20 Règles 2 joueurs
- 21 Règles Solo
- 24 Exemples de jeu

Matériel :



x1 Plateau Principal



x1 **x1** **x1** **x1** **x1** Plateaux de Joueur



x22

Parties de Rempart



x18

Marqueurs Perle



x1



x1



x1



x1



x1

Marqueurs de Score



x15



x15



x15



x15



x15

Tours



x12



x12



x12



x12



x18

Maisons



x26

Cartes Bateau



x16

Cartes Bonus



x10

Cartes Solo



x30

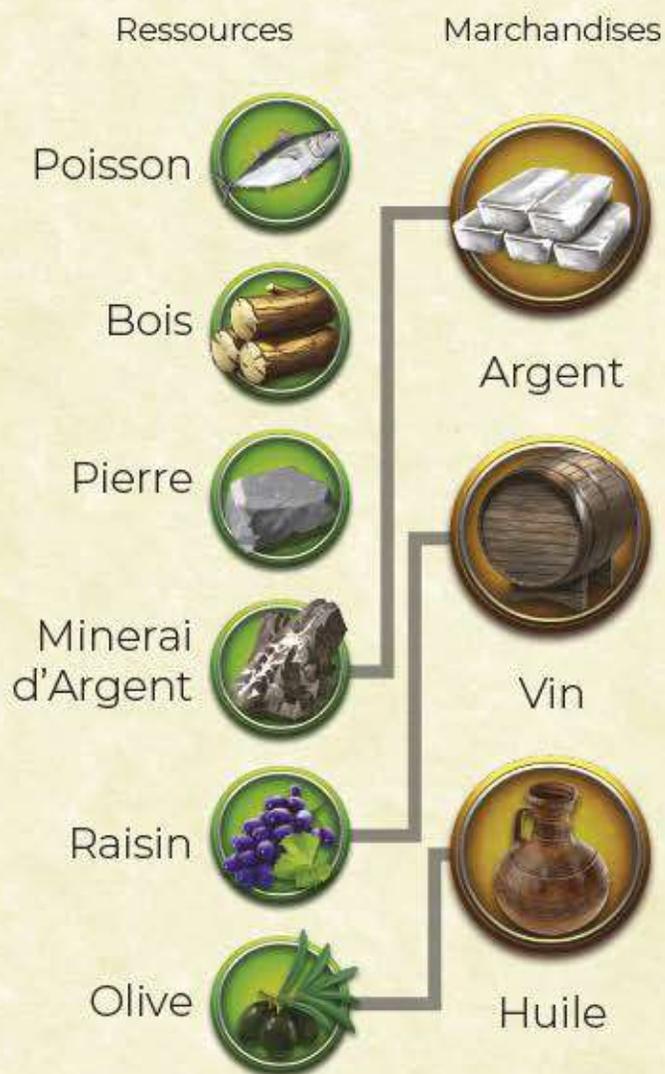
Cartes Quantité de Ressources

Si une partie de ce matériel devait manquer ou être abîmé, écrivez-nous à contact@atalia-jeux.com en mentionnant vos nom, prénom, adresse complète, numéro de téléphone.



Mise en Place

1. Placez le plateau principal au centre de la table. Il comporte 2 faces dont une avec des illustrations simplifiées pour apprendre le jeu ou jouer dans un lieu où il y a moins de lumière.
2. Donnez à chaque joueur un plateau de joueur et 3 marqueurs Perle qu'il place sur chaque symbole de marchandise (à gauche de son plateau).
3. Donnez à chaque joueur les tours de sa couleur et les maisons suivantes :
 - 2 joueurs - voir p. 20
 - 3 joueurs - 12 maisons chacun
 - 4 joueurs - 10 maisons chacun
 - 5 joueurs - 9 maisons chacun
4. Placez le disque de la couleur de chaque joueur actif sur le "0" de la piste des scores du plateau principal.
5. Placez les cartes Quantité de Ressources à proximité (6 de la couleur de chaque joueur).
6. Placez une perle sur chaque case (le "1" le plus à droite) des 3 pistes des valeurs du Marché en haut du plateau principal.
7. Mélangez les cartes Bateau et placez-en 5 sur les emplacements indiqués en bas du plateau principal, face bateau cachée. Placez la pioche Bateau face bateau cachée à côté du plateau de jeu.
8. Pour chaque carte, déplacez la perle de la piste Valeur du Marché correspondante de 1 ou 2 cases vers la droite selon le nombre de flèches (ex. : si la carte a le symbole Vin avec 2 flèches, déplacez la perle Vin de 2 cases vers la droite). Retournez ensuite la carte face bateau visible.
9. Mélangez la pioche des cartes Bonus et donnez 3 cartes face cachée à chaque joueur. Chacun en garde une et mélange les 2 autres face cachée avec la pioche. Placez ensuite la pioche Bonus face cachée près du plateau principal.
10. Définissez le premier joueur au hasard.

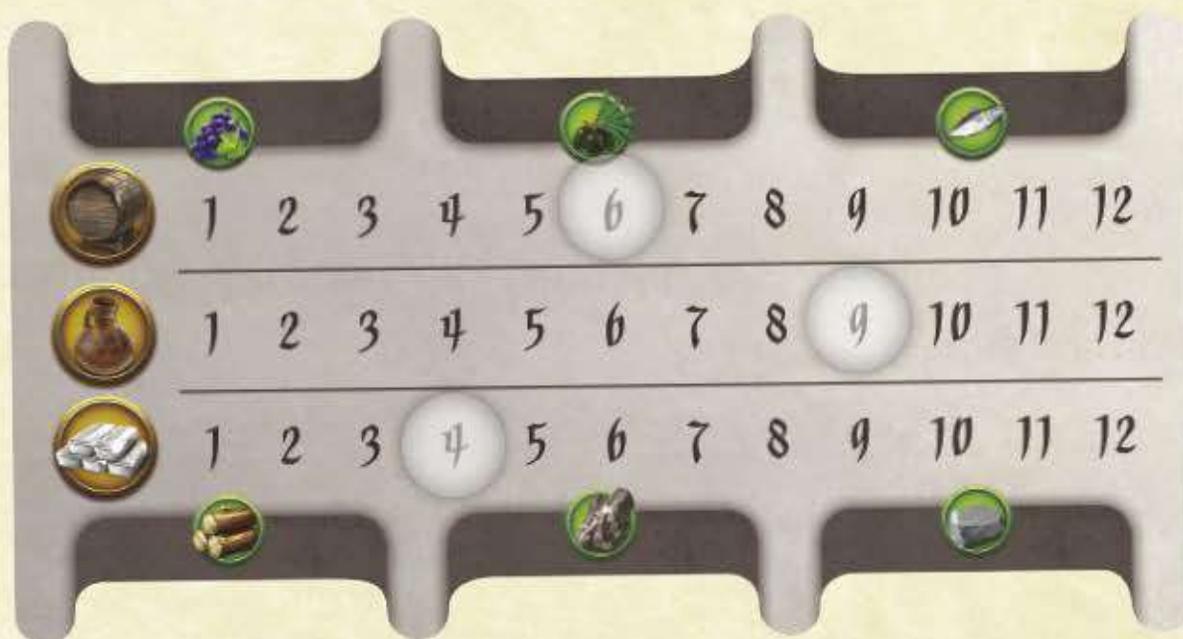


Ressources et Marchandises

Le jeu possède 6 sortes de ressources (Poisson, Bois, Pierre, Minerai d'Argent, Raisin et Olive). Les joueurs utilisent les cartes Quantité de Ressources pour indiquer à combien de ressources de chaque ils ont accès. Trois d'entre elles sont utilisées pour produire 3 types de marchandises (Argent, Vin et Huile).

Dans Ragusa, les ressources sont gagnées, mais pas dépensées. Imaginez-les comme des conduites d'alimentation : une mesure de votre accès à ces ressources. Elles influencent la quantité de marchandises que vous pouvez fabriquer, mais elles ne diminuent pas quand vous le faites. Les marchandises sont, quant à elles, limitées. Une fois vendues, elles seront retirées de votre inventaire.

Les joueurs indiquent la Quantité de Ressources et de marchandises sur leur plateau de joueur. Les marchandises peuvent être vendues contre des Points de Victoire (PV) à taux variables ou échangées contre des cartes Bateau visibles en bas du plateau. Chaque type de produits rapporte un nombre de PV fixe, mais les négociers affectera la valeur des marchandises.



Quand vous produisez des marchandises, déplacez la perle correspondante vers la droite d'autant de cases que la quantité de marchandise produite. Quand vous dépensez des marchandises, déplacez la perle vers la gauche. Vous pouvez stocker jusqu'à 12 marchandises de chaque type dans votre entrepôt. Chaque marchandise supplémentaire sera perdue.

Déroulement de la Partie

Les joueurs alternent les tours dans le sens horaire. À son tour, un joueur place une de ses maisons sur un emplacement libre de la carte (un emplacement est libre s'il n'y a pas déjà une maison dessus. Une tour ne bloque pas un emplacement).

Chaque emplacement est adjacent à trois hexagones et chaque région rapporte un bénéfice. Pour placer une maison sur un emplacement, il faut remplir ses conditions de placement (voir ci-dessous).

Chaque emplacement (où vous placez une maison) est adjacent à 3 hexagones (qui octroient des avantages).



L'icône au centre de l'emplacement indique quelle ressource est disponible ici.

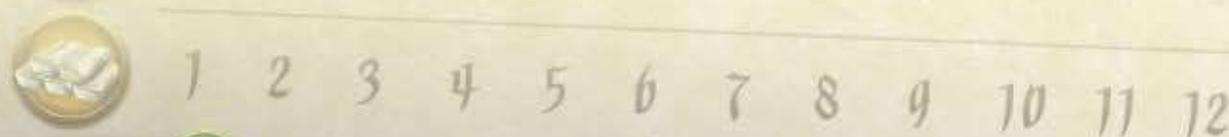
Par exemple, jouer une maison ici augmenterait l'accès aux ressources Pierre, Olive et Raisin de 1.

Campagne

Chaque hexagone en dehors des remparts de la ville rapporte une ressource (Poisson, Bois, Pierre, etc.).

Quand vous placez une maison adjacente à un de ces hexagones, placez une carte Quantité de Ressources en face de la ressource correspondante de votre plateau de joueur (faites pivoter ou retournez la carte Quantité de Ressources si elle est déjà présente) pour indiquer la quantité de cette ressource à laquelle vous avez accès.

Chaque carte possède les valeurs 1 à 4 sur une face et 5 à 8 sur l'autre face (retournez la carte pour passer de 4 à 5). Assurez-vous de placer la bonne valeur face à la ressource correspondante de votre plateau de joueur.



Quand vous placez une maison à côté d'une ressource, placez une carte Quantité de Ressources en face de la ressource correspondante de votre plateau de joueur. Quand vous gagnez d'autres ressources identiques, faites pivoter ou retournez la carte pour indiquer la quantité appropriée.

Rappelez-vous que les ressources ne sont jamais dépensées (voir p. 7) mais qu'elles peuvent être échangées contre d'autres ressources (voir p. 16).

Ville



Chaque hexagone de ville rapporte un bénéfice unique (voir p. 12 à 15).

Les hexagones à l'intérieur des remparts de la ville ont des actions spécifiques (voir p. 12 à 15).

Quand un hexagone comporte sous le nom, une flèche ronde dans le sens horaire, activez chaque maison de cette région, l'une après l'autre dans le sens horaire en commençant par celle qui vient d'être placée. Les propriétaires respectifs réalisent l'action correspondante pour chacune de leur maison présente sur cet hexagone.

Le joueur actif peut choisir l'ordre dans lequel chaque région autour de sa maison nouvellement placée est activée.

Exemple : en plaçant une maison sur l'emplacement encerclé, **Bleu** pourrait utiliser l'Architecte, le Palais du Recteur et la Cave.



L'architecte permet à **Bleu** de construire une tour. Une fois qu'il l'a fait, **Orange** sera autorisé à construire deux tours, une pour chaque maison qu'il a autour de l'Architecte.

La Cave permet à **Bleu** de produire 1 Vin pour chaque Raisin auquel il a accès. **Violet** a également une maison autour de la Cave, donc il peut aussi produire du vin.

Le Palais du Recteur permet à **Bleu** de tirer 2 cartes Bonus et d'en garder 1. **Violet** a également une maison autour du Palais du Recteur, mais l'icône de cet hexagone indique que la construction d'une maison ne réactive pas les maisons existantes.

Lorsque vous construisez entre des régions de campagne et des régions de ville, activez chacune d'entre elles selon ses propres règles. Sur les emplacements en forme de croix, des tours peuvent être construites, mais elles ne bloquent pas l'emplacement de la maison en dessous.

Exemple : en plaçant une maison sur l'emplacement encerclé, **Bleu** pourrait utiliser le Pressoir, gagner du Raisin et du Poisson.



Le Pressoir permet à **Bleu** de produire une Huile pour chaque Olive à sa disposition. **Violet** a aussi une maison autour de cet hexagone, donc il peut aussi produire de l'Huile.

Bleu a accès à du Raisin et du Poisson supplémentaire. Il met à jour ses quantités de ressources sur son plateau de joueur. **Orange** et **Violet** ont des maisons à côté de ces hexagones, mais elles ne sont pas réactivées par une nouvelle maison.

Conditions des Bâtiments

Chaque maison placée borde 3 hexagones. Vous devez vérifier si vous remplissez les conditions de chaque hexagone adjacent (pas l'emplacement lui-même) pour pouvoir placer la maison là. Si vous ne remplissez pas les 3 conditions, vous ne pouvez pas construire à cet endroit. Vous aurez besoin de Bois pour construire à côté des hexagones de campagne et de Pierre pour des hexagones de ville.

Le nombre de maisons que vous pouvez placer à côté d'un seul hexagone (campagne/ville) ne peut pas excéder le nombre de ressources correspondant à cette région (Bois/Pierre) que vous possédez.

Il faut du Bois pour construire à côté des hexagones de campagne et de la Pierre pour des hexagones de ville. Les hexagones de mer n'ont pas de conditions.



Par exemple : votre première maison autour d'un hexagone de campagne nécessite au moins 1 Bois. Si vous avez déjà 2 maisons autour de cet hexagone, vous devez disposer d'au moins 3 Bois pour pouvoir construire la 3^e maison à cet endroit.



Si Bleu veut construire dans le cercle blanc :

- C'est sa 1^{re} maison autour du Maçon, il a besoin d'une Pierre.
- C'est sa 2^e maison autour du Vignoble, il a besoin de 2 Bois.
- C'est sa 3^e maison autour du Bosquet d'Oliviers, il a besoin de 3 Bois.

Bleu aura donc besoin au final de 1 Pierre et de 3 Bois pour pouvoir construire à cet endroit.

Ces ressources ne sont pas dépensées et peuvent être réutilisées pour plusieurs hexagones en même temps (ex. : si vous construisez une maison adjacente à 3 hexagones de campagne où vous n'avez pas encore de maisons, vous n'avez besoin que de 1 seul Bois pour satisfaire aux conditions des 3 hexagones).

Vous débutez sans ressources, mais une ressource gagnée en plaçant une maison peut être utilisée pour « payer » cette maison. Par conséquent, **votre première maison doit toujours être placée adjacente à une région qui fournit du Bois.**

Quelques hexagones de ville ont des conditions spéciales détaillées aux pages 12 à 15.

Important !

Les conditions des 3 hexagones doivent être respectées pour construire, mais une même ressource peut être réutilisée pour 2 hexagones ou plus et les ressources fournies par un hexagone peuvent être utilisées pour remplir ces conditions. Notez que les hexagones de Mer ne nécessitent pas de ressources.



Les cartes utilisées pour indiquer la quantité de Bois et de Pierre disponibles vous indique également la limite actuelle de maisons que vous pouvez construire adjacentes à un hexagone de campagne (Bois) ou de ville (Pierre).

Exemple 1

Pour mettre une maison dans le cercle blanc, tous les joueurs auraient besoin d'au moins 1 Raisin (condition spéciale pour la Cave) et de :

- 1 Bois et 1 Pierre pour le joueur **Vert** qui n'a pas de maison sur les hexagones adjacents. Ce serait donc sa première maison pour chacune d'elles (le Bois pour la campagne et la Pierre pour les 2 régions de ville).

- **Orange** construirait sa 2^e maison sur l'Architecte et sur le Vignoble. Il aurait besoin de 2 Bois et 2 Pierre .

- Il faudrait 3 Bois et 2 Pierre pour **Bleu** qui a déjà 1 maison sur la Cave et l'Architecte et 2 sur le Bosquet d'Oliviers.

- Pour **Violet** ce serait sa 1^{re} maison sur l'hexagone de campagne, sa 2^e sur l'Architecte et sa 3^e sur la Cave. Il aurait donc besoin de 1 Bois et 3 Pierre.



Exemple 2

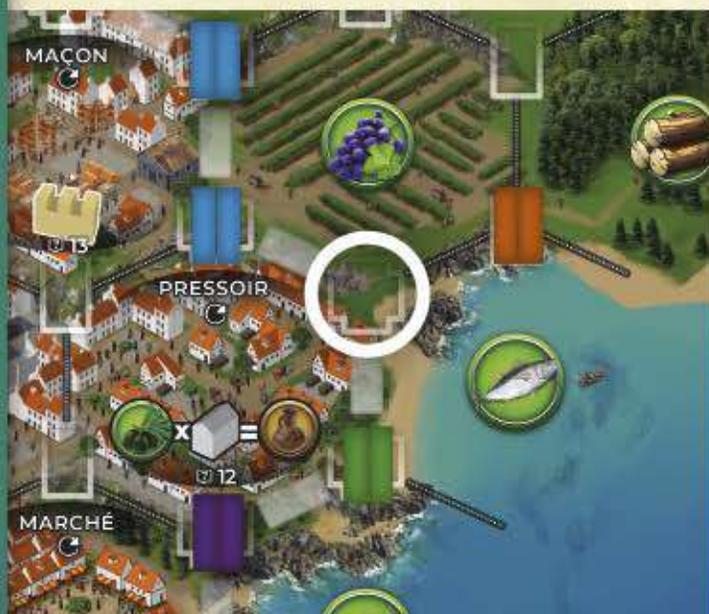
Pour mettre une maison dans le cercle blanc, tous les joueurs auraient besoin d'au moins 1 Olive (condition spéciale pour le Pressoir) et de :

- Le joueur **Vert** a déjà 1 maison sur le Pressoir. Il aurait besoin de 2 Pierre pour construire ici. La même maison est adjacente à la mer, ce qui ne nécessite pas de ressource. Ce serait sa 1^{re} maison sur les Vignes. Il aurait également besoin de 1 Bois.

- **Orange** a déjà une maison sur l'hexagone de campagne, il aurait besoin de 2 Bois et de 1 Pierre pour l'hexagone Pressoir où ce serait sa 1^{re} maison.

- Pour **Bleu** ce serait sa 3^e maison sur l'hexagone de campagne et sa 2^e maison sur le Pressoir. Il aurait besoin de 3 Bois et 2 Pierre.

- Ce serait la 1^{re} maison de **Violet** sur l'hexagone de campagne et sa 2^e maison sur le Pressoir. Il aurait donc besoin de 1 Bois et de 2 Pierre pour construire là.



Bâtiments de ville

Voici la liste des conditions et des effets des bâtiments de la ville quand un joueur place une maison adjacente à ces bâtiments.



Cave

Condition : au moins 1



Chaque maison que le joueur actif possède sur la Cave produit autant de Vin que les ressources Raisin auxquelles il a accès. Par exemple s'il possède 2 maisons sur la Cave et qu'il dispose de 3 Raisin, elles produiront 6 Vin. Si d'autres joueurs possèdent déjà des maisons sur la Cave, ils les activent dans le sens horaire (à partir de la maison qui vient d'être posée).



Pressoir

Condition : au moins 1



Chaque maison que le joueur actif possède sur le Pressoir produit autant d'Huile que les ressources Olive auxquelles il a accès. Par exemple s'il possède 1 maison sur le Pressoir et qu'il dispose de 1 Olive, elle produira 1 Huile. Si d'autres joueurs possèdent déjà des maisons sur le Pressoir, ils les activent dans le sens horaire (à partir de la maison qui vient d'être posée).



Orfèvre

Condition : au moins 1



Chaque maison que le joueur actif possède sur l'Orfèvre produit autant d'Argent que les ressources Minerai d'Argent auxquelles il a accès. Par exemple s'il possède 3 maisons sur l'Orfèvre et qu'il dispose de 3 Minerai d'Argent, elles produiront 9 Argent. Si d'autres joueurs possèdent déjà des maisons sur l'Orfèvre, ils les activent dans le sens horaire (à partir de la maison qui vient d'être posée).



Maçon



Pas de condition spéciale

Placez 1 partie de rempart entre deux emplacements de maison le long des limites de la ville (qu'il y ait ou pas des maisons). **Gagnez immédiatement 1 PV** (quels que soient les bâtiments adjacents) + 1 PV pour chaque maison/tour de votre couleur directement adjacente à cette partie de rempart. Si d'autres joueurs possèdent déjà des maisons sur le Maçon, ils les activent dans le sens horaire (à partir de la maison qui vient d'être posée).



Architecte



Pas de condition spéciale

Placez 1 tour de votre couleur sur un des emplacements de tour disponible le long des limites de la ville (cet emplacement peut être occupé par une maison ou pas). Un emplacement avec une tour reste disponible pour une maison et vice versa. Les tours contribuent à marquer des PV avec les remparts durant le jeu et en fin de partie. Si d'autres joueurs possèdent déjà des maisons sur l'Architecte, ils les activent dans le sens horaire (à partir de la maison qui vient d'être posée).



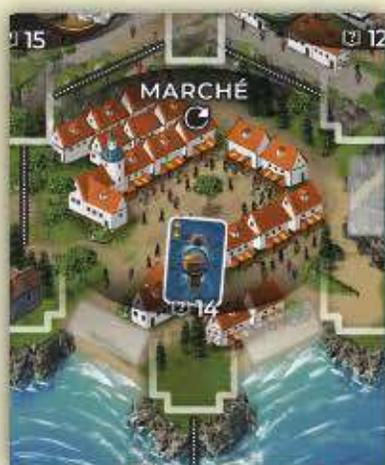
Poissonnier

Condition : au moins 2



Pour chaque maison qu'un joueur possède sur le Poissonnier, il gagne immédiatement 1 PV par 2 ressources Poisson auxquelles il a accès. Exemple : si un joueur possède 2 maisons sur le Poissonnier et qu'il dispose de 5 ressources Poisson, il gagne 4 PV. Si d'autres joueurs possèdent déjà des maisons sur l'Architecte, ils les activent dans le sens horaire (à partir de la maison qui vient d'être posée).

Important : pour placer une maison sur le Poissonnier, un minimum de 2 ressources Poisson doit être disponible après avoir échangé les autres Poissons nécessaires pour les conditions basiques de placement si vous le faites.



Marché

Condition : au moins 1 marchandise ( /  / )

Quand une maison est placée sur le Marché, le propriétaire de chaque maison présente sur le Marché peut acheter une des cartes Bateau disponibles dans le sens horaire (en commençant par celui qui a posé la maison).

Chaque emplacement de bateau a un coût de base indiqué en dessous de la carte (1 Huile, 1 Vin, 1 Argent, 2 Huile ou 2 Vin). Certains Bateaux ont un coût supplémentaire (par exemple 1 Argent supplémentaire). Pour acheter un Bateau, le joueur actif doit posséder et dépenser les marchandises nécessaires en déplaçant les marqueurs correspondants sur son plateau de joueur vers la gauche.

En dessous de chaque carte Bateau se trouve l'icône d'une marchandise avec une flèche vers le bas. Quand un bateau est acheté, déplacez le marqueur correspondant sur la piste des valeurs du Marché vers la gauche. La marchandise sur la carte n'affecte pas le prix du marché.

Dès qu'un bateau a été acheté, déplacez les bateaux restant vers la gauche pour combler l'espace laissé par la carte achetée. Piochez une nouvelle carte, regardez le symbole indiqué au dos de la carte, ajustez le Marché en fonction (augmentez la valeur de la marchandise correspondante d'autant que le nombre de flèches sur la carte) et placez ensuite la carte sur l'emplacement le plus à droite. Ainsi, chaque joueur qui achète un Bateau peut le choisir parmi 5.

Le joueur qui achète un bateau gagne immédiatement autant de PV qu'il y a d'étoiles sur la carte. Voir la liste des cartes Bateau aux pages 18 et 19.



C'est le coût que le joueur doit payer pour prendre le bateau ci-dessus.

Quand un bateau est acheté, ce symbole indique quelle marchandise voit sa valeur diminuer sur la piste des Valeurs du Marché.

Quand un joueur achète un bateau avec ce symbole, il doit payer le coût correspondant en plus.

Quand un nouveau bateau arrive, le dos de la carte indique quelle marchandise voit sa valeur augmenter sur la piste des Valeurs du Marché. Le nombre de flèches indique le nombre d'augmentations.



Quais

Condition : au moins 1 marchandise ( /  / )

Quand une maison est placée à côté des Quais, chaque joueur peut vendre 1 unité de Vin / d'Huile / d'Argent par maison qu'il a sur cet emplacement. Les marchandises vendues doivent être disponibles sur le plateau de joueur et les marqueurs appropriés doivent être mis à jour en conséquence. Chaque marchandise vendue rapporte les PV indiqués sur la piste des Valeurs du Marché correspondante (voir ci-dessous).



L'emplacement où se situe le marqueur indique le nombre de PV que le joueur reçoit en vendant une marchandise. Dans l'exemple ci-dessus, vendre du Vin, de l'Huile ou de l'Argent rapporte respectivement 2 PV, 1 PV ou 3 PV.



Palais du Recteur

Pas de condition spéciale

En plaçant une maison à côté du Palais du Recteur, vous pouvez piocher les 2 premières cartes Bonus, en choisir une et remettre l'autre sous la pioche. Ces cartes Bonus vous rapporteront des PV en fin de partie (voir annexe pour la liste des cartes Bonus). Note : les maisons déjà présentes sur le Palais du Recteur ne sont **pas réactivées**.



Cathédrale

Pas de condition spéciale

Les maisons présentes à côté de la Cathédrale en fin de partie rapportent des PV. Chaque maison permet à son propriétaire de vendre 1 Vin, 1 Huile et 1 Argent au prix du Marché (piste des valeurs du Marché à la fin de la partie). Note : les maisons déjà présentes sur la Cathédrale ne sont **pas réactivées**.

Echanges de Ressources

À tout moment durant la partie, les joueurs peuvent échanger du Poisson (2 ou plus) contre une autre ressource selon les taux d'échange suivants. Cet échange est matérialisé en modifiant les quantités de ressources disponibles sur le plateau de joueur.

- 2 Poissons => 1 Bois, 1 Raisin ou 1 Olive
- 3 Poissons => 1 Pierre
- 4 Poissons => 1 Minerai d'Argent



Important : cela peut se faire à n'importe quel moment, y compris juste après avoir gagné du Poisson et avant d'activer une tuile. Par exemple : le Poisson gagné en plaçant une maison entre la mer et la Cave peut être utilisé dans un échange contre un Raisin pour ensuite produire du Vin. L'échange peut aussi avoir lieu durant le tour d'un autre joueur. Exemple : un joueur place une maison sur le Pressoir, les autres joueurs qui ont déjà une maison sur ce lieu peuvent échanger du Poisson contre de l'Olive pour activer leur maison.

Fin de Partie

La partie s'achève quand tous les joueurs ont placé toutes leurs maisons. On procède alors au décompte des PV.

PV pour les Remparts

Regardez le rempart ininterrompu le plus long de chaque joueur (i.e. les emplacements entre 2 parties de rempart vides (sans maison) ou remplis avec une maison ou une tour de votre couleur). Marquez 1 PV pour chaque tour et maison de votre couleur ainsi que chaque partie de rempart dans ce tronçon. Si un joueur a une maison et une tour au même endroit, il gagne 2 PV.



Sur l'image ci-dessus, le plus long tronçon de remparts ininterrompu pour le joueur **Violet** comprend 10 parties de rempart et passe par 4 maisons et 3 tours violettes (et 2 emplacements vides) pour un total de 17 PV. **Orange** a 8 parties de rempart avec 3 maisons et 3 tours orange pour un total de 14 PV. Le tronçon le plus long du joueur **Bleu** comprend 4 parties de rempart et 2 maisons bleues pour un total de 6 PV.



PV pour la Cathédrale

Pour chaque maison qu'il possède à la Cathédrale, un joueur marque les PV selon les valeurs du Marché pour chaque set Argent-Huile-Vin (1 de chaque) qu'il possède. Exemple : si à la fin de la partie, les valeurs de l'Argent, du Vin et de l'Huile sont respectivement de 4, 3 et 2, un joueur qui a 2 maisons à la Cathédrale et 3 sets de ressources sur son plateau de joueur marque 18 PV (2 x (4+3+2)). Avec 2 maisons, il ne reçoit des PV que pour 2 sets.

Important : les marchandises restent disponibles pour gagner les PV des cartes Bonus.



PV pour les Cartes Bonus

Chaque joueur révèle ses cartes Bonus et additionne les PV qu'elles lui rapportent.

Important : chaque carte Bonus ne peut pas rapporter plus de 12 PV.

Chacune de ces cartes rapporte au joueur les PV indiqués pour chaque ressource qu'il a sur son plateau de joueur en fin de partie. A ce moment, vous pouvez échanger du Poisson contre d'autres ressources, mais pas après avoir bénéficié de la carte Bonus Poisson.

Ces cartes fonctionnent de la même manière mais pour les produits des bateaux. Elles sont reconnaissables à leur icône sur fond bleu. Pour chaque bateau avec le type de produit correspondant (comme les Épices pour la carte de gauche), le joueur gagne les PV indiqués sur la carte.



2 PV pour chaque type de produits différent sur les bateaux du joueur en fin de partie.



2 PV pour chaque set de chaque marchandise en fin de partie.



1 PV pour chaque 2 PV gagnés grâce aux bateaux durant la partie arrondi à l'inférieur.



1 PV pour chaque partie de rempart adjacent à une de vos maisons ou tours.



2 PV pour chaque tour que vous possédez sur le plateau de jeu en fin de partie.

Gagner la Partie

Le joueur qui a le plus de PV gagne la partie. En cas d'égalité, comparer la valeur des marchandises que possède chaque joueur dans son entrepôt. Le joueur avec la plus haute valeur gagne.



Cartes Bateau

Il y a 26 cartes Bateau et 7 types de produits que les bateaux apportent (voir ci-dessus : Fourrures, Céramiques, Vêtements, Épices, Soie, Perles et Gemmes). Chaque produit rapporte un nombre spécifique de PV (représenté par les étoiles à gauche des cartes). Toutes les icônes avec un fond bleu indiquent qu'il s'agit d'un produit provenant d'un bateau.



Les Gemmes coûtent un Argent additionnel et augmentent la valeur de l'Argent de 2 en arrivant sur le plateau.

Elles rapportent 5 PV.



Les Perles coûtent un Argent additionnel et augmentent la valeur de l'Argent de 2 en arrivant sur le plateau.

Elles rapportent 5 PV.



La Soie coûte une Huile ou un Vin de plus et augmente la valeur de l'Huile ou du Vin de 2 en arrivant sur le plateau.

Elle rapporte 4 PV.



Les Vêtements n'ont pas de coût additionnel et augmentent la valeur d'une des trois ressources de 1 en arrivant sur le plateau.

Ils rapportent 3 PV.



Les Épices n'ont pas de coût additionnel et augmentent la valeur d'une des trois ressources de 1 en arrivant sur le plateau.

Elles rapportent 2 PV.



Les Céramiques n'ont pas de coût additionnel et augmentent la valeur d'une des trois ressources de 1 en arrivant sur le plateau.

Elles rapportent 2 PV.



Les Fourrures n'ont pas de coût additionnel et augmentent la valeur d'une des trois ressources de 1 en arrivant sur le plateau.

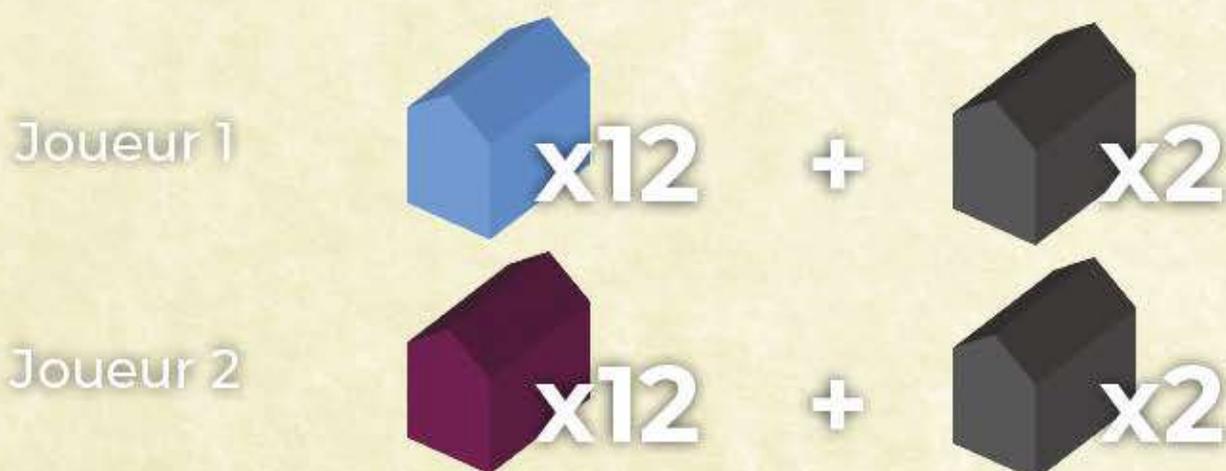
Elles rapportent 2 PV.



Règles pour 2 Joueurs

Lorsque vous jouez à 2 joueurs, la partie se déroule de la même manière qu'une partie normale. La seule différence est qu'en plus de leurs maisons respectives chaque joueur possède 2 bastions qu'ils peuvent utiliser comme « Joker ».

Durant la mise en place, donnez à un joueur les 12 maisons violettes et à l'autre joueur les 12 maisons bleues. Ensuite, chaque joueur prend 2 maisons noires : les bastions.



À n'importe quel tour, les joueurs peuvent placer un bastion à la place d'une maison de leur couleur en respectant les règles suivantes :

- Les bastions ne peuvent être placés que le long des remparts (c'est-à-dire sur les emplacements de maison extérieurs de la ville).
- Il ne peut y avoir qu'un seul bastion sur un hexagone (ex. : si un bastion est placé entre les hexagones Architecte et Orfèvre, il ne peut plus y avoir de bastion sur ces hexagones).
- Les bastions ne nécessitent pas de Bois ou de Pierre pour être construits (c'est-à-dire que vous pouvez placer un bastion sur une ville, même si vous y avez déjà autant de maisons que vous avez de Pierres (ou plus)).
- Les bastions ne déclenchent que les actions de la ville et ne fournissent pas de ressources (c'est-à-dire que vous ne gagnez pas de Raisin, d'Olive ou de Poisson en les plaçant).
- Le joueur qui place un bastion obtient **la totalité des actions** des hexagones où il l'a placé indépendamment de la couleur des maisons déjà placées là (c'est-à-dire que si le joueur violet place un bastion sur les Quais et qu'il y a déjà 1 maison violette et 2 maisons bleues à cet endroit, il pourra réaliser 4 fois l'action correspondante alors que le joueur bleu ne fera rien).
- Quand une maison normale est placée sur une région où il y a déjà un bastion, l'activation du bastion revient au joueur qui vient de placer la nouvelle maison, comme si elle était de sa couleur.
- Lors du décompte des remparts les plus longs, les bastions sont considérés comme une troisième couleur et « cassent » un tronçon de remparts (à moins qu'un joueur ait une tour par-dessus).

Remarque : il peut arriver que tous les emplacements "légaux" pour les bastions soient épuisés (c'est-à-dire qu'il n'y a plus d'emplacements de maison extérieurs de la ville qui ne contiennent pas déjà un bastion). Si cela se produit avant que l'un des joueurs n'ait placé tous ses bastions, il peut placer ses bastions restants comme des maisons normales.

Règles Solo

Il est possible de jouer à Ragusa en Solo. Dans ce mode, vous jouerez contre un Patricien aristocrate qui règne d'une main de fer.

Récemment marié avec un membre d'une autre famille puissante, le Patricien fonctionne maintenant avec deux fois plus de ressources, de terrains et de main-d'œuvre que vous. Comme si cela ne suffisait pas, il tire les ficelles de la ville, ce qui lui permet de se réserver des chantiers afin d'arriver à ses fins...



Mise en Place

Dans le Mode Solo, le Patricien utilise 2 plateaux de joueur, avec 12 maisons pour chacun d'eux (2 couleurs différentes). Le joueur reçoit les 12 maisons d'une autre couleur. Au début de la partie, placez 3 maisons de chaque couleur selon le modèle ci-dessous (en supposant que le joueur est **Violet**.)



Chaque robot (Bleu et Orange) débute avec 3 Zones de Bûcheronnage, 3 Carrières de Pierres, 1 Mine d'Argent, 1 Vignoble et 1 Bosquet d'Oliviers. Le joueur a 2 Zones de Bûcheronnage, 3 Carrières de Pierres, 2 Mines d'Argent, 1 Vignoble et 1 Bosquet d'Oliviers.



x6

Mélangez la pioche Patricien et tirez aléatoirement 6 cartes (remettez le reste dans la boîte). Chaque carte indique 3 emplacements de la ville. Placez une maison noire sur tous les lieux correspondants.

Tous ces emplacements sont réservés pour le Patricien et donc indisponibles pour le joueur.

Après avoir placé les 18 maisons noires, mélangez les 6 cartes, séparez-les en 2 piles de 3 et assignez 1 pile face cachée à chaque robot. Les emplacements inscrits sur ces cartes sont ceux que les robots utiliseront.



Ensuite, mélangez la pioche Bonus. Prenez une carte (face visible) et distribuez-en une (face cachée) à chaque robot. Elles seront révélées en fin de partie pour le décompte des PV.

Enfin, mélangez les cartes Bateau et placez une carte face visible sur chaque emplacement en bas du plateau principal. Ajustez le prix des marchandises comme dans une partie à 3, 4 ou 5 joueurs.

Déroulement d'une Partie Solo

La partie se déroule en 9 manches. À chaque manche, les 2 robots (orange puis bleu) jouent suivis par le joueur. Pour chaque robot, le tour se déroule de la manière suivante :

1. Mélangez les 3 cartes Patricien et piochez-en une.
2. Placez une maison du robot sur le premier emplacement disponible correspondant à la plus petite valeur indiquée par la carte (remplacez la maison noire qui n'est là que pour réserver l'emplacement). Si les 3 emplacements indiqués par la carte sont déjà occupés, défaussez-la et tirez-en une nouvelle.
3. Activez les emplacements normalement. Pour les maisons sur les hexagones de campagne, n'oubliez pas d'ajuster les ressources sur le plateau des robots.

Pendant la partie, vous n'avez pas besoin de vérifier que les robots respectent les conditions de construction (les maisons placées en début de partie garantissent que toutes les actions des robots sont légales).

Quand les robots placent des maisons sur la **Cave**, l'**Orfèvre**, le **Pressoir**, le **Poissonnier** ou la **Cathédrale**, les actions fonctionnent normalement (pas besoin de décision). Pour les autres emplacements, choisissez toujours l'action la plus favorable aux robots comme indiqué ci-dessous :



Palais du Recteur

Contrairement au joueur, le robot garde les 2 cartes face cachée et marquera les points correspondants en fin de partie.



Quais

Le robot vend la marchandise qui lui rapporte le plus. En cas d'égalité, il choisit celle dont il dispose le plus. **Exception** : si un robot a des maisons sur la Cathédrale et des sets de marchandises, il choisit alors la marchandise la plus rentable sans « casser » un set qui rapporterait des PV via la Cathédrale.



Marché

Le robot achète le produit qui lui rapporte le plus de PV. Si plusieurs produits valent le même nombre de PV, il prend celui qui exige une marchandise dont il dispose le plus. En cas d'égalité, choisissez la carte la plus à gauche. **Exception** : comme pour les Quais, ne « cassez » pas de set de marchandises qui rapporterait des PV via la Cathédrale.



Maçon

Le robot place un rempart sur l'emplacement qui lui rapporte le plus de PV (c'est-à-dire qui touche le plus de maisons et de tours de sa couleur). S'il y a plusieurs emplacements qui rapportent le même nombre de PV, il choisit celui qui lui permet de faire le plus long rempart. Si l'égalité persiste, il prend le 1^{er} emplacement dans le sens horaire en partant du coin supérieur de l'Orfèvre.



Architecte

La tour placée par le robot doit appartenir à son plus long tronçon de rempart :

- Si possible sur un emplacement qui a déjà une maison dessus, même une maison noire.
- Supposez que le rempart entier sera finalement construit.
- Trouvez le plus long tronçon ininterrompu de remparts avec des maisons et des tours de sa couleur et des emplacements vides (sans maison entre les remparts). Placez ensuite une tour sur un des deux emplacements aux extrémités de ce tronçon pour l'étendre. Si les deux emplacements sont bloqués, trouvez un autre tronçon qui puisse être étendu. S'il n'y en a pas, placez la tour sur un emplacement vide en utilisant les mêmes critères que pour résoudre l'action du Maçon.

Dès que les robots ont fait leur placement, vous pouvez placer une maison sur un emplacement vide non réservé (sans maison noire). Activez les hexagones selon les règles ci-dessus pour les maisons des robots et normalement pour vos propres maisons.

Fin de Partie

La partie se termine quand vous avez placé votre dernière maison. Calculez les scores pour les remparts les plus longs et les sets de la Cathédrale comme dans une partie normale. Révélez et résolvez ensuite toutes les cartes Bonus.

Si un robot n'a pas la carte Bonus Poisson mais possède des cartes Bonus pour d'autres ressources (Bois, Olive, etc.) avant de compter les PV, il transforme tous son Poisson disponible dans la ressource qui lui rapportera le plus de PV (exemple : si un robot a 5 ressources Poisson et qu'il possède les cartes Bonus Raisin à 2 PV et Pierre à 3 PV, il transforme son Poisson en 1 Pierre et 1 Raisin pour gagner 5 PV).

Inscrivez les PV des robots séparément. Le joueur gagne s'il marque plus de PV que chaque robot (n'additionnez pas les PV des deux robots).

Ajuster la difficulté

Vous pouvez augmenter la difficulté du jeu en modifiant la règle du Palais du Recteur pour le joueur. Au lieu de piocher 2 cartes Bonus pour en garder une, vous ne piochez que la 1^{re} carte.

Vous pouvez diminuer la difficulté du jeu en modifiant la règle du Palais du Recteur pour les robots. Lorsqu'un robot pioche 2 cartes Bonus, mettez-les de côté, face cachée par paires. À la fin de la partie, pour chaque paire de cartes Bonus, le robot ne marquera que les PV de la carte qui lui rapportera le plus de PV (à la place des 2 cartes).

Vous pouvez également diminuer la difficulté du jeu en commençant la partie et en faisant jouer les 2 robots après vous.





Exemple de Jeu à 3 Joueurs

Premier Tour 1

- **Violet** place sa 1^{re} maison et gagne l'accès à 1 Bois, 1 Pierre et 1 Minerai d'Argent.
- **Orange** place sa 1^{re} maison et gagne l'accès aux mêmes ressources que **Violet**.
- **Bleu** place sa 1^{re} maison et gagne l'accès à 1 Pierre, 1 Bois et 1 Olive.

Deuxième Tour 2

- **Violet** place sa 2^e maison. Il peut le faire sur cet emplacement car il a maintenant de la Pierre et du Minerai d'Argent (nécessaire pour les régions de ville et l'Orfèvre). L'Orfèvre lui a permis de produire 1 Argent et le Maçon lui permet de construire un rempart près de sa maison pour 2 PV.
- **Orange** place sa 2^e maison et gagne l'accès à un 2^e Bois, 1 Raisin et 1 Olive.
- **Bleu** place sa 2^e maison et gagne l'accès à 1 Raisin. Il peut produire 1 Huile grâce à ce Raisin nouvellement gagné et au Pressoir. Il active le Maçon et construit un rempart à côté de sa maison pour 2 PV. **Violet** peut réactiver sa maison présente sur le Maçon et place un autre rempart pour 2 PV.

Troisième Tour 3

- **Violet** place sa 3^e maison et gagne l'accès à 1 Olive. La Cave lui permet de produire 1 Vin avec son Raisin et l'Architecte lui permet de construire une tour qu'il place sur **T**.
- **Orange** a accès à 2 Bois et il peut placer sa 3^e maison. Ce faisant, il gagne l'accès à 1 Pierre, 1 Minerai d'Argent et 1 Olive supplémentaires. Il a maintenant accès à 2 Pierre, 2 Minerai d'Argent, 2 Bois, 2 Raisin et 1 Olive.
- **Bleu** place sa 3^e maison et gagne l'accès à 1 Minerai d'Argent, 1 Pierre et 1 Olive.





Quatrième Tour 4

- **Violet** place sa 4^e maison et gagne l'accès à 2 Poisson. Il est à côté des Quais et l'active pour vendre 1 Argent. Le prix actuel de l'Argent est de 2. Il déplace son marqueur Argent d'une case vers la gauche sur son plateau de joueur et gagne donc 2 PV.

- **Orange** place sa 4^e maison et gagne l'accès à 1 Poisson. Il active la Cave pour faire 2 Vin. Ensuite, la maison de **Violet** est activée et il fait 1 Vin. **Orange** active les Quais pour vendre 1 Vin pour 2 PV. Enfin, **Violet** active sa maison qu'il a sur les Quais et vend aussi 1 Vin pour 2 PV.

- **Bleu** place sa 4^e maison et gagne l'accès à 2 Poisson. Il active aussi les 2 maisons qu'il a au Pressoir pour produire 2 Huile.

Cinquième Tour 5

- **Violet** place sa 5^e maison et gagne l'accès à 2 Poisson supplémentaires. En activant le Poissonnier, il peut obtenir 2 PV pour son total de 4 Poisson.

- **Orange** place sa 5^e maison (avec 2 Pierre, il peut la placer autour d'un hexagone de ville où il a déjà une maison). Il active en premier le Palais du Recteur, tire 2 cartes Bonus et en garde 1. Ensuite, il active la Cave pour faire 2 Vin pour chaque maison qu'il a dessus. Il gagne donc un total de 4 Vin. Cela permet à **Violet** d'activer la maison qu'il a à la Cave pour fabriquer 1 Vin. Enfin, **Orange** active les Quais pour vendre 1 Vin. **Violet** vend également 1 Vin et **Orange** peut vendre 1 Vin pour sa 2^e maison à la Cave (selon l'ordre d'activation des maisons). Ces ventes rapportent 2 PV à **Violet** et 4 PV **Orange**.

- **Bleu** place sa 5^e maison et gagne l'accès à 1 Bois, 1 Olive et 1 Raisin supplémentaires.

Résumé d'un Tour

- Placez une maison sur un emplacement libre.
- Pour chaque hexagone adjacent, vérifiez si les conditions sont remplies (sinon, échangez du Poisson pour satisfaire aux conditions ou choisissez un autre emplacement).
- Activez les hexagones adjacents, un à la fois :
 - Pour les hexagones de campagne, ajustez les cartes Quantité de Ressources correspondantes.
 - Pour les hexagones de ville avec une **flèche ronde** en dessous du nom, activez chaque maison l'une après l'autre en commençant par celle du joueur qui vient de placer la sienne puis dans le sens horaire, en réalisant l'action pour les propriétaires de chaque maison.
 - Pour les hexagones de ville qui ont une **flèche ronde barrée** en dessous du nom, activez uniquement la maison qui vient d'être placée.

Conseil : en plaçant une maison dans la ville, placez d'abord la maison sur son côté pour indiquer que cette maison est la plus récente et quelles seront les maisons suivantes à activer. Quand toutes les régions ont été résolues, placez la maison dans sa position normale.