



Río de la Plata

UN JEU DE MICHELE QUONDAM



90'



3-5



13-99



FRA

En 1536, Pedro de Mendoza fonde la ville de Buenos Aires le long du fleuve Rio de la Plata. Cinq ans plus tard, les colons sont forcés de quitter la ville, épuisés par les difficultés et les attaques incessantes des indigènes Querandies. Quelques jours plus tard, la cité est brûlée et détruite.

Environ 50 ans après, Juan Gara y mène une nouvelle expédition et la ville de Buenos Aires est de nouveau construite. Le défi est aussi difficile que la première fois : les ressources sont minces et les indigènes toujours hostiles.

De plus, les corsaires, payés par la couronne anglaise, menacent la colonie espagnole. Buenos Aires parviendra-t-elle à survivre ?

Río de la Plata est un jeu de stratégie dans lequel les joueurs sont les chefs des familles de colons qui ont fondé la ville de Buenos Aires. Ils devront collaborer afin de se défendre et développer la ville, mais seront en concurrence pour obtenir la réputation nécessaire afin de se voir attribuer les fonctions les plus prestigieuses ou le titre de gouverneur. La réputation est basée sur les **points de victoire (PV)** et le joueur qui aura la plus de points de victoire à la fin de la partie sera déclaré vainqueur.

CONTENU DE LA BOITE

- Un plateau de jeu et 2 Dés
- 50 pions Ouvrier (10 par couleur)
- 18 pions violets et 1 pion bleu (ennemis)
- 5 pions Compteur et 1 marqueur de temps (6 couleurs)

- 60 pions de mur/route
- 75 cubes de ressources (15 bleus, 30 blancs et 30 marrons)
- 4 tuiles Palais, Cathédrale, Fort et Port
- 65 tuiles Habitation (13 par couleur)
- 3 tuiles Monument
- 3 tuiles Jardin
- 5 tuiles Église
- 4 tuiles Marché
- 6 tuiles Tailleur de Pierre / Charpentier
- 12 tuiles Personnage
- 40 pièces : 30 Argent (x1) et 10 Or (x5)

DURÉE DE PARTIE

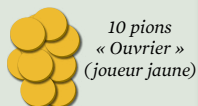
Une partie se joue en 20 tours, représentant les 20 ans de 1580 à 1599. La progression de la partie est indiquée par la position du marqueur de temps violet sur l'échelle de temps du plateau.

PRÉPARATION DU JEU

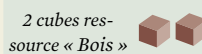
1 Ouvrez le plateau et placez le au centre de la table

2 Placez le marqueur de temps (violet) sur la case 1580 de l'échelle de temps (premier tour de jeu)

3 Chaque joueur prend les 10 pions « Ouvrier » d'une même couleur, ainsi que 2 cubes « Pierre », 2 cubes « Bois » et 2 pièces d'argent



10 pions « Ouvrier » (joueur jaune)



2 pièces d'argent



Échelle du Fort

Échelle du Palais

Échelle de la Cathédrale

Échelle des Murs

Piste des points de victoire

Bateau

Zone de départ

Plaza Mayor

Échelle du Port

Agriculture

Artisanat

Échelle de Production (Mine et Forêt)

Échelle des Ennemis

Échelle des Routes

4 Les cartes Personnage et le reste du matériel de jeu sont placés à côté du plateau et représentent la banque



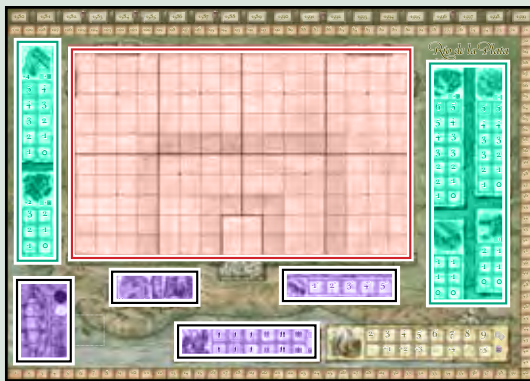
5 L'ordre du tour est déterminé aléatoirement et le dernier joueur du tour reçoit 1 cube ressource « Bois » et 1 cube ressource « Pierre » en bonus

6 La partie démarre par le tour du premier joueur

OÙ PLACER LES OUVRIERS: LES 3 ZONES DU PLATEAU

Sur la carte de la ville (zone rouge)

Avec cette action les joueurs peuvent construire des bâtiments mineurs. Certains d'entre eux peuvent produire des effets, s'ils sont activés à l'aide de pions Ouvrier.



Sur les échelles de construction hors de la ville (zone verte). Les ouvriers sont utilisés pour construire les bâtiments majeurs.

Sur les autres secteurs (zone violette) Divers choix : de la sollicitation du talent des personnages à la production de ressources.

ADJACENCE ET OUVRIERS



Le joueur vert peut placer ses ouvriers adjacents à ses huttes (ou maisons) ou à la zone de départ. L'illustration montre toutes les positions possibles pour les ouvriers.

LE TOUR DE JEU

À chaque tour de jeu on effectue les trois phases suivantes :

- A | Placement des ouvriers
- B | Effets des ouvriers
- C | Contrôles de fin de tour et Combats

A | PLACEMENT DES OUVRIERS

Chaque joueur dispose de **9 pions Ouvrier**. Ils sont représentés dans les tables par le symbole . Ces pions représentent la main d'œuvre de la maison de colons contrôlée par le joueur. Ils sont utilisés pour chaque action du jeu, y compris le combat, et le but de jeu est de les gérer le mieux possible.

À chaque tour, il est possible de placer **jusqu'à 5 de ses pions**. Un premier joueur place tous ses pions, puis le joueur suivant fait de même et ainsi de suite. Si un joueur ne peut ou ne veut pas placer 5 de ses pions, il peut en placer moins. Les pions Ouvrier peuvent être placés dans les 3 zones du plateau :

- 1) SUR LA CARTE DE LA VILLE
- 2) SUR LES ÉCHELLES DE CONSTRUCTION HORS DE LA VILLE
- 3) SUR LES AUTRES SECTEURS

1) SUR LA CARTE DE LA VILLE

Les pions Ouvrier sont placés sur la carte de la ville afin de construire les bâtiments mineurs. Les règles générales suivantes s'appliquent :

- Les pions Ouvrier doivent être placés sur une case adjacente à la hutte ou à la maison d'un joueur ou à la zone de départ (voir adjacence et ouvriers). En conséquence, durant le premier tour, les pions ne peuvent être placés que sur les cases de la zone de départ, par la suite les joueurs pourront se déployer autour de leurs bâtiments.
- Il n'est pas possible d'avoir **plus de 3 pions Ouvrier** sur la même case.
- Il n'est pas possible d'avoir des **pions Ouvrier de différentes couleurs sur la même case**, sauf pendant un combat (voir Combats) ou lorsqu'ils sont utilisés pour activer un bâtiment mineur relié par des routes (voir Effets des bâtiments mineurs).
- Il n'est pas possible de créer de bâtiment sur la **Plaza Mayor** : elle doit rester vierge de tout bâtiment durant toute la partie. Il est possible de créer **un seul bâtiment par tour sur une case appropriée**. Par consé-

quent, il est impossible de créer une maison en un seul tour : il faut d'abord construire une hutte (prérequis pour la construction d'une maison) et au tour suivant la transformer en maison.

- Les pions Ouvrier qui sont placés sur une case de la ville sans bâtiment **peuvent être retirés** par un autre joueur durant son tour, à la condition qu'il les remplace par ses propres pions, en doublant leur nombre. Pendant la substitution, un des pions expropriateur est sacrifié et donc retiré.

Exemple : Le joueur vert possède 2 pions Ouvrier sur une case et le joueur noir veut occuper cet espace. Pour ce faire, il doit placer 4 pions. S'il le fait, les 2 pions verts et un des pions noirs sont retirés : 3 pions noirs restent en place sur la case.

Les pions retirés et sacrifiés retournent à leurs propriétaires respectifs.

CARACTÉRISTIQUES DES BÂTIMENTS MINEURS.

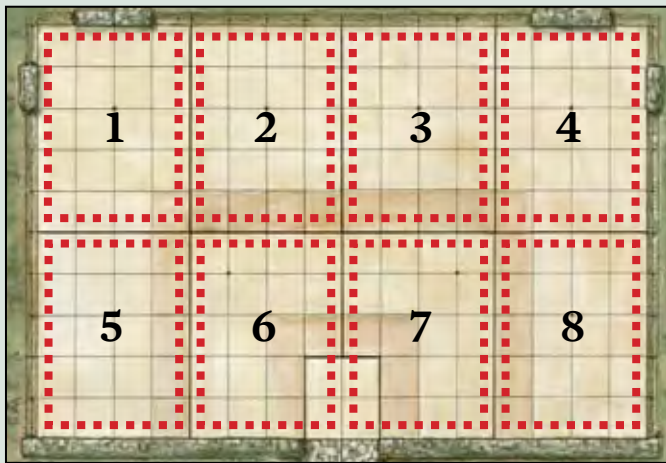
Ces bâtiments ont besoin de pions Ouvrier et de ressources pour être construits. Le moins cher est la hutte qui nécessite 2 pions Ouvrier. Les places, monuments, jardins, casernes et les églises génèrent des PV lorsqu'ils sont construits. Certains bâtiments (maisons, compagnies, places, monuments et jardins) ont des prérequis : La maison ne peut être construite que sur une case où se trouve déjà une hutte; la compagnie nécessite un marché ; monument et jardin exigent une place. La place ne peut être construite que sur une case entourée par 5 bâtiments mineurs ou par des murs. La table de gauche récapitule ces informations pour les bâtiments mineurs.

EFFETS DES BÂTIMENTS MINEURS. Une partie des bâtiments mineurs peuvent être activés pour produire des effets. À l'exception des casernes, qui sont toujours en activité, les autres bâtiments requièrent un pion Ouvrier pour être activés. Les règles suivantes s'appliquent aux effets et à leur activation :

- Afin qu'un bâtiment puisse être activé, il doit y avoir une maison adjacente à celui-ci (voir l'exemple *Adjacence et effets*).

COSTRUCTON	PV	PRÉREQUIS	COÛT	EFFETS
Hutte	-	-	2	-
Maison	-	Hutte	1 1 1	-
Tailleur de pierre	-	-	1 2	1 + 1 = 3
Charpentier	-	-	1 2	1 + 1 = 3
Marché	-	-	2 2 2	1 + 1 = 1 1 + 1 = 2
Compagnie	-	Marché	2 2 2 1	comme le marché + 1
Place	6	5 Bâtiments	1 1 1	-
Monument	3	Place	2 1 1	-
Jardin	3	Place	2 1 1	-
Caserme	6	-	2 3 2 1	dominance
Église	3	-	2 1 2 1	1 + 1 = 2 PV (3 PV avec la Cathédrale)

LES QUARTIERS DE LA VILLE



La ville est divisée en 8 quartiers. Chaque quartier possède un centre identifié par un point noir.

À la fin de la partie, les bâtiments qui sont situés dans les quartiers rapportent des PV en fonction des maisons que les joueurs possèdent dans ce quartier.

• Les bâtiments mineurs ne peuvent être activés qu'une **seule fois par tour de jeu**. Si la zone où se trouve le bâtiment est reliée par une route, le bâtiment peut être activé **deux fois par tour de jeu**.

Il n'est pas possible de placer sur un bâtiment plus de pions que le nombre maximum d'activation par tour du bâtiment.

• Il peut y avoir seulement 1 église, 1 jardin, 1 monument et 1 caserne dans chaque quartier de la ville.

Description des effets des bâtiments mineurs :

Hutte, Maison, Place, Monument et Jardin : aucun effet.

Tailleur de Pierre : placer un pion Ouvrier sur le Tailleur de Pierre permet de produire 3 ressources Pierre à partir d'1 ressource Pierre.

Charpentier : placer un pion «Ouvrier» sur le Charpentier permet de produire 3 ressources Bois à partir d'1 ressource Bois.

Marché : placer un pion Ouvrier sur le Marché permet d'échanger une ressource « Bois » ou « Pierre » contre une pièce d'ar-

gent, ou une ressource précieuse contre 2 pièces d'argent.

Entreprise : placer un pion «Ouvrier» sur l'entreprise permet d'échanger une ressource Bois ou Pierre contre 2 pièces d'argent ou une ressource précieuse contre 3 pièces d'argent.

Caserne : pendant le combat, elle fournit la dominance à tous les défenseurs se trouvant dans son quartier (voir la section « Combats »). Elle n'exige pas d'activation.

Église : En plaçant un pion Ouvrier sur l'église et en payant 1 pièce d'argent, le joueur gagne 2 PV (3 PV si la Cathédrale a été placée).

2. SUR LES ÉCHELLES DE CONSTRUCTION HORS DE LA VILLE

Cette action est utilisée pour créer les bâtiments les plus importants dans la ville, appelés bâtiments majeurs : le Palais, la Cathédrale, le Port, le Fort, les Murs et les Routes. La construction de ces bâtiments peut coûter très cher et nécessite généralement la collaboration d'autres joueurs. Chaque bâtiment majeur a sa propre échelle de construction sur le plateau. Pour créer un bâtiment majeur les pions Ouvrier sont placés sur les cases vides de l'échelle du bâtiment. Certaines cases de l'échelle ne sont utilisées que dans les parties à 4 ou 5 joueurs (ces cases sont violettes pour les parties à 4 ou 5 joueurs et vertes pour les parties à 5 joueurs). Quand toutes les cases de l'échelle sont occupées, la construction du bâtiment est achevée. Pour tous les bâtiments majeurs, excepté les routes, le placement d'un pion Ouvrier sur une case a un coût en ressources : **ce coût doit être payé immédiatement lors du placement du pion**. Le coût est indiqué sur l'échelle sur le plateau de jeu et plus loin dans la description des bâtiments.

Exemple : le Fort a un coût de 1 bois et de 1 pierre pour chaque case. En conséquence pour placer 2 pions Ouvrier sur deux cases de son échelle, le joueur doit payer 2 ressources Bois et 2 ressources Pierre.

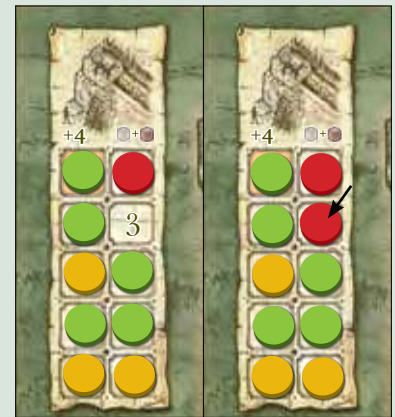
Une fois placés, les pions Ouvrier restent sur l'échelle et ne seront enlevés que lorsque la construction sera achevée, c.-à-d.,

LES BÂTIMENTS MAJEURS



À gauche : Le joueur vert place un pion Ouvrier sur la case en haut à gauche de la grille du Fort. Pour ce faire, il paye immédiatement (en ressources) 1 pierre et 1 bois.

À droite : Le joueur rouge fait la même placement et choisit une case à 4 points. Les deux pions resteront sur le plateau jusqu'à ce que l'échelle soit entièrement complétée.



À gauche : Après quelques tours de jeu l'échelle du Fort est presque remplie. La dernière case libre a une valeur de 3 points (il peut être utile de laisser quelques cases de valeurs élevées afin d'encourager les joueurs à participer à la construction).

À droite : Le joueur rouge complète l'échelle. Durant la phase Événement, tous les pions sont restitués aux joueurs et les PV sont attribués : 14 PV au joueur vert, 4 PV au jaune, le joueur rouge reçoit 7 PV plus un bonus de 4 PV pour avoir complété l'échelle (total 11 PV). Le joueur rouge place la tuile Fort sur le plateau.

quand toutes les cases seront occupées. Le nombre de pions par joueur étant limité, **les joueurs devront faire attention à ne pas disperser leurs pions sur trop de bâtiments en même temps**. Les chiffres dans les cases des échelles représentent les PV que le joueur recevra lorsque le bâtiment sera terminé.

Exemple : si un joueur remplit seul toutes les cases de l'échelle des routes, il gagne 4 PV

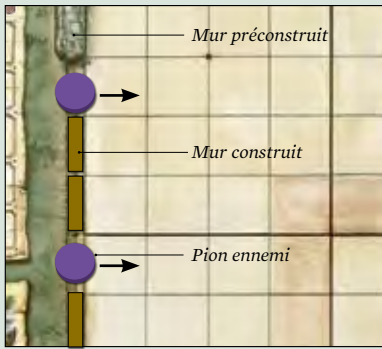
Le joueur qui place le dernier pion Ouvrier sur une échelle est celui qui termine la construction. Ce joueur place la tuile du bâtiment où il veut dans la ville : il peut ainsi choisir un quartier où il est dominant, sachant que les bâtiments majeurs donnent un bonus à la valeur finale en PV des quartiers. Néanmoins le Fort et le Port doivent

ADJACENCE ET EFFETS



Le Marché (bâtiment mineur) peut être activé en y plaçant un pion Ouvrier. Le bâtiment n'est pas accessible à tous les joueurs, mais seulement aux joueurs jaunes et noirs, qui ont une maison adjacente au marché. Le joueur rouge n'a pas de maison adjacente au marché, tandis que le joueur vert a seulement des huttes.

LES MURS



Les murs ferment le passage aux ennemis durant le combat, protégeant ainsi les quartiers de la ville. Dans cet exemple, il y a seulement deux accès possibles dans la section visible de la ville.

être placés sur les positions désignées du plateau, le joueur qui termine le Port gagne 2 PV supplémentaires et la personne qui termine le Fort gagne 4 PV supplémentaires.

CARACTÉRISTIQUES DES BÂTIMENTS MAJEURS. Les propriétés des bâtiments majeurs :

Palais (1 +1 /case) : La tuile «Palais» est placée sur une des cases adjacentes à la Plaza Mayor; si ces cases sont toutes occupées par d'autres constructions, le joueur qui place le Palais enlève une construction de son choix qui est alors défaussée. Le Palais fournit un bonus de +3 à la valeur de PV du quartier à la fin de la partie.

Cathédrale (1 +1 /case) : Comme le palais, la Cathédrale doit être placée sur une des cases adjacentes à la Plaza Mayor; si ces cases sont toutes occupées par d'autres constructions, le joueur qui place la Cathédrale enlève une construction de son choix qui est alors défaussée. La Cathédrale fournit un bonus de +2 à la valeur de PV du quartier à la fin de la partie.

Fort (1 +1 /case) : Pendant le combat il peut diminuer le nombre d'ennemis grâce aux Canons (voir la section « Combats »). La tuile Fort est placée sous la Plaza Mayor sur l'une des 2 cases où apparaissent des pierres. Le joueur qui la place reçoit un bonus de 4 PV.

Murs (1 ou 1 /case) : Les murs sont placés sur le périmètre extérieur de la ville et réduisent les points d'accès disponibles pour les ennemis. Les ennemis ne peuvent pas entrer dans la ville par une case bloquée par un mur. Lorsque l'échelle des Murs est complète, 3 pions Mur sont placés. L'échelle des Murs peut être remplie plusieurs fois pour obtenir des sections murales supplémentaires. Le plateau possède quelques murs préconstruits.

Port (1 +1 /case) : Une fois que le Port a été construit, l'expédition vers l'Espagne peut débuter, elle permet aux joueurs de vendre des ressources et de gagner des PV et des pièces. La tuile du Port est placée sur la case adjacente au bateau. Le joueur qui la pose reçoit un bonus de 2 PV.

Route (ne nécessite aucune ressource) : Lorsque l'échelle des Routes est complète, 3 tronçons de route sont placés sur la carte de la ville le long des lignes qui séparent les cases. Un quartier est relié par une route lorsque son centre est relié à la Plaza Mayor par une route. Le centre de chaque quartier est indiqué par un point noir. Le raccordement avec une route augmente le nombre d'activations possibles pour chacun des bâtiments mineurs du quartier de 1 à 2 par tour. De plus, une route donne un bonus de +1 à la valeur en PV du quartier à la fin de la partie. L'échelle des Routes peut être remplie plusieurs fois.

3. SUR LES AUTRES SECTEURS

Sur le plateau il y a d'autres secteurs sur lesquels il est possible de placer un ou plusieurs pions Ouvrier pendant la phase de

Placement. Ces éléments sont : Production (Mine et Forêt), Agriculture, Artisanat, Bateau, Ordre du Tour et Personnages.

Mine et Forêt : Pour chaque pion «Ouvrier» placé sur cette échelle, le joueur reçoit des ressources en pierre ou en bois durant la phase Effets. La première ressource a le coût le plus faible : 1 pion fournit 1 ressource, la suivante exige 2 ou 3 pions pour chaque ressource. Il n'y a aucune limite au nombre de ressources qui peuvent être produites pendant le jeu (elles ne sont pas limitées par les cubes disponibles).

Agriculture : Pour chaque groupe de 2 pions Ouvrier placés sur cette case, le joueur reçoit 1 pièce d'argent pendant la phase Effets. Tous les joueurs peuvent utiliser l'Agriculture simultanément.

Artisanat : Pour chaque pion «Ouvrier» placé sur cette case, une ressource peut être échangée contre une ressource précieuse pendant la phase Effets. Tous les joueurs peuvent utiliser l'Artisanat simultanément.

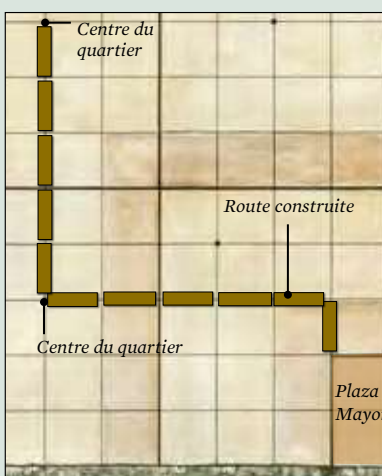
Bateau : Une fois que le port a été construit, le bateau peut être utilisé pour charger et vendre des ressources en Espagne afin de recevoir les pièces d'argent et des PV.

Chargement de ressources : il est nécessaire de placer un ou plusieurs pions «Ouvrier» sur le quai à côté du bateau. Pendant la phase Effets, les ressources sont chargées sur le bateau jusqu'à un maximum de 3 ressources pour chaque pion.

Départ du bateau : si un joueur veut provoquer le départ du bateau vers l'Espagne avant qu'il ne soit entièrement chargé, il doit verser 2 pièces d'argent à la banque. Il peut aussi attendre que le bateau soit entièrement chargé, dans ce cas le bateau partira gratuitement.

Si le personnage Armateur est joué par un joueur (voir la section « Personnages ») 1 pièce d'argent va à ce joueur et 1 pièce d'argent va à la banque. Le bateau partira à la

ROUTES



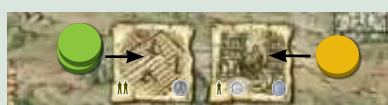
Les routes fournissent des bonus lorsqu'elles relient un quartier à la Plaza Mayor. Un quartier est relié lorsque son centre (identifié par un point noir) est relié à la Plaza Mayor comme on peut le voir pour les 2 quartiers de cet exemple.

MINES ET FORÊTS



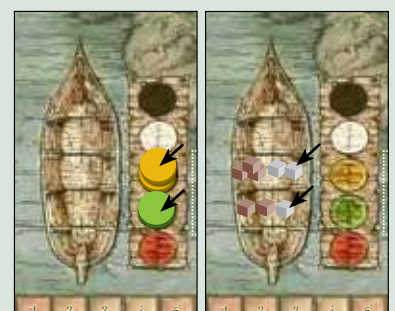
L'échelle de production fournit des ressources de bois et de pierre grâce aux pions Ouvrier qui y sont placés. Dans l'exemple, les joueurs blanc et vert utilisent un pion pour recevoir 1 pierre chacun. Les joueurs jaunes et rouges doivent utiliser 2 pions pour chaque ressource.

AGRICULTURE ET ARTISANAT



Le joueur vert place 2 pions Ouvrier sur la case Agriculture du plateau et le joueur jaune place 1 pion Ouvrier sur la case Artisanat. Pendant la phase Effets, vert recevra 1 pièce d'argent tandis que jaune pourra échanger 1 ressource de bois ou de pierre contre une ressource précieuse.

LE BATEAU



Une fois que le port a été construit et que la tuile Port a été placée, il est possible d'utiliser le bateau.

Phase de Placement (à gauche): les joueurs peuvent placer leurs pions Ouvrier sur le quai. Dans cet exemple, le joueur jaune place 2 pions et le joueur vert place 1 pion.

Phase Effets (à droite): les joueurs peuvent charger jusqu'à 3 ressources dans le bateau pour chaque ouvrier qu'ils ont placé sur le quai. Dans cet exemple, le joueur jaune charge 5 ressources et le joueur vert 2 ressources. À la fin du tour, les joueurs récupèrent leurs pions.

fin de la phase Effets du tour où les 2 pièces d'argent ont été payés : un pion violet est placé sur l'échelle de temps 2 cases plus loin que le tour en cours : il indique le tour où le bateau sera de retour.

Exemple : si le tour courant est 1590, le pion violet est placé sur le tour 1592.

Retour du bateau : pendant la phase Effets du tour dans lequel le bateau effectue son retour, les joueurs sont payés en fonction des ressources qu'ils ont chargées sur le bateau; les ressources retournent à la banque. Les joueurs recevront:

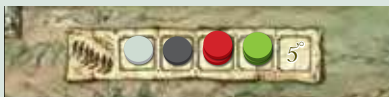
- Pur chaque pierre ou bois 1 ● + 1 PV
 - Pour chaque ressource précieuse 2 ● + 2 PV
 - Pur chaque triplett 6 ● + 4 PV
- (1 bois, 1 pierre, 1 ressource précieuse)

Les règles suivantes s'appliquent au bateau :

- Le paiement pour provoquer le départ du bateau doit être effectué pendant la phase de placement du joueur.
- Le bateau a une capacité de chargement maximale de 7 ressources pour chaque joueur en jeu : 21 ressources à 3 joueurs, 28 à 4 joueurs et 35 à 5 joueurs. Un joueur peut utiliser, à lui seul, toute la capacité de chargement du bateau en chargeant les ressources sur le bateau, sur plusieurs tours.
- Si le bateau atteint sa charge maximale, il part automatiquement, sans qu'il n'y ait de paiement à la banque et/ou à l'armateur.
- Lorsque le bateau voyage, il n'est pas possible de charger des ressources.
- Un bateau vide ne peut pas partir.
- Un bateau ne peut pas revenir et partir pour un nouveau voyage dans le même tour.

Ordre du tour. Un pion de chaque joueur est placé sur cette échelle pour déterminer l'ordre du tour. Pendant la phase de placement, les joueurs peuvent ajouter d'autres pions sur l'échelle pour essayer de modifier l'ordre du tour pour le prochain tour.

ORDRE DU TOUR



Les joueurs peuvent utiliser des pions pour changer l'ordre du tour et devenir le premier joueur au prochain tour. Dans l'exemple ci-dessus, l'ordre du tour est actuellement : 1) blanc, 2) noir, 3) rouge, 4) vert.

Dans la phase de placement, les joueurs rouges et verts ajoutent chacun un pion sur l'échelle d'ordre du tour. Si plus d'un joueur tente de devenir le premier joueur, l'égalité est résolue en inversant l'ordre courant, dans ce cas-ci le joueur vert. Au tour suivant l'ordre du tour sera : 1) vert, 2) rouge, 3) blanc, 4) noir.

Ce dernier est déterminé en fonction du nombre de pions ajoutés par les joueurs sur l'échelle d'ordre du tour. Le joueur avec le plus de pions supplémentaires se déplacera le premier, puis le celui qui possède le second nombre de pions et ainsi de suite. En cas d'égalité, on inverse l'ordre courant entre les joueurs concernés.

L'ordre peut seulement être changé par l'ajout de pions. Les pions supplémentaires sont enlevés à la fin du tour.

Les Personnages. Pendant son tour un joueur qui désire s'attacher les services d'un personnage doit placer un pion Ouvrier sur le personnage concerné. Durant la phase Effets, le joueur paye la quantité demandée de pièces d'argent et contrôle de manière visible qu'il possède les PV nécessaires. Si le joueur répond aux exigences, il prend la tuile du personnage et la place devant lui. Si le joueur n'a pas l'argent ou les PV demandés, il doit payer une amende de 3 pièces d'argent et 5 PV. Si le joueur n'a pas les 3 pièces d'argent, il donne tout l'argent qu'il possède, avec toutes ses ressources. Les règles suivantes s'appliquent :

EFFETS DES OUVRIERS



Pendant la phase de Placement, le joueur vert place 3 pions «Ouvrier» créant une paire et un pion seul.



Pendant la phase d'effet il convertit la paire de pions en hutte (ce qui ne réclame aucun coût additionnel en ressources) et le pion simple en Tailleur de Pierre. Pour le Tailleur de Pierre, il devra payer 2 ressources «Bois».

- Les capacités, le cas échéant, des Personnages sont toujours utilisées pendant la phase Effets et seulement au tour suivant celui dans lequel ils ont été achetés.
- Il n'est pas possible de placer des pions Ouvrier sur un personnage sur lequel un autre joueur a déjà placé son pion.
- Les personnages sont uniques, plusieurs joueurs ne peuvent donc pas acheter le même Personnage. Les caractéristiques des différents personnages sont indiquées dans le Tableau des personnages ci-dessous.

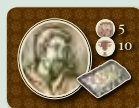
TABLES DE PERSONNAGES



Canonnier. 2 PV pour chaque ennemi détruit par les canons. +1 au jet de dés des canons. 5 PV à la fin de la partie. Il coûte 5 pièces d'argent et requiert un minimum de 7 PV.



Général. Au combat le joueur gagne : 1 pion de plus lorsqu'il défend, +1 PV/ennemi détruit dans la bataille, l'aptitude de placer ses pions dans tous les bâtiments. 5 PV à la fin de la partie. Il coûte 5 pièces d'argent et requiert un minimum de 7 PV.



Bâtisseur de Routes. 1 route gratuite par tour et 2 PV pour chaque zone reliée à la fin de la partie. Il coûte 5 pièces d'argent et requiert un minimum de 10 PV.



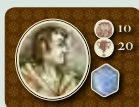
Défenseur. 1 pion mur gratuit par tour. 3 PV pour chaque quartier dont le périphérique est fermé par des murs à la fin de la partie. Il coûte 5 pièces d'argent et requiert 10 PV.



Maître Tailleur de Pierre. Le joueur gagne 1 ressource «Pierre» gratuite par tour. 5 PV à la fin de la partie. Il coûte 5 pièces d'argent et requiert un minimum de 10 PV.



Maître Charpentier. Le joueur gagne 1 ressource «Bois» gratuite par tour. 5 PV à la fin de la partie. Il coûte 5 pièces d'argent et requiert un minimum de 10 PV.



Maître Artisan. Le joueur gagne 1 ressource «Précieuse» gratuite par tour. 8 PV à la fin de la partie. Il coûte 10 pièces d'argent et requiert un minimum de 20 PV.



Maître Marchant. Le joueur gagne 1 ressource gratuite de n'importe quel type par tour. 12 PV à la fin de la partie. Il coûte 15 pièces d'argent et requiert 25 PV.



Armateur. Le joueur gagne 1 pièce d'argent pour chaque départ de bateau. 3 PV pour chaque expédition réalisée. Il coûte 8 pièces d'argent et requiert un minimum de 15 PV.



Évêque. Le joueur gagne 4 PV par église ou cathédrale présente dans la ville à la fin de la partie. Il coûte 15 pièces d'argent et requiert un minimum de 30 PV.



Architecte. Le joueur gagne 7 PV pour chaque bâtiment majeur présent dans la ville à la fin de la partie (Port, Fort, Cathédrale, Palais). Il coûte 20 pièces d'argent et requiert un minimum de 40 PV.



Gouverneur. Le joueur gagne 12 PV à la fin de la partie, +6 PV pour chaque quartier qui possède au moins 4 des 5 bâtiments nobles (Place, Monument, Jardin, Caserne, Église). Il coûte 25 pièces d'argent et requiert 50 PV.

B | EFFETS DES OUVRIERS

Dans cette phase les joueurs, chacun à leur son tour, récupèrent la production correspondant aux pions Ouvrier qu'ils ont placés sur le plateau et qu'ils veulent ou peuvent récupérer : **si un ouvrier produit, il est enlevé du plateau et retourne au joueur.**

Si la production induit un coût pour le joueur, il doit s'en acquitter durant cette phase. Pendant son tour, le joueur décide de l'ordre de la production à sa convenance.

Par exemple, il est possible de produire des ressources de bois et de pierre et de les utiliser immédiatement à la construction d'un bâtiment mineur.

C | CONTRÔLES DE FIN DE TOUR ET COMBATS

À la fin du tour, on procède aux contrôles suivants :

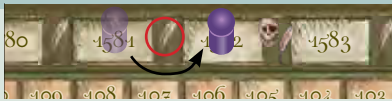
- Contrôle de combats
- Changement de l'ordre du tour
- Nouveau tour

A. Les deux dés à 6 faces sont lancés et le résultat est comparé à l'échelle des ennemis : si le résultat est inférieur ou égal à la valeur de l'échelle d'un ou des deux pions ennemis, un combat a lieu. S'il est inférieur ou égal à un seul des deux pions alors le combat aura lieu uniquement avec cet ennemi. Si le résultat est inférieur ou égal aux deux pions, le combat aura lieu uniquement avec les pirates. Le combat doit être résolu immédiatement (voir la section « Combats ») et le pion correspondant sur l'échelle des ennemis est reculé de 4 cases.

B. L'ordre du tour est mis à jour.

C. Pour indiquer le passage au tour suivant, on fait avancer d'une case le marqueur sur l'échelle de temps. L'échelle des ennemis est modifiée en déplaçant un ou les deux pions ennemi (le bleu et le violet) d'une case en fonction des symboles sur l'échelle de temps : les plumes représentent les indigènes tandis que les crânes représentent les pirates (si les deux symboles sont présents les deux pions sont déplacés).

CHANGEMENT DE TOUR



L'échelle de temps peut montrer un symbole indigène (plume), un symbole de pirate (crâne) ou les deux, sur les espaces séparant les tours. Quand le marqueur de temps est avancé, l'échelle des ennemis est mise à jour en fonction des symboles franchis. Dans l'exemple, en avançant de 1581 à 1582, le symbole « plume » des indigènes est indiqué.



Le pion indigène, sur l'échelle des ennemis, est donc avancé d'une case.

COMBAT : QUI ATTAQUE ?



Quand un joueur agit en tant qu'attaquant, un pion violet est placé sous le pion du joueur sur l'échelle d'ordre du tour. Dans ce cas-ci, le joueur noir sera l'attaquant.

ECHELLE DE ENNEMIS



Il y a deux pions sur l'échelle des ennemis : le bleu représente les pirates et le violet les indigènes. Le chiffre indiqué par les pions représente la probabilité qu'un combat ait lieu.

Par exemple, si la valeur des indigènes est 5 (le pion violet) et la valeur des pirates est 3 (pion bleu), sur un jet de dés dont le résultat est 2 ou 3, un combat avec les pirates éclate, alors qu'avec un résultat de 4 ou 5 le combat aura lieu avec les indigènes.

COMMERCE ET UTILISATION DE L'ARGENT

Les joueurs peuvent commercer et échanger l'argent, les ressources et les personnages comme ils souhaitent à n'importe quel moment de la partie. Ce qui suit doit être pris en considération :

- Il est possible d'acheter des ressources de bois ou de pierre. La première ressource achetée par le joueur pendant un tour coûte 1 pièce d'argent, la deuxième ressource coûte 2 pièces d'argent, la troisième ressource 3 pièces d'argent et ainsi de suite...
- Il est possible d'acheter plus de pions au début d'un combat : le premier pion supplémentaire coûte 1 pièce d'argent, le second 2 pièces d'argent et ainsi de suite (voir la section « Combats »)...
- Il y a deux types de pièces, les pièces d'argent et les pièces d'or. Une pièce d'or vaut 5 pièces d'argent.

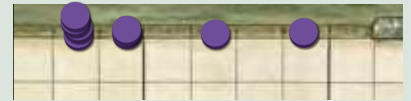
COMBATS

Un joueur agit en tant qu'attaquant et déplace les indigènes ou les pirates. Son objectif est de détruire les bâtiments de la ville; pour chaque hutte détruite il reçoit 2 PV, 4PV pour chaque Maison, 6PV pour chaque autre bâtiment mineur, 12 PV pour la cathédrale et le palais. Les autres joueurs sont les défenseurs ; ils doivent protéger la ville et détruire les ennemis. Un défenseur reçoit 2 PV pour chaque ennemi détruit et 2 PV pour chacun de ses propres pions tués dans la bataille.

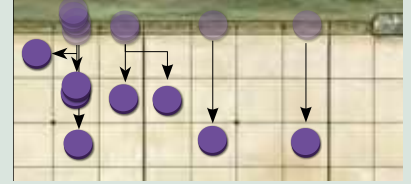
Actions à effectuer dans l'ordre lorsqu'un combat a lieu :

- Désignation de l'attaquant
- Nombre et Placement des ennemis
- Canons
- Placement et recrutement des défenseurs
- Début du combat

PLACEMENT DE ENNEMIS



L'attaquant place les pions ennemis sur le périmètre de la ville, évitant les emplacements occupés par des murs. Il peut empiler les pions comme il souhaite. Dans ce cas-ci, il a réparti ses 8 pions en un groupe de 4, un groupe de 2 et 2 pions seuls.



Quand l'attaquant effectue son premier mouvement dans la ville, il doit scinder les piles en groupes de 1 à 3 pions.

Dans l'exemple, le premier groupe de 4 pions a été scindé en trois groupes (2 pions seuls et une paire), le deuxième groupe de 2 pions a été scindé en 2 pions seuls, alors que les 2 autres pions ont simplement été déplacés de 3 cases.

NOMBRE D'ENNEMIS



Nombre d'ennemis = $\frac{\text{Joueurs} \times (\text{Ouvriers} + \text{Défenseurs} + \text{Bonus})}{2}$

La valeur de bonus est indiquée dans l'échelle d'ennemis et dépend de la valeur atteinte par les ennemis.

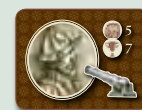
Dans l'exemple ci-dessus, si un combat avec les indigènes a lieu (pion violet) le bonus sera +3 pions. Si un combat avec les pirates a lieu (pion bleu), le bonus sera de +1 pion. Comme règle optionnelle, ce bonus peut être ajusté en fonction du nombre de joueurs dans la partie : -1 avec 4 joueurs et -2 avec 5 joueurs. Dans ce cas-ci, avec 5 joueurs le bonus pour les indigènes serait +1 pion (+3-2=+1), alors qu'avec les pirates il serait de 0 (+1-2=-1 et donc 0).

CANONS

Si le fort a été construit, les défenseurs peuvent utiliser les canons avant que la bataille ne débute, afin de réduire le nombre d'attaquants.

Le joueur qui utilise les canons parie qu'il parviendra à tuer 3 ennemis :

$$\begin{array}{rcccl} \text{Pari du} & & \text{Montant} & & \text{Score} \\ \text{joueur} & & \text{fixe} & & \text{Minimum} \\ 3 & + & 6 & = & 9 \end{array}$$



Le joueur a le personnage « Canonier » et ajoute donc +1 à son jet de dés.



Il jette les dés et le résultat est 8 qui, avec le bonus +1, devient 9

Le joueur obtient 6 PV (grâce à la carte « Canonier ») et il enlève 3 pions ennemis. Il choisit quels sont les pions qui seront enlevés du plateau.

1) Désignation de l'attaquant. Le joueur sur la case numérotée la plus élevée de l'échelle d'ordre du tour qui n'a pas déjà été un attaquant devient l'attaquant pour ce combat. Afin de se souvenir des joueurs ayant déjà joué le rôle de l'attaquant, un pion violet est placé sous le pion du joueur sur l'échelle d'ordre du tour (voir l'exemple). Note : si l'attaquant a des pions Ouvrier sur le plateau, ils seront inactifs durant la bataille (ils n'attaqueront pas, ni ne pourront eux-mêmes être attaqués ou éliminés). De même pour le personnage Général, s'il est en possession de l'attaquant, il ne sera pas utilisé.

2) Nombre et placement des ennemis.

Le nombre de pions attaquants est égal au nombre de pions que possèdent les joueurs sur le plateau au début du combat, plus 2 pions pour chaque joueur défenseur. Par exemple, s'il y a 3 pions Ouvrier sur le plateau et 4 joueurs défenseurs, l'attaquant disposera de $3+(4 \times 2)=11$ pions. Un nombre bonus d'attaquants peut être ajouté en fonction de la valeur indiquée sur l'échelle des ennemis. Comme règle optionnelle, ce bonus peut être réduit selon le nombre de joueurs : -1 pion à 4 joueurs et -2 pions à 5 joueurs. Le bonus ne peut pas avoir une valeur négative.

L'attaquant peut placer ses pions où il veut sur le périmètre de la ville, à l'exception des cases où il y a des murs. L'attaquant place les pions sur le périmètre par groupes de n'importe quelle quantité. Lors de son premier mouvement, il doit décider comment les placer à l'intérieur de la ville en formant des groupes de 1 à 3 pions (voir exemple « Placement des ennemis »).

3) Canons. Le nombre d'attaquants peut être réduit avant le début du combat grâce aux canons du Fort, mais seulement s'il a été construit. Le joueur qui utilise les canons est celui qui possède le personnage Canonier. Le canonier fait un pari sur le nombre d'ennemis qu'il tuera avec les canons. Plus ce nombre sera haut, plus il sera difficile de réussir : on ajoute 6 au pari du canonier et le résultat est le nombre minimum que le canonier doit atteindre avec 2 dés à 6 faces. Par exemple, si le canonier parie 3 mises à mort, il devra réussir 9 (6+3) ou plus pour réussir. Si le résultat du lancé est inférieur, il ne se passe rien.

Si le personnage du Canonier n'a pas été acheté ou si son propriétaire est l'attaquant, c'est le défenseur qui possède le moins de PV qui utilisera les canons, mais il ne recevra aucun PV pour les ennemis qu'il éliminera avec les canons. Le Canonier enlève les pions ennemis tués (le cas échéant) comme il veut.

4) Placement et recrutement des défenseurs. Le nombre de défenseurs est le nombre de pions Ouvrier sur le plateau plus 2 pions par joueur en défense. Les pions déjà en place sur le plateau commencent le combat sur leurs positions actuelles. Les pions

supplémentaires seront placés par les défenseurs dans leurs propres maisons ou huttes ou à l'intérieur des casernes. Si un joueur en défense n'a aucun de ces bâtiments, il ne peut placer aucun pion supplémentaire. Un joueur peut acheter des défenseurs supplémentaires (s'il a des pions de disponibles) : le premier pion supplémentaire coûte 1 pièce d'argent, le second 2 pièces d'argent, le troisième 3 pièces d'argent et ainsi de suite... Si un joueur en défense possède le personnage «Général», il peut placer un pion supplémentaire gratuitement (s'il a un pion de disponible). Il peut placer ce pion dans n'importe quel bâtiment mineur et il peut le faire même s'il n'a aucune maison ou hutte.

5) Début du combat par le premier mouvement de l'attaquant.

RÈGLES DE COMBAT

Le combat se déroule en sus de l'échelle des tours et s'effectue en utilisant les pions Ouvrier. À la fin du combat, les pions Ouvrier survivants peuvent rester sur le plateau pour une utilisation ultérieure ou bien être enlevés.

Ordre du tour. Le joueur qui attaque se déplace le premier, les défenseurs jouent dans l'ordre du tour.

Utilisation des pions. Règles commune pour l'utilisation des pions :

- les pions peuvent être utilisés seuls, en paire ou en trio. Il n'est pas autorisé de former des groupes de plus de 3 pions.

- Un groupe de pions constitué, le reste pour toute la durée du combat. Les groupes de pions formés ne peuvent pas être dissous. Il y a une exception à cette règle lorsque deux groupes de 2 pions fusionnent pour constituer un groupe de 3 pions et un pion seul. Seuls des pions défenseurs peuvent être fusionnés ainsi.

- Des pions de différentes couleurs ne peuvent être fusionnés qu'avec le consentement des joueurs qui les possèdent; ces mêmes joueurs doivent également convenir qui va commander le groupe de pions mélangés. Le joueur qui va commander le groupe place ses pions sur le dessus de la pile. L'ordre des pions dans le groupe mixte demeurera le même pour toute la durée du combat.

Si un groupe de pions mélangés gagne des PV, ils sont divisés proportionnellement entre les joueurs, en arrondissant les valeurs au nombre entier le plus proche. Par exemple, si le joueur rouge a deux pions dans un groupe mixte et le joueur vert en a un, rouge recevra deux-tiers des points gagnés et vert en recevra un tiers.

Mouvement des pions. Chaque pion seul peut se déplacer de 3 cases. Une paire de pions se déplace de 2 cases tandis qu'un trio se déplace d'1 case. le déplacement en diagonale n'est pas autorisé. Suivent les autres règles de mouvement :

- il n'est pas possible de traverser une case occupée par des pions ennemis sans combattre.

- Il n'est pas possible de traverser une case occupée par des pions alliés (pour les défenseurs) sans fusionner en paire ou en trio de pions. Si des pions de différentes couleurs sont fusionnés, un accord entre les joueurs concernés est nécessaire (voir «Utilisation des pions »).

- Quand des pions sont fusionnés, tout mouvement restant est perdu pour les deux groupes et le groupe reformé ne pourra se déplacer qu'au prochain tour de combat. Il est, cependant, toujours possible d'appliquer le mouvement bonus (voir ci-après).

Quand deux groupes de 2 pions passent sur une case afin de former un trio plus un pion seul, un pion est pris dans le groupe qui s'est déplacé en second et est placé sur le dessus de l'autre pile (qui forme le trio). Aucun des 2 groupes ne peut plus se déplacer jusqu'au prochain tour de combat.

- L'attaquant ne peut pas entrer sur une case occupée par un bâtiment sans combattre.

- Il n'est pas possible d'empiler des pions qui sont engagés au combat ou qui ont combattu pendant le tour.

- Le déplacement n'est pas obligatoire; les joueurs peuvent faire des déplacements partiels ou même ne pas déplacer tous ou certains de leurs pions et groupes.

- **Bonus de Mouvement.** Il est possible de se déplacer d'une case supplémentaire en défaussant un groupe de pions (d'1, 2 ou 3 pions). Un même groupe ne peut bénéficier qu'une seule fois par tour du bonus de déplacement. Si les joueurs en défense ont créé un groupe mixte, ils peuvent sacrifier leurs pions afin de s'entre-aider.

- Il est possible de traverser la Plaza Mayor, mais pas de déplacer les pions en dehors du périmètre de la ville.

Bataille. Si, après un déplacement, des pions adverses se trouvent sur la même case ou des attaquants envahissent un bâtiment, un combat doit avoir lieu. Dans une bataille entre les pions, le groupe le plus grand bat le plus petit et ce dernier est enlevé du plateau.

Par exemple, une paire de pions gagne contre un pion seul sans enregistrer aucune perte. De même, un trio bat une paire de pions ou un pion seul.

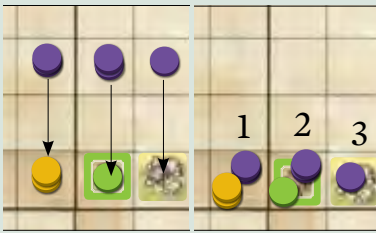
Si les deux groupes ont le même nombre de pions, les deux groupes sont enlevés du plateau.

Une bataille entre un bâtiment et des pions a toujours comme conséquence l'éviction d'UN pion et du bâtiment.

- Si des pions adverses sont sur un bâtiment, on résout d'abord la bataille entre les pions, puis si des pions attaquants ont survécu, il attaquent immédiatement le bâtiment avec pour résultat l'éviction d'un pion et du bâtiment.

- Les pirates, à la différence des indigènes, ont une capacité spéciale appelée dominance.

COMBATS



À gauche. L'attaquant déplace 3 groupes de d'indigènes (deux paires et un pion seul). Du côté droit. Tous les groupes se déplacent sur une case tenue par des défenseurs ou des bâtiments. Trois batailles ont lieu :

Bataille 1.

Les deux paires sont détruites. Si les attaquants étaient des pirates, 1 pion violet aurait survécu (dominance). Le joueur jaune marque 8 PV (4 points pour les deux pions ennemis et 4 PV pour les pions jaune). L'attaquant marque 0 points.



Bataille 2.

En premier lieu est résolue la bataille entre les pions : la paire (violette) détruit le pion seul (vert). Ensuite, on résout bataille avec le bâtiment : le groupe détruit le bâtiment et 1 pion violet est éliminé. Le joueur vert marque 2 PV pour le pion ; l'attaquant marque 2 points pour la hutte détruite.



Bataille 3.

Le pion et le bâtiment sont détruits. L'attaquant marque 6 PV pour la destruction du bâtiment.



Quand il y a une bataille (1 contre 1, 2 contre 2 ou 3 contre 3), 1 pion du côté possédant la dominance survit toujours à la bataille (si les deux groupes possèdent la dominance, l'effet est annulé).

Les défenseurs peuvent aussi disposer de la capacité dominance en construisant la caserne. Dans ce cas, la dominance s'applique seulement aux pions qui sont dans le quartier où se trouve la caserne.

- S'il y a des pions de différentes couleurs sur une Place, le premier à éliminer est celui qui se trouve sur le dessus de la pile. La couleur du pion situé sur le dessus de la pile détermine quel joueur commande le groupe.

- Les Murs et les Places ne peuvent pas être détruits.

La gestion de l'attaquant. Le joueur attaquant peut déplacer ses pions comme il le souhaite. L'attaquant doit provoquer au moins une bataille tous les 3 tours de combat. S'il ne le fait pas, le combat se termine.

Fin du combat. Si tous les pions de l'attaquant sont détruits, ou après 3 tours sans

bataille, le combat se termine. Avant de reprendre le cours des phases normales du jeu, les joueurs peuvent enlever tous ou une partie de leurs pions de la ville, cette action est gratuite. Les groupes de pions de couleurs mixtes doivent toujours être enlevés.

FIN DE LA PARTIE

À la fin du 20^{ème} tour, la partie se termine et les joueurs font le compte de leurs PV. Les PV peuvent être gagnés en cours de partie et/ ou à la fin de la partie. Les Premiers sont gagnés en créant des bâtiments majeurs, en plaçant des bâtiments mineurs, en commerçant avec le bateau, par les combats et grâce aux capacités de certains personnages. Ces PV sont immédiatement notés sur la piste des points de victoire. En fin de partie, les joueurs gagnent des PV grâce aux maisons qu'ils ont construites, en fonction du quartier dans lequel elles se trouvent (plus le quartier est prestigieux, plus ça rapporte de points), mais aussi grâce à l'argent et aux personnages possédés.

POINTS DE VICTOIRE

À LA FIN DE LA PARTIE

Procédez comme suit :

- 1) **Argent** : pour chaque groupe de 3 pièces d'argent qu'il échange, le joueur reçoit 1 PV.
- 2) **Personnages** : Chaque joueur ajoute les PV dus aux personnages qu'il possède.
- 3) **Ville** : les quartiers où des maisons ont été construites sont pris en compte. Chaque maison rapporte à son propriétaire 2 PV plus un bonus ou une pénalité selon le quartier où se trouve la maison. Le bonus/pénalité dépend du bâtiments se trouvant à l'intérieur du quartier :

- 1 Bâtiments de production*
- +1 Jardins
- +1 Monuments
- +1 Église
- +1 Caserne
- +1 Relié par des routes**
- +2 Cathédrale
- +3 Palais

* Les bâtiments de production sont : le marché, l'entreprise, le Charpentier et le Tailleur de pierre. Un bâtiment seul ne donne pas de pénalité mais 2 bâtiments valent -1, 3 bâtiments génèrent une pénalité de -2 et ainsi de suite...

** Pour que le bonus soit validé, le centre du quartier doit être relié à la Plaza Mayor

La valeur minimum d'une maison est de 0 : les valeurs négatives ne sont pas possibles.

Une fois que les PV dus à la ville ont été attribués, le vainqueur est le joueur qui a le plus de PV. En cas d'égalité entre un ou plusieurs joueurs, le vainqueur est celui qui dispose du plus grand nombre de pièces d'argent après l'échange fait au point 1); si l'égalité subsiste, le joueur qui a le plus de ressources précieuses gagne et, si l'égalité subsiste toujours, c'est celui qui a le plus de ressources de bois et de pierre qui l'emporte.

CALCUL DES POINTS DE VICTOIRE

1) ARGENT

Chaque groupe de 3 pièces d'argent échangées = 1 PV



2) PERSONNAGES



Certains personnages fournissent des PV à la fin de la partie. Par exemple, le «Maître Charpentier» et le «Canonier» rapportent tous les deux 5 PV au joueur qui les possède.

3) VILLE



Les maisons placées dans la ville rapportent 2 PV chacune plus un bonus/pénalité défini par la valeur du quartier où elles ont été construites, cette valeur dépend des autres bâtiments érigés dans le quartier. Dans l'exemple, il y a 2 bâtiments de production (-1), une caserne (+1) et un monument (+1). Le quartier octroie un bonus de +1 et chaque maison rapporte 3 PV (2+1). Le joueur vert gagne 3 PV (1 maison, les huttes font pas gagner de PV), le joueur rouge reçoit 9 PV (3 maisons) et le joueur noir reçoit 3 PV (1 maison).

CRÉDITS

AUTEUR: Michele Quondam

ILLUSTRATIONS: Lamberto Azzariti

DÉVELOPPEMENT: Immedia Srl

TRADUCTION FRANÇAISE :

Fabrice Rabellino

REMERCIEMENTS

Remerciements à Massimo De Santis, Arnaldo Maggiora Vergano, Stefano Armenia, Luca Balestreri, Gimmi Cavalieri, Tommaso Fauli, Paula Simonetti, Alberto Vendramini, Fabio Sauchelli, Marco Signore, Gavin Wynford-Jones et à tous ceux qui m'ont aidé et supporté. Un merci particulier à tous les amis du Bar-jeu La Civetta (Rome, Italy) qui ont testé le jeu avec moi !

DÉDICACE

À mon petit Adriano et à sa maman, mes argentine.