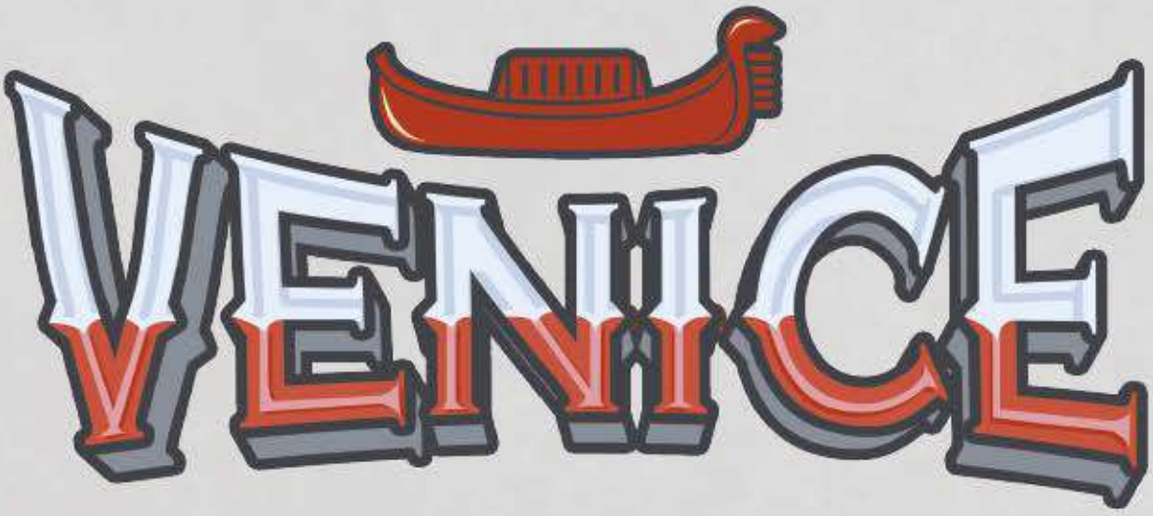
• DÁVID TURCZI & ANDREI NOVAC •

VENICE

ATALIA
BRAIN CRACK GAMES



Au XVIe siècle, à Venise, de riches marchands influents parcourent les canaux de la ville à bord de leurs gondoles. Ils forment des assistants, concluent des contrats et usent de leur influence pour obtenir le pouvoir politique. Mais leurs affaires sont obscures ; ils négocient des contrats douteux et flirtent avec le crime. Ils doivent se méfier pour ne pas éveiller les soupçons de l'Inquisition s'ils ne veulent pas être arrêtés et voir leurs entreprises fermées pour de bon.

Dans le jeu, les joueurs déplacent leurs gondoles sur le plateau. Lorsqu'une gondole passe devant un assistant, son propriétaire peut l'activer, mais il ne peut entraîner que des assistants à côté desquels la gondole termine son mouvement (et ainsi améliorer leurs capacités).

Les assistants, selon les bâtiments auxquels ils sont affectés, vous permettent de commercer, de gagner des ressources, de l'argent et bien plus encore. Les ressources fabriquées sont placées dans les gondoles pour être utilisées plus tard dans le cadre de contrats lucratifs.

Mais l'espace est limité sur les canaux et chaque fois que vous croisez la gondole d'un autre marchand, les ragots se répandent et éveillent la suspicion de l'Inquisition. Réduisez les soupçons en visitant l'église ou les établissements académiques pour faire des dons et faites preuve de prudence lorsque vous participez à des activités douteuses pour obtenir de l'argent ou des renseignements. Être un marchand aussi connu peut être une aubaine pour votre carrière politique mais à la fin de la partie, le joueur le plus suspect servira d'exemple pour l'Inquisition, annihilant ainsi ses chances de victoire.

Table des matières

3 Aperçu du jeu
4 Matériel
5 Mise en place
6-7 Tour d'un Joueur
8-11 Comment jouer ?
8 *Manche préliminaire*
8 *Déplacer des Assistants*
9 *Activer des Bâtiments*
9 *Croiser des Gondoles*
10 *Construire des Ponts*
10 *Gagner des Missions / Payer des Taxes*
10 *Compléter des Missions*
11 *Cartes Influence*
12 Fin de la Partie
13 Partie à 2 Joueurs
14 Mode Solo
16-19 Exemples de Jeu

Remerciements pour les tests et les commentaires utiles : Jen & Kieran Symington, Denholm Spurr, Błażej Kubacki, Bijan Mehdinejad, Mark Harris, Fabio Lopiano, Charlotte Levy, Wai-yee Phuah, Noralie Lubbers et tous les autres.

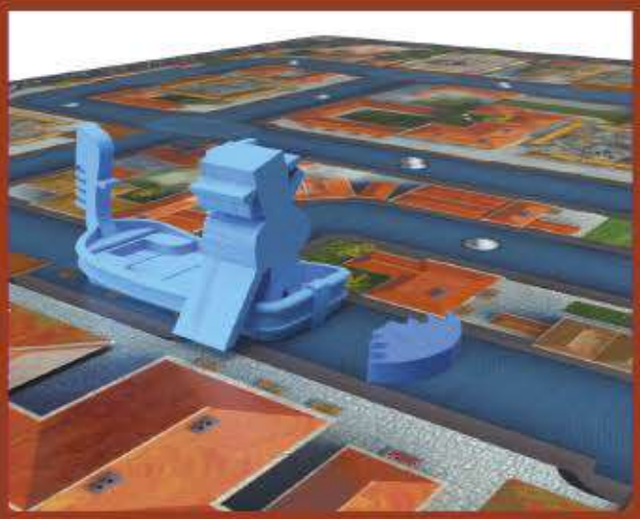
Auteurs : Dávid Turczi et Andrei Novac
Mode Solo : Dávid Turczi et Xavi Bordes
Illustrations : Bartek Roczniak
Graphisme : Shaw et Dany Prasetyo
Traduction française : Jean Dorthe

Le jeu est publié par Braincrack Games Ltd en association avec Atalia Jeux SARL.
Première Édition, 2020 © Braincrack Games Ltd.

Tous Droits Réservés

APERÇU DU JEU

Dans une partie de *Venice*, les joueurs vont :



Emprunter les canaux

Chaque joueur possède 2 Gondoles, mais qu'un seul gondolier, ce qui signifie qu'il doit gérer soigneusement ses trajets dans de la ville pour optimiser son utilisation.

Employer des assistants

Quand votre gondole arrive à côté d'un bâtiment, vous pouvez y placer un assistant. Il progressera chaque fois que vous vous arrêterez devant le bâtiment et sera activé à chacun de vos passages.

Compléter des missions

En terminant votre déplacement devant le bon bâtiment avec les bonnes ressources, vous pouvez compléter une carte Mission.

Faire de la politique

Lorsque vous passez devant d'autres bateaux, les ragots et les intrigues se répandent. Ces intrigues peuvent nuire à vos succès lorsque vous assistez aux réunions du Grand Conseil et que vous bâtissez votre carrière politique.

Gérer l'intrigue

L'intrigue vous aidera dans votre carrière politique, mais trop d'intrigue peut porter préjudice à vos affaires. De plus, si vous terminez la partie avec plus d'intrigue que vos adversaires, l'Inquisition vous arrêtera, vous empêchant ainsi de gagner.

DANS CETTE BOITE, VOUS TROUVEREZ :

x1
Plateau Principal

x5
Plateaux de Joueur

x26
Cartes Mission

x22
Cartes Influence

x27
Cartes Doge

x5
Cartes Faveur

x12
Cartes Contrebandier "A"

x12
Cartes Contrebandier "B"

x66
Cubes Ressource
(22 de chaque)

x12
Tuiles Bâtiment

x45
pièces
(30x 1, 10x 5, 5x 10)

x1
Pion Espion

x1
Pion Fin de Partie

x4
Pions Contrebandier

x1
Jeton 1er Joueur

x1
Jeton 1er Mouvement

+ DE LA COULEUR DE CHAQUE JOUEUR (X5)

x2
Gondoles

x2
Ponts

x10
Assistants

x1
Gondolier

x4
Marqueurs

Si une partie de ce matériel devait manquer ou être abîmé, envoyez un mail à contact@atalia-jeux.com avec vos nom, prénom, adresse complète, numéro de téléphone.

MISE EN PLACE

1. Placez le plateau principal au centre, en choisissant le côté nuit ou le côté jour (la différence n'est que cosmétique).

2. Mélangez les tuiles Bâtiment et placez-les sur les emplacements correspondants, face visible.

3. Placez le pion Fin de Partie sur la case correspondant au nombre de joueurs de la piste Grand Conseil à droite du plateau principal (sur le 10 à 2 joueurs, le 12 à 3, le 14 à 4 et le 16 à 5).

4. Donnez à chaque joueur tout le matériel de sa couleur. Chacun reçoit 10 assistants (pas 11) et un plateau de joueur qu'il place avec la face correspondant au nombre de joueurs visible (inscrit dans le coin supérieur droit du plateau).

5. Créez aléatoirement une pioche de cartes Mission face cachée en fonction du nombre de joueurs et remettez les cartes Mission restantes dans la boîte (elles ne seront pas utilisées) :

2 Joueurs : 9 cartes	**3 Joueurs :** 13 cartes
4 Joueurs : 17 cartes	**5 Joueurs :** 20 cartes

6. Distribuez 3 cartes Mission à chaque joueur. Chacun en choisit 2 à garder et remet la 3e face cachée sous la pioche Mission.

7. Mélangez toutes les cartes Influence et placez-les face cachée dans la zone de jeu.

8. Placez un marqueur de chaque joueur sur le "0" des pistes Score et Grand Conseil du plateau principal ainsi que sur la piste Intrigue des plateaux de Joueur. Placez-en un sur la **case 1** de la piste Parchemin des plateaux de Joueur.

9. Chaque joueur prend 6 pièces.

10. Définissez aléatoirement le 1er joueur qui reçoit le jeton **1er Joueur** et le garde jusqu'à la fin de la partie. Donnez à chaque autre joueur 2 pièces par joueur qui le précède dans l'ordre du tour (2 pièces au 2e joueur, 4 au 3e , etc.).

11. Donnez au 1er joueur le jeton 1er Mouvement.

12. S'il s'agit de la première partie de certains joueurs, donnez à chaque joueur une carte Faveur, face colorée visible (voir p. 10).

Note : le terme " X pièce(s) " est utilisé tout au long de ces règles pour signifier "des pièces pour une valeur de X". Par exemple, si un effet octroie 6 pièces à un joueur, il peut prendre 6 jetons de valeur 1 ou un jeton de 1 et un jeton de 5.

COMMENT JOUER ?

LE TOUR D'UN JOUEUR

A votre tour, suivez ces étapes dans l'ordre. Une fois complétées, votre tour est terminé et c'est au prochain joueur dans le sens horaire de réaliser son tour.

1. Jouer une carte Influence (facultatif)

Durant la partie, certaines actions vous permettent de tirer des cartes Influence. Au début de votre tour, avant que quoi que ce soit d'autre ne se passe, vous pouvez jouer 1 seule carte Influence.

2. Déplacer son Gondolier

Un pion Gondolier est placé sur une de vos gondoles pour indiquer que c'est votre gondole active. À chaque tour, vous devez choisir si vous déplacez votre gondolier ou non.

Vous pouvez déplacer gratuitement votre gondolier sur votre 2e gondole (celle où il n'est pas actuellement) ou décider de le laisser sur la même gondole en payant 3 pièces à la réserve.

3. Déplacer la gondole, résoudre les croisements et activer les assistants

À votre tour, la gondole active (celle avec votre gondolier dessus) doit se déplacer. Votre gondole active peut se déplacer aussi loin que vous pouvez payez le coût du déplacement.

Premier mouvement : la gondole active doit se déplacer le long d'au moins un canal (passer par-dessus une icône de coût) jusqu'à un nouveau quai (emplacement surligné en bleu clair). Ce premier mouvement est gratuit. Placez le jeton 1er Mouvement sur l'icône de coût pour le signaler. Si votre premier déplacement passe sous un pont (qui annule son coût), placez tout de même le jeton 1er Mouvement. Vous ne bénéficiez pas d'un autre mouvement gratuit pour votre déplacement.

Placez le jeton 1er Mouvement sur l'icône du coût du canal pour signaler que vous l'avez ignoré.

S'arrêter ou Continuer : lorsque vous arrivez à un nouveau quai, indiquez si vous êtes de passage ou si vous vous y arrêtez.

Lorsque vous passez devant un bâtiment où vous avez un assistant, vous pouvez l'activer (voir Activer des Bâtiments p.9). Vous ne pouvez pas activer un bâtiment où votre deuxième gondole est amarrée. Si vous passez par un quai où une autre gondole (celle d'un autre joueur ou la vôtre) est amarrée, vous devez résoudre un croisement avant l'activation (voir Croiser des Gondoles p.9).

Note : il n'y a jamais d'assistant sur les bâtiments communaux. Ils ne peuvent donc pas être activés en passant devant (voir Activer des Bâtiments p.9).

Si vous vous amarrez (ou vous "stoppez") à un bâtiment, votre mouvement s'arrête. Allez à l'étape 4 (ci-contre).

Partager des emplacements

Vous ne pouvez pas vous amarrer au même quai que votre 2e gondole sans équipage, mais vous pouvez vous arrêter là où des gondoles d'autres joueurs sont amarrées. Dans ce cas, placez votre gondole sur celles de vos adversaires et attribuez à chacun autant de PV que le nombre de gondoles au-dessus de la sienne (par exemple, s'amarrer au-dessus de 2 gondoles rapporte 2 PV au propriétaire de la gondole du bas et 1 PV à celui qui possède celle du milieu).

Mouvements supplémentaires : si vous passez devant un bâtiment, vous pouvez continuer à avancer après avoir résolu les croisements et les activations.

Déplacez-vous le long d'un canal connecté (pas celui par lequel vous êtes arrivé) et payez le coût indiqué sur le canal en plaçant les pièces sur l'icône (sauf s'il y a un pont, voir Construire des Ponts p.10). Cela vous rappelle par où vous êtes passé et vous empêche d'utiliser 2 fois les mêmes canaux ou quais.

Vous ne pouvez passer devant chaque bâtiment qu'une seule fois par tour (y compris celui où vous avez commencé). Vous ne devez pas terminer votre tour devant le même bâtiment que celui où vous avez commencé, ni utiliser plus d'une fois un même canal.

Lorsque vous arrivez à un nouveau quai, indiquez si vous continuez ou si vous vous y amarrez. Résolvez les croisements et activez les bâtiments en fonction. Une fois amarré, passez à l'étape 4.

4. Compléter une mission (facultatif)

Lorsque vous vous amarrez à un bâtiment, avant de l'activer (le cas échéant), vous pouvez compléter 1 Mission (voir Compléter des Missions p.10).

5. Avancer un assistant et/ou activer le bâtiment

Si le bâtiment n'est pas communal (c'est-à-dire qu'il s'agit d'une tuile non imprimée sur le plateau), vous devez, si possible, **avancer** votre assistant (voir Déplacer des Assistants p.8). Ensuite, le bâtiment est **activé** qu'il s'agisse d'un bâtiment communal ou non (voir Activer des Bâtiments p.9).

Maintenance

Passez le jeton de 1er Mouvement (pas le jeton de 1er Joueur) au joueur suivant et déplacez du plateau à la réserve toutes les pièces que vous avez payées pour votre déplacement. C'est maintenant au tour du joueur suivant.

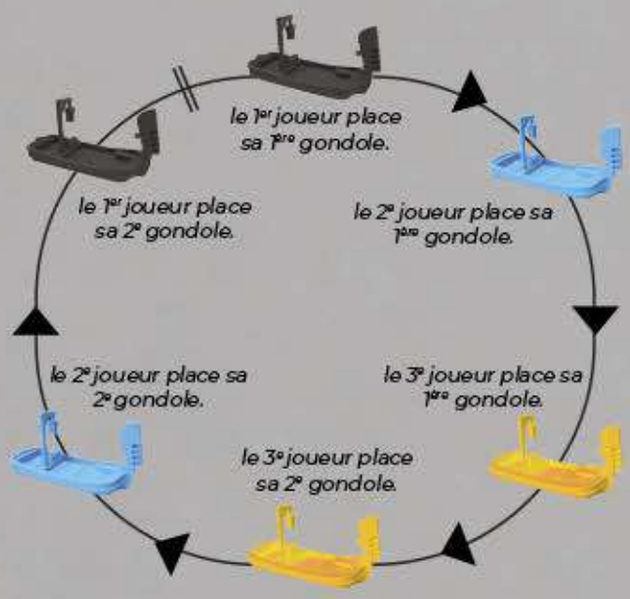
COMMENT JOUER ?

MANCHE PRÉLIMINAIRE

Avant de commencer la partie, les joueurs doivent placer leurs gondoles.

- En commençant par le 1er joueur puis dans le sens horaire, chaque joueur place simplement 1 de ses gondoles sur n'importe quel emplacement quai du plateau (s'il y a déjà une gondole, son propriétaire reçoit normalement la récompense, selon la règle Partager des emplacements p.7). Si ce n'est pas un bâtiment communal, il **avance** son assistant (dans ce cas, il place 1 assistant de sa réserve sur le 1er emplacement du bâtiment). Pour terminer, il **active** le bâtiment qu'il soit communal ou non.
- Ensuite, on répète l'opération pour la 2e gondole en commençant cette fois par le dernier joueur et en tournant dans le sens anti-horaire. Comme pour le reste de la partie, deux gondoles de même couleur ne peuvent pas partager un emplacement.
- La partie peut commencer. Au premier tour, chaque joueur choisit la gondole dans laquelle il place son gondolier. Cette action ne lui coûte rien.

EXEMPLE À 3 JOUEURS



AVANCER LES ASSISTANTS

Pour avancer un assistant :

- Si vous n'avez pas d'assistant sur le bâtiment, placez-en 1 sur le premier emplacement (en haut) du bâtiment.
- Si vous avez un assistant sur le bâtiment, avancez-le d'un emplacement dans le sens horaire. Les assistants n'avancent pas au-delà du 4e emplacement.
- Si votre assistant se déplace sur un emplacement (autre que le 4e) qui contient l'assistant d'un autre joueur, avancez l'assistant de l'autre joueur sur l'emplacement suivant et ainsi de suite.
- Si votre assistant est déjà sur le 4e emplacement du bâtiment, ignorez cette étape.

Il ne peut y avoir qu'un assistant par emplacement, sauf sur le 4e qui n'est pas limité. Chaque joueur ne peut avoir qu'un assistant par bâtiment. Une fois qu'un joueur a placé ses 10 assistants, il ne peut plus en placer de nouveaux. Sautez cette étape si vos 10 assistants sont placés.

Le premier joueur qui place ses 10 assistants sur le plateau reçoit 8 PV.

Il n'y a jamais d'assistants sur les bâtiments communaux (imprimés sur le plateau principal).

EXEMPLE

ACTIVER DES BÂTIMENTS

Lorsqu'un bâtiment communal est activé, appliquez son effet (voir Actions des Bâtiments au dos de ce livret de règles).

Lorsque vous activez une tuile Bâtiment, vous **pouvez** effectuer n'importe quels effets de l'emplacement où se trouve votre assistant actuellement et des emplacements **derrière** lui (qu'il a déjà traversés). Plus un assistant a progressé, plus il a de capacités. Une fois qu'il a avancé jusqu'au dernier emplacement, activer le bâtiment signifie choisir des effets parmi tous ceux du bâtiment.

Chaque effet doit être exécuté ou ignoré intégralement. C'est-à-dire que si un effet indique « Prendre 1 intrigue et 4 pièces », vous devez faire les deux. Les effets qui concernent les ressources (donner, dépenser, convertir) ne peuvent affecter que les ressources de la gondole qui active le bâtiment (que ce soit en s'y amarrant ou en passant devant).

Une gondole ne peut jamais transporter plus de 5 cubes Ressource. Toute ressource excédentaire doit être défaussée (vous pouvez en défausser pour faire de la place à de nouvelles ressources).

EXEMPLE : en activant ce bâtiment :

Violet peut ajouter 1 cube Argent sur sa gondole.

Bleu peut effectuer n'importe quelles actions du bâtiment.

Vert peut gagner 1 Argent et/ou éliminer 1 intrigue.

Orange peut gagner 1 Argent, éliminer 1 intrigue et/ou échanger 1 intrigue contre 1 PV.

CROISEMENTS DE GONDOLES

Lorsque votre gondole passe **devant** un quai où une autre gondole est amarrée, il y a un croisement. Il existe 2 types de croisements :

- croiser sa propre gondole : le joueur peut déplacer des cubes entre ses 2 gondoles,
- croiser la gondole d'un autre joueur : les **2 joueurs** doivent choisir indépendamment entre perdre 1 parchemin **ou** prendre 1 intrigue.

S'il y a plusieurs gondoles sur l'emplacement où le joueur déplace la sienne, chaque croisement est résolu séparément.

Terminer votre tour sur le même emplacement que la gondole d'un autre joueur **n'est pas** un croisement.

Prendre et Éliminer de l'Intrigue

Chaque fois que "Prendre X intrigues" est inscrit, déplacez le marqueur Intrigue de votre plateau de joueur d'autant de cases vers la droite. Un joueur ne peut pas avoir plus de 8 intrigues (10 dans une partie à 4-5 joueurs). Pour chaque point d'intrigue que vous devez prendre au-delà de 8 (10), vous perdrez 2 PV. Vous ne pouvez pas avoir moins de 0 PV. Lorsque "Éliminer X intrigues" est inscrit, déplacez ce marqueur vers la gauche. Vous ne pouvez pas descendre à moins de 0 intrigue (case avec l'icône).

Gagner et perdre des parchemins

Chaque fois que « Gagner 1 parchemin » est inscrit, déplacez le marqueur Parchemin du joueur concerné vers la droite. Un joueur ne peut pas avoir plus de 10 parchemins. Lorsque vous perdez des parchemins, déplacez le marqueur vers la gauche. Vous ne pouvez pas descendre à moins de 0 parchemin.

COMMENT JOUEUR ?

CONSTRUIRE DES PONTS

Certaines actions vous permettent de construire des ponts. Ils sont placés sur un canal, entre 2 quais, par-dessus l'icône de coût. Il ne peut y avoir qu'un pont par canal. Chaque joueur peut construire jusqu'à 2 ponts. Un pont peut être placé n'importe où, quel que soit l'endroit où se trouve la gondole du joueur.

Les ponts impliquent les règles suivantes :

- Passer sous un pont est gratuit pour tous.
- Si un joueur passe **sous un pont de sa couleur**, il gagne **1 pièce**.
- Si un joueur passe **sous le pont d'un adversaire**, il prend **1 intrigue**. Il ne peut pas payer de parchemin pour éviter l'intrigue.

GAGNER DES MISSIONS

& PAYER DES IMPÔTS

Pendant la partie, vous pouvez tirer de nouvelles missions en vous rendant à la place Saint-Marc et au Palais des Doges. Quand vous le faites, vous devez payer des impôts : 1 pièce pour chaque carte Mission que vous possédez déjà, complétée ou non. À la place Saint-Marc (où vous pouvez gagner des pièces), vous pouvez utiliser ces pièces pour payer les impôts.

Ensuite, vous pouvez tirer 2 cartes Mission, en garder 1 et remettre l'autre sous la pioche Mission. Vous ne pouvez jamais posséder plus de 3 cartes Mission inachevées en main à la fois et vous ne pouvez pas en tirer une 4ᵉ si votre main est complète.

Vous pouvez aussi gagner une Mission via une carte Influence. Dans ce cas, vous ne payez pas d'impôts et vous tirez une seule carte Mission.

ACCOMPLIR UNE MISSION

À la 4ᵉ étape de votre tour (avant d'avancer un assistant et/ou activer le bâtiment), vous pouvez accomplir une mission. Dans ce cas, vous devez révéler de votre main une carte Mission avec le nom du bâtiment où vous vous êtes arrêté, payer les cubes indiqués à partir de la gondole active et dépenser les éventuels parchemins nécessaires. Vous gagnez alors les pièces et les PV indiqués sur la carte.

EFFETS PERMANENTS

Les missions ont des effets permanents inscrits au bas de la carte et disponibles dès que celle-ci a été complétée.

Lorsque la mission est complétée (et seulement à ce moment-là), vous pouvez la placer sous un des 3 emplacements carte de votre plateau de joueur. Si un emplacement est déjà pris, vous pouvez archiver la carte existante pour y mettre la nouvelle à la place. L'effet de la nouvelle carte remplace l'effet précédent.

Pour archiver une mission complétée, glissez-la sous le bord de votre plateau de joueur, face cachée. Sa capacité n'est plus utilisable mais vous aurez toujours besoin de savoir combien de missions vous avez accomplies pour les impôts et certaines capacités.

CARTES FAVEUR

Pour une première partie, nous vous conseillons de donner aux joueurs une Carte Faveur (face texte visible). À tout moment de la partie, un joueur peut retourner cette carte (une seule fois) pour recevoir 5 pièces ou 2 parchemins.
Non retournée en fin de partie, cette carte rapporte 4 PV.

Si un joueur expérimenté désire un handicap, il peut jouer sans carte Faveur.

CARTES INFLUENCE

Certaines capacités vous permettent de tirer des cartes Influence. Quand vous devez "Gagner une carte Influence", **tirez 2 cartes, gardez-en 1** et placez l'autre sous la pioche. Il n'y a pas de limite de main pour les cartes Influence.

Vous pouvez joueur **une** carte Influence **au début** de votre tour en défaussant la carte. Si la pioche est vide, mélangez la défausse pour en former une nouvelle.

PRÉCISIONS SUR LES CARTES

x2

***SOUDOYER LE CONTREMAÎTRE** : déplacez 1 Assistant déjà présent sur un bâtiment directement au 4e emplacement de ce bâtiment. Gagnez 3 intrigues. Cela ne fait pas avancer les autres assistants du bâtiment. N'activez pas le bâtiment.*

x2

FAIRE DES HEURES SUPPLÉMENTAIRES : *comme les cartes Influence doivent être jouées au début de votre tour, la carte Heures Supplémentaires ne peut être utilisée que pour des bâtiments voisins de vos gondoles au début de votre tour.*

x2

SOUDOYER LES CONSEILLERS : *dès que vous jouez cette carte, avancez d'une case sur la piste Grand Conseil. Si vous avez pas plus d'intrigue que les autres, arrêtez cet effet-là. Sinon, vous pouvez prendre une intrigue pour augmenter encore d'une case supplémentaire.*

x2

ÉCHANGER DES INFORMATIONS : *gagnez immédiatement 2 pièces et 1 carte Influence (tirez 2 cartes, gardez-en 1 et remettez l'autre sous la pioche).*

x2

CONSTRUSTRUIRE UN PONT : *vous pouvez choisir entre construire un pont selon les règles de la page 10 ou gagner 2 PV pour chaque pont de votre couleur déjà construit (sur le plateau principal).*

x2

PROMOUVOIR DES OUVRIERS : *choisissez 1 Assistant que vous avez déjà placé et avancez-le de 1 emplacement, en poussant les assistants devant lui (à moins qu'il ne se déplace sur le dernier emplacement). N'activez pas le bâtiment.*

x2

GÉRER LES STOCKS : *quand vous jouez cette carte, vous pouvez échanger des cubes entre vos gondoles, indépendamment de leur position. Gagnez-en plus 1 cube de votre choix à mettre dans 1 de vos gondoles.*

x2

FAIRE UNE OFFRE : *vous pouvez gagner une carte Mission ou 2 PV. Si vous choisissez une Mission, ne payez pas d'impôts et ne tirez qu'une seule carte. Si vous avez déjà 3 Missions inachevées en main, vous devez choisir les PV.*

x2

INVESTIGUER : *augmentez de 3 le nombre de parchemins sur votre plateau de joueur. Les parchemins gagnés au-delà de 10 sont perdus.*

x2

TÉMOIGNER : *abaissez le marqueur Intrigue de votre plateau de joueur de 3. Vous ne pouvez pas réduire votre nombre d'intrigues en dessous de 0.*

x2

ENGAGER UN ESPION : *l'espion vous permet d'utiliser toutes les capacités du bâtiment où il est placé lorsque vous passez à côté de celui-ci. Vous ne pouvez pas activer un assistant sur le même bâtiment. L'espion (utilisé ou non) est défaussé à la fin de votre tour.*

FIN DE PARTIE

DÉCLENCHEMENT DE FIN DE PARTIE

La fin de partie est déclenchée lorsque la dernière carte Mission du jeu **est tirée ou** lorsqu'un marqueur du Grand Conseil rejoint le pion Fin de Partie. Si cela se produit :

- Terminez la manche en cours (jouez jusqu'à ce que le joueur à droite du 1er joueur ait terminé son tour).
- Jouez 2 manches supplémentaires.

Déplacez le pion Fin de Partie de la piste Conseil sur l'emplacement "Fin de partie déclenchée" du plateau et avancez-le d'un emplacement à chaque manche (jusqu'à "Avant-dernier tour" et "Dernier tour") pour indiquer le nombre de manches restantes.

SCORES

À la fin de la partie, effectuez les étapes suivantes **dans l'ordre :**

- **PV pour le Grand Conseil :** les joueurs gagnent les récompenses indiquées au bas de la piste Grand Conseil en fonction de leur position (en cas d'égalité, les joueurs marquent tous la moyenne de leur position, arrondie à l'inférieur. C'est-à-dire que si 2 joueurs sont à égalité pour la 1ère place dans une partie à 2 joueurs, ils obtiennent chacun 5 (de (9+2)/2=5,5). Un joueur sur la case "0" de la piste du conseil ne peut pas gagner de PV, quelle que soit sa position.

1-6
Gagnez 0 PV

7-8
Gagnez 1/2 de votre niveau au Grand Conseil (arrondi au supérieur)

9+
Gagnez votre niveau au Grand Conseil

- **Influence des Assistants :** les joueurs qui ont placé 7-8 assistants gagnent autant de PV que la moitié de leur niveau au Grand Conseil (arrondi au supérieur). Ceux qui ont placé 9-10 assistants gagnent autant de PV que leur niveau au Grand Conseil.

- **Réduire l'Intrigue :** les joueurs peuvent diminuer leur niveau d'intrigue en dépensant 2 parchemins ou 4 pièces par intrigue éliminée. Les joueurs peuvent le faire tout en observant les autres joueurs pour optimiser leurs réductions et ainsi garder une plus grande quantité de pièces.

- **Mesurer la Richesse :** chaque joueur convertit ses pièces en PV au taux de 4 pièces par PV (les pièces restantes ne rapportent pas de PV).
- **Faveur du Doge :** si vous jouez avec les cartes Faveur (voir Mise en place p.5), attribuez 4 PV à chaque joueur qui n'a pas retourné sa carte Faveur.

- **Arrestation :** le joueur qui a le plus d'intrigue (supérieure à zéro) est **arrêté** par l'Inquisition et éliminé. Si 2 joueurs ou plus sont à égalité (intrigue non nulle), c'est celui qui est le plus loin du 1er joueur dans l'ordre du tour qui est éliminé. Peu importe ses points, un joueur arrêté ne peut pas gagner.
- **Déclarer un gagnant :** le joueur qui a le plus de PV gagne. En cas d'égalité, l'ordre du tour détermine le gagnant.

RÈGLES POUR 2 JOUEURS

LES CONTREBANDIERS

Gardez toujours les pioches A et B séparées.

MISE EN PLACE SUPPLÉMENTAIRE

En plus des règles habituelles de mise en place (p.5), pour 2 joueurs, il faut :

- Donner à chaque joueur 1 des 2 pioches Contrebandier (A ou B) qu'il mélange.
- Prendre les gondoles d'une 3e couleur. Placer un jeton "A" dans l'une et un jeton "B" dans l'autre.
- Garder les 10 Assistants de la 3e couleur à proximité. Ce sont les assistants des contrebandiers.

ACTIONS DES CONTREBANDIERS

Après chaque tour (sauf à la manche préliminaire), le joueur dont c'était le tour doit :

- Tirer 2 cartes de sa pioche Contrebandier.
- En choisir 1 à jouer et remettre l'autre **sur** le dessus de la pioche.
- Déplacer la gondole du contrebandier correspondant (A/B) à l'endroit indiqué sur la carte (si c'est la 1re carte tirée, placez simplement la gondole à l'endroit indiqué).

Ignorez cette information dans une partie à 2 joueurs.

Règles de mouvement des contrebandiers

Un contrebandier se déplace jusqu'à sa destination par le chemin le moins cher (les canaux avec un pont sont gratuits, mais pas son premier déplacement). S'il y a plusieurs chemins de coût égal, le joueur actif choisit. Les croisements n'ont pas d'incidence sur le coût du chemin. Si la gondole du contrebandier rencontre une gondole de joueur, il y a croisement. **Seul** le joueur croisé prend une intrigue ou dépense un parchemin. Si la gondole du contrebandier s'arrête sur la gondole d'un joueur, celui-ci reçoit des PV normalement. Si elle termine son mouvement sur la 2e gondole des contrebandiers, l'adversaire du joueur actif reçoit les PV.

Après avoir terminé son mouvement, le contrebandier avance un assistant contrebandier ou en place 1 s'il n'en a pas déjà un à cet endroit. Cela peut pousser les assistants des joueurs vers l'avant normalement. Une fois que les 10 assistants contrebandiers ont été placés, il n'en place pas de nouveaux.

Les contrebandiers ne peuvent pas :

- activer les lieux,
- gagnez des ressources, des PV, des parchemins ou prendre des intrigues.

CROISER UN CONTREBANDIER

Si le joueur actif croise un contrebandier pendant son tour, il doit prendre 1 intrigue / dépenser 1 parchemin normalement.

QUAND LA PIOCHE EST ÉPUISÉE

S'il ne reste plus qu'une carte dans la pioche Contrebandier, elle doit être prise et jouée. Ensuite elle est mélangée avec la défausse pour reconstituer une nouvelle pioche.

CAPACITÉS ET CONTREBANDIERS

Les capacités qui se réfèrent au " croisement avec les gondoles d'autres joueurs " s'appliquent également aux gondoles des contrebandiers, mais le joueur qui déplace la gondole d'un contrebandier ne doit pas payer de parchemins ou prendre d'intrigue à sa place.

RÈGLES SOLO DE DÁVID TURCZI ET XAVI BORDES

LE DOGE

INTRODUCTION

Au XVIe siècle, le doge était le chef d'état de Venise. Il gérait tout, de l'économie à l'armée. Les Doges ont profité de Venise de différentes manières. Certains ont supervisé de grandes victoires militaires, alors que d'autres ont utilisé leur pouvoir et leur influence pour s'enrichir.

Bien que les archives historiques décrivent leurs activités comme bénéfiques, les Doges étaient facilement corrompus. Leur petite allocation leur a permis de continuer l'exploitation d'entreprises privées. L'Inquisition surveillait tout le monde, mais les Doges ne faisaient l'objet d'une enquête qu'à leur mort.

Dans le mode Solo de *Venice*, vous jouez contre un Doge qui utilise son pouvoir pour écraser les marchands rivaux et bâtir une fortune familiale. À la fin de la partie, vous seul risquez d'être arrêté, vous devez être le commerçant le meilleur et le plus honnête aux yeux de l'Inquisition.

Note sur le texte

Tout au long de ces règles, " vous " désigne le joueur humain et " il " ou " le Doge " désigne l'adversaire du mode Solo.

MISE EN PLACE

1. Vous jouerez avec le matériel d'une couleur (10 assistants, 2 gondoles, etc.) et le Doge utilisera le matériel de 2 couleurs : sa flotte (20 assistants, 4 gondoles, etc.)
2. Installez le plateau de Joueur du Doge avec 0 intrigue et 2 parchemins. Placez le pion Fin de Partie sur le "6" de sa piste Parchemins. Il ne peut pas en posséder plus de 5.
3. Mélangez séparément les 2 pioches Contrebandier et ajoutez les jetons "A" et "B" sur les gondoles correspondantes.
4. Placez 2 pions (1 par couleur du Doge) sur la piste Grand Conseil et 1 pion (1 des 2 couleurs à choix) sur la piste Score.
5. Vous commencez la Manche Préliminaire en plaçant une gondole et en l'activant normalement. Révélez ensuite (en alternant) 2 cartes de chaque pile Contrebandier et placez les 4 gondoles du Doge sur les emplacements correspondants. Placez ses assistants mais n'activez pas les bâtiments.
   Si le Doge place une gondole sur la vôtre, vous recevez les PV normalement. S'il en place une sur une des siennes, c'est lui qui reçoit les PV.
   Placez ensuite votre 2e gondole et activez-la normalement. Si vous placez votre gondole sur une gondole du Doge, il reçoit les PV.
6. Retirez au hasard 3 cartes de chaque pile Contrebandier et remettez-les dans la boîte sans les regarder. Mélangez les cartes révélées au point 5 dans leur pioche respective (il devrait y avoir 9 cartes par pile).
7. Mélangez les piles Mission et Influence et placez-les face cachée à proximité (pas besoin de retirer de cartes Mission).
8. Mélangez la pile Doge et remettez au hasard 2 cartes Doge dans la boîte sans les regarder.
9. Révélez 3 cartes Doge et placez-les en ligne dans la zone de jeu.
10. Prenez 6 pièces et 1 parchemin. Configurez votre plateau de joueur et vos marqueurs de points comme dans une partie normale.

DÉROULEMENT

À votre tour, effectuez vos actions comme d'habitude. Puis, après chacun de vos tours :

1. Tirez 2 cartes de la pile Contrebandier "A". Choisissez-en 1 et remettez l'autre sur la pile.
2. Déplacez 1 des 2 gondoles "A" du Doge (vous choisissez laquelle) à cet endroit.

Règles de mouvement du Doge

Le Doge se déplace selon les mêmes règles que les contrebandiers (voir Règles de mouvement des contrebandiers p.13).

Si le Doge rencontre une de vos gondoles, il y a croisement et vous devez prendre 1 intrigue ou dépenser 1 parchemin (pas le Doge).
S'il rencontre une de ses gondoles, il ne se passe rien. Si le Doge s'arrête sur une de vos gondole, vous gagnez les PV normalement.
S'il s'arrête sur une ses propres gondoles (il peut s'arrêter sur une gondole de couleur identique), il gagne des PV.

3. Avancez l'assistant du Doge (même couleur que la gondole) sur le lieu de la carte.
4. Le Doge obtient 0 / 1 / 2 / 4 PV selon la position de son assistant sur le lieu après avancement (1re case = 0 PV, 2e case = 1 PV et ainsi de suite). Ignorez l'effet du bâtiment. Gardez la carte résolue visible.
5. Répétez les étapes 1 à 4 avec la pile Contrebandier "B".
6. Chaque carte Contrebandier résolue indique 1 des 3 cartes Doge à ignorer. Résolvez la ou les 2 carte(s) Doge non ignorée(s) par ces icônes.

7. Défaussez la (les) carte(s) Doge résolue(s) et complétez la ligne avec de nouvelles cartes.
8. Défaussez les cartes Contrebandier dans leur défausse respective.

Intrigue du Doge

Le Doge note ses intrigues et ses parchemins sur les pistes de son plateau de Joueur. Il peut posséder jusqu'à 5 parchemins. Les parchemins supplémentaires sont perdus.
Pendant ses déplacements, le Doge ne prend jamais d'intrigue, même si vous devez le faire pour vous (ou payer 1 parchemin) lorsqu'il provoque des croisements.
Pendant votre tour, pour chaque gondole de contrebandier que vous croisez, le Doge doit dépenser 1 parchemin ou prendre 1 intrigue.
Si le Doge atteint 8 intrigues, il perd 2 PV et élimine 4 intrigues.
Le Doge ne prend pas d'intrigue pour les Ponts, mais en prend quand vous réalisez des actions qui donnent des intrigues à "tous les autres joueurs".

Règle supplémentaire

Lorsque vous tirez une mission, remettez la carte du dessus de la pioche Doge dans la boîte.

Clarifications des cartes Missions

Mission 3 : fonctionne sur les ponts du Doge.

Mission 7 : fonctionne sur les gondoles du Doge.

Mission 14 : le Doge doit aussi prendre 1 intrigue ou dépenser 1 parchemin lors d'un croisement à son tour.

Mission 20 : ignorez l'effet de la carte Doge qui vous fait prendre une intrigue inconditionnellement.

Mission 21 : pour la carte Doge qui vous oblige à payer des parchemins ou à prendre des intrigues, vous pouvez payer avec des cubes au lieu de parchemins.

SCORES

La partie se termine quand vous ne pouvez plus compléter la ligne des 3 cartes Doge. Réalisez 1 dernier tour sans jouer le Doge et :

1. Conseil comme dans une partie à 3 joueurs. Le Doge comptabilise ses 2 marqueurs.
2. Gagnez les PV pour l'influence de vos assistants (voir p.12). Le Doge ne gagne rien.
3. Payez pour réduire votre intrigue (voir p.12).
4. Si le Doge a autant ou moins d'intrigue que vous (mais plus que 0), vous perdez la partie.
5. Gagnez 1 PV pour chaque 4 pièces qui restent.
6. Si vous avez plus de PV que le Doge, vous avez gagné !

Ajuster la difficulté

Pour vos premières parties, utilisez les règles ci-dessus. **Augmentez** ensuite la difficulté en :

- Tirant 1-2 carte(s) Contrebandier supplémentaire(s) durant la manche préliminaire et ajoutez un assistant dans le(s) bâtiment(s) correspondant(s).
- Plaçant le Doge plus en avant sur la piste Grand Conseil.
- Donnant 1 PV (pas 0) au Doge pour un assistant sur la 1re case d'un bâtiment.
- Donnant 3 parchemins au Doge en début de partie.
- Ne jouant pas le dernier tour de plus en fin de partie.

Ou ***diminuez*** la difficulté en :

- Ne plaçant pas les assistants du Doge lors de la manche préliminaire.
- Donnant au Doge 3 PV pour un Assistant sur la 4e case.
- Donnant 1 seul parchemin au Doge en début de partie.
- Jouant 2 tours supplémentaires en fin de partie.

EXEMPLES DE JEU À 3 JOUEURS

EXEMPLES

Voici quelques exemples de déroulement du jeu, pris au milieu d'une partie hypothétique à 3 joueurs.

BLEU a besoin d'un cube violet pour compléter une mission. Il ne peut pas l'achever à ce tour, mais le dernier cube est à portée de main.

- Il déplace son gondolier sur la gondole qui est amarrée au Marché.
- Il déplace sa gondole au Petit Conseil. C'est son 1er mouvement, il n'a donc pas besoin de payer le canal.
- Il déclare qu'il passe le Petit Conseil. Comme il a déjà un assistant là et qu'il continue son déplacement, il peut l'activer pour prendre 1 cube orange.
- Il dépense 2 pièces pour avancer jusqu'aux Quais. Il décide de s'y arrêter. Il doit avancer son assistant (comme il n'en a pas encore là, il en place 1 sur le 1er emplacement) et il l'active pour gagner 1 cube violet.

VIOLET veut poursuivre dans sa stratégie du Grand Conseil. Il se dirige donc là-bas, en croisant Bleu au passage pour s'assurer d'avoir assez d'intrigue.

- Se déplacer sur le 1er canal ne lui coûte rien car c'est son premier déplacement.
- Quand il arrive aux Quais, il déclare qu'il continue son déplacement. Cela occasionne un croisement. Bleu paie 1 parchemin alors que Violet prend 1 intrigue. Comme Violet n'a pas d'assistant sur les Quais, il ne peut pas activer ce bâtiment.
- Violet paie une pièce pour se rendre au Grand Conseil et s'y arrête.
- Comme il s'agit d'un bâtiment communal, il n'y a pas d'assistant ici. Violet active le Grand Conseil et avance son marqueur sur la piste du Conseil de 1 case, +1 case pour chaque joueur qui a moins d'intrigue que lui (2). Il paie 4 pièces pour construire un pont sur le canal à côté du Grand Conseil (bien qu'il puisse le placer n'importe où).

ORANGE réalise qu'il peut compléter sa 1re mission durant ce tour s'il récupère les cubes nécessaires et se rend à l'Échoppe :

- Il déplace son gondolier sur sa gondole qui est amarrée à la Cour.
- Il la déplace jusqu'à la Bibliothèque ou est amarrée sa 2e gondole. Comme c'est son 1er déplacement, il est gratuit. C'est un croisement entre ses propres gondoles, il n'y a donc pas d'intrigue à prendre, mais il peut échanger des cubes entre ses gondoles. Il prend le cube violet de sa gondole amarrée et le place sur sa gondole active.
- Comme il a déjà placé un assistant à la Bibliothèque, il peut l'activer et prendre un cube violet lors de son passage.
- Il dépense 2 pièces pour se déplacer jusqu'à l'Échoppe et s'y amarre. **Avant** d'avancer l'assistant et d'activer le bâtiment, il accomplit sa mission (en payant 2 cubes violet, 1 cube argent et 1 parchemin de sa gondole active) et gagne 5 PV, 5 pièces. Il place la carte Mission sous son plateau de joueur pour profiter de sa capacité.
- Ensuite, il place un assistant sur le 1er emplacement (il n'en avait pas encore à l'Échoppe) et il prend 1 cube orange.

BLEU réalise que la destination de sa mission est à 1 mouvement gratuit. Il paie donc 3 pièces pour laisser son gondolier sur la même gondole et se déplace.

- Il a besoin d'un parchemin pour compléter sa mission et il a dépensé son dernier parchemin lors du croisement avec Violet. Heureusement, il a encore sa carte Faveur du Doge. Il la retroune pour recevoir 2 parchemins.
- Il complète sa mission à la Banque, **avant** d'avancer l'assistant et d'activer le bâtiment. Il dépense 2 cubes orange, 1 cube violet et 1 parchemin pour gagner 5 PV et 5 pièces.
- Il met la carte mission sous son plateau de joueur. Il place ensuite un Assistant sur le 1er emplacement de la Banque qu'il active. Comme Violet avait déjà un assistant sur cet emplacement, il doit l'avancer d'une case.

VIOLET continue à se concentrer sur l'intrigue. Il déplace son gondolier sur sa 2e gondole. Il déplace celle-ci jusqu'au Conseil des 10 en passant par la Banque où, grâce à Bleu, son Assistant est sur le 2e emplacement.

- Son 1er mouvement ne lui coûte rien.
- À la Banque, il annonce qu'il continue son mouvement. Comme il passe devant la Banque, il peut l'activer et gagne 1 cube argent pour le 1er emplacement, plus une intrigue et 4 pièces pour le 2e emplacement.
- Violet paie 1 pièce pour se rendre au Conseil des 10 et annonce qu'il s'y amarre. Il n'a pas encore d'assistant au Conseil des 10 et il en place un. Il gagne 1 cube argent. Comme Bleu avait déjà une gondole ici, il gagne 1 PV. Son assistant est également poussé d'une case par l'assistant que Violet vient de placer. Comme Violet s'est amarré ici, ce n'est pas un croisement.

ORANGE se rend compte que Violet et Bleu ont plus d'intrigue que lui et veut que cela reste comme ça !

En se rendant à la Cour, grâce à l'action du 2e emplacement, il peut commencer à donner des intrigues aux autres. Il pourrait ainsi s'assurer que ce sera un autre joueur que l'Inquisition arrêtera en fin de partie.

Cela lui permettrait aussi de se rapprocher du 4e emplacement de la Cour où il pourrait vendre des parchemins contre des PV, une capacité intéressante à combiner avec la Bibliothèque ! La mise en place d'une telle synergie tôt dans la partie est un élément crucial de la réussite.

- Il déplace gratuitement son gondolier sur sa gondole inoccupée. Il fait ensuite un mouvement gratuit de la Biblothèque vers la Cour.
- Il annonce qu'il s'amarre là. Il a déjà un assistant à la Cour et il l'avance sur le 2e emplacement. Il active ensuite le bâtiment pour gagner 1 cube d'argent et donner 1 intrigue à chaque autre joueur.

BLEU veut aussi commencer à mettre en place des synergies et travailler dans l'intervalle pour de sa prochaine mission (Le Grand Conseil).

Avec des assistants plus avancés sur les tuiles Quais et Marché, il pourrait obtenir plus facilement des cubes et des pièces pour les transformer en PV.

- Il déplace gratuitement son gondolier sur sa gondole inoccupée.
- Il déplace gratuitement sa gondole du Conseil des 10 vers le Petit Conseil. Comme il annonce qu'il ne s'y arrête pas, il gagne un cube orange.
- Il paie 1 pièce pour se déplacer jusqu'au Marché où il s'amarre.
- Il avance son assistant sur le 2e emplacement et active le bâtiment pour gagner 1 cube orange, en dépensant 1 pièce, il gagne les 2 cubes dont il a besoin (1 cube violet et 1 cube argent).

VIOLET voit une opportunité de se procurer rapidement des pièces à la Banque pour commencer à investir dans les ponts.

- Il déplace gratuitement son gondolier sur sa gondole inoccupée
- Il fait le mouvement gratuit du Grand Conseil à l'Église. Il gagne 1 pièce pour être passé sous un de ses ponts. Si le pont avait appartenu à un autre joueur, il aurait dû prendre 1 intrigue (ce canal avec un pont est toujours gratuit, que ce soit lors du 1er mouvement ou pas). Comme il va continuer son mouvement et qu'il a un assistant à l'Église, il gagne 1 cube argent.
- Il paie 1 pièce pour se déplacer jusqu'à la Banque où il annonce qu'il s'amarre.
- Comme Bleu a déjà une gondole ici, il marque 1 PV et comme Violet s'amarre à ce bâtiment, ce n'est pas un croisement.
- Il avance son assistant sur le 3e emplacement de la Banque et active le bâtiment. Il gagne 1 cube argent pour le 1er emplacement. Comme il pense qu'une intrigue et 4 pièces suffisent, il n'active que le 2e emplacement de la Banque (mais pas le 3e).

ACTIONS DES BÂTIMENTS

BÂTIMENTS COMMUNAUX

PLACE SAINT-MARC

Tirez une mission (tirez 2 cartes, gardez-en 1 et remettez l'autre sous la pioche). Un joueur est limité à 3 missions en main à la fois. Gagnez aussi 2 pièces.

Si vous tirez une mission, payez des impôts : 1 pièce par mission que vous possédez (complétée ou non). Vous pouvez tirer une mission sans gagner de pièces et vice versa.

LE PALAIS DES DOGES

Tirez une mission (tirez 2 cartes, gardez-en 1 et remettez l'autre sous la pioche). Un joueur est limité à 3 missions en main à la fois. Gagnez aussi 1 parchemin et 1 PV.

Si vous tirez une mission, payez des impôts : 1 pièce par mission que vous possédez (complétée ou non). Vous pouvez tirer une mission sans gagner de parchemin/PV et vice versa.

LE GRAND CONSEIL

Avancez votre marqueur d'une case sur la piste du Conseil, plus une case par joueur qui a moins d'intrigue que vous. Une case du Conseil peut contenir plusieurs marqueurs à la fois.

Vous pouvez aussi construire un pont pour 4 pièces.

Vous pouvez avancer sur la piste sans construire de pont et vice versa.

TUILES BÂTIMENT

(GROUPÉES PAR RESSOURCE)

LE MARCHÉ

1. Gagnez de la céramique (orange).
2. Dépensez 1 pièce pour gagner 2 cubes Ressource de la réserve.
3. Vendez une ressource de votre gondole active pour gagner 4 pièces.
4. Échangez 5 pièces contre 5 PV.

LE MONASTÈRE

1. Gagnez de la céramique (orange).
2. Gagnez 2 parchemins.
3. Gagnez 1 carte Influence (tirez 2 cartes, gardez-en 1).
4. Gagnez 2 PV.

PETIT CONSEIL

1. Gagnez de la céramique (orange).
2. Avancez d'une case sur la piste Grand Conseil.
3. Éliminez 1 intrigue.
4. Gagnez 1 PV pour chaque mission que vous avez complétée.

L'ÉCHOPPE

1. Gagnez de la céramique (orange).
2. Convertissez n'importe quelle ressource de votre gondole active en n'importe quelle autre ressource.
3. Gagnez 3 pièces.
4. Gagnez 2 PV.

LES QUAIS

1. Gagnez de l'étoffe (violet).
2. Gagnez 2 pièces.
3. Gagnez 1 pièce et 1 PV.
4. Échangez des ressources de votre gondole active pour gagner 1 PV / cube.

LE CONSULAT

1. Gagnez de l'étoffe (violet).
2. Perdez 1 pièce et prenez 1 intrigue pour gagner 1 carte Influence (tirez 2 cartes, gardez-en 1).
3. Gagnez 1 PV.
4. Gagnez 4 PV si vous avez au moins 4 cartes Influence en main.

LA BIBLIOTHÈQUE

1. Gagnez de l'étoffe (violet).
2. Gagnez 2 parchemins.
3. Éliminez 2 intrigues.
4. Gagnez 2 parchemins et 1 PV.

LE SÉNAT

1. Gagnez de l'étoffe (violet).
2. Prenez 1 intrigue et gagnez 2 parchemins.
3. Gagnez 1 parchemin et les autres joueurs prennent 1 intrigue.
4. Gagnez 3 PV.

L'ÉGLISE

1. Gagnez de l'argent (gris).
2. Éliminez 1 intrigue.
3. Éliminez 1 intrigue pour gagner 1 PV.
4. Éliminez 1 intrigue pour gagner 2 PV.

LA COUR

1. Gagnez de l'argent (gris).
2. Tous les autres joueurs prennent 1 intrigue.
3. Gagnez 1 carte Influence (tirez 2 cartes, gardez-en 1).
4. Dépensez 3 parchemins pour gagner 5 PV.

LA BANQUE

1. Gagnez de l'argent (gris).
2. Prenez 1 intrigue et gagnez 4 pièces.
3. Prenez 1 intrigue et gagnez 4 pièces.
4. Gagnez 2 pièces et 1 PV.

CONSEIL DES 10

1. Gagnez de l'argent (gris).
2. Gagnez 1 PV par joueur qui a plus d'intrigue que vous.
3. Construisez 1 pont ou gagnez 2 PV.
4. Éliminez 3 intrigues.