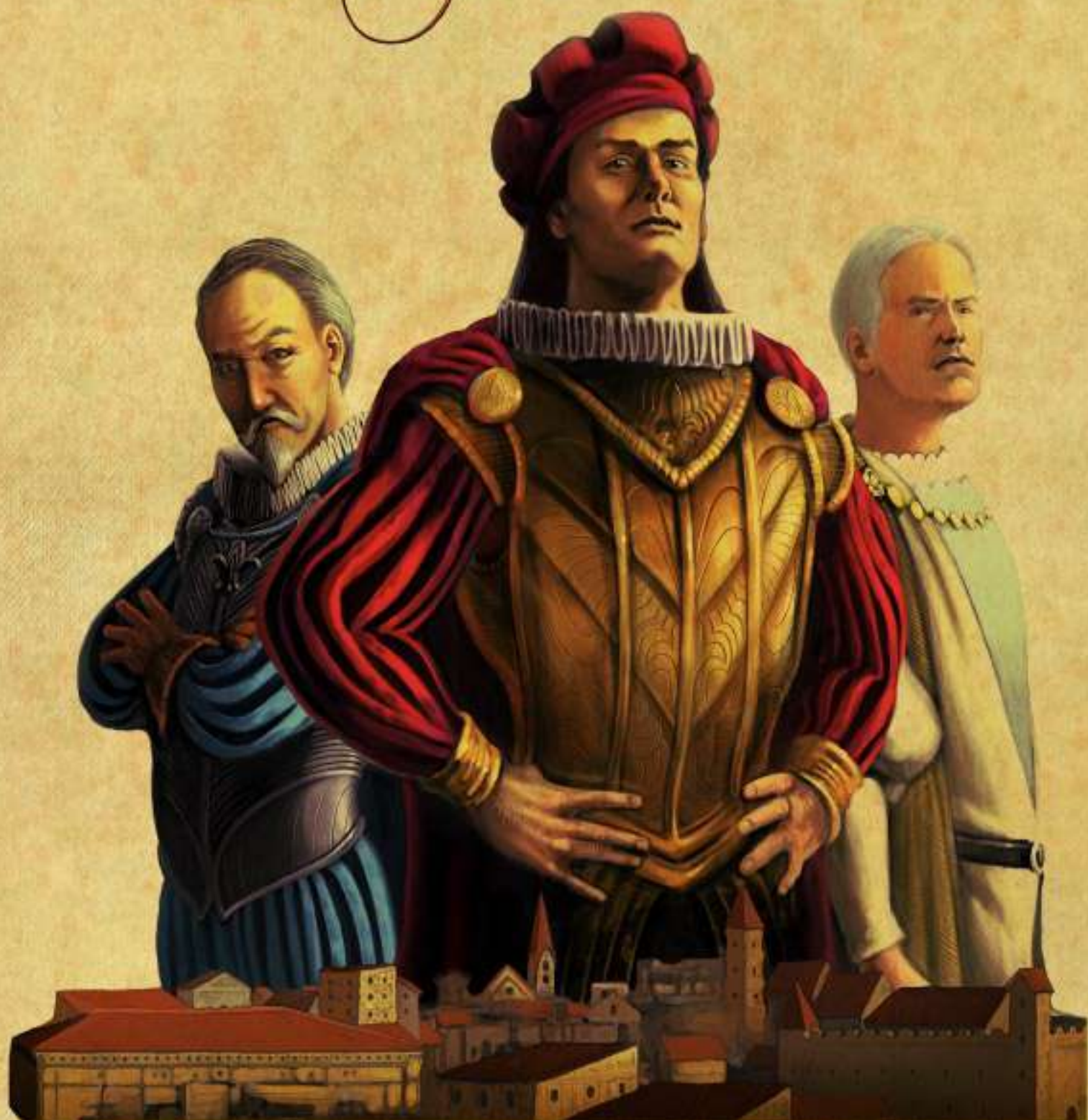


*les Princes
de Florence*



Les Princes de Florence

Le jeu des mécènes, des artistes et des humanistes

Vivez la Renaissance des Arts et des Lettres dans l'Italie du XVI^{ème} siècle. À la tête d'une grande famille, tels les Este, les Medici et les Borgia, attirez dans vos palais luxueux et verdoyants les artistes et les savants qui créeront pour vous des œuvres immortelles et feront de votre famille la plus prestigieuse d'Italie.

Principes du jeu

Deux à cinq joueurs s'efforcent, **sept tours** durant, de bâtir dans leurs domaines de magnifiques palais et de planter de somptueux jardins afin de faire venir des artistes, des écrivains et des savants qui trouveront là matière à inspiration pour leurs chefs-d'œuvre. Tout cela rapporte aux familles princières, représentées par les joueurs, des points de prestige, qui sont comptabilisés sur l'échelle de prestige.

Plus la valeur artistique (VA) d'une œuvre est grande, plus le prince dans le domaine duquel l'œuvre a été conçue gagnera en argent et en prestige. L'argent permet de bâtir de nouveaux palais, de planter de nouveaux jardins, et de payer les indispensables services des architectes et des saltimbanques. Des cartes de prestige et des cartes de bonus, permettent aussi de gagner du prestige.

Le joueur dont la famille est la plus prestigieuse après sept tours de jeu est le vainqueur.

Matériel

1 plateau de jeu	avec l'échelle de prestige et la table des tours de jeu
5 plateaux individuels	avec les domaines des joueurs, les emplacements pour les divers jetons
30 bâtiments	3 universités, laboratoires, manufactures, bibliothèques, opéras, ateliers, hôpitaux, théâtres, tours et chapelles
18 paysages	6 forêts, 6 lacs et 6 parcs
12 libertés	4 libertés de voyager, 4 libertés de religion et 4 libertés d'opinion
6 architectes	
7 saltimbanques	
66 cartes	21 cartes de profession, 14 cartes de prestige, 20 cartes de bonus et 5 cartes de recrutement ; 6 cartes pour l'extension "Muse & Princesse"
monnaie	32 x 100, 14 x 500 et 12 x 1000 florins
6 figurines	5 figurines prestige et une figurine premier joueur
6 pions	5 pions de joueur et un pion de tour

Principes du jeu

Les joueurs invitent artistes et savants dans leurs palais et les inspirent de façon à créer de grandes œuvres.

Plus une œuvre est impressionnante, plus elle rapporte d'argent et de prestige (PP) au joueur.

Bâtiments et paysages aident à améliorer la qualité des œuvres. Architectes et saltimbanques améliorent les conditions de travail.

Le joueur avec le plus de points de prestige remporte la partie

Préparation

Placez le plateau de jeu au centre de la table.

Note: si, durant la partie, le prestige d'un joueur venait à dépasser 50 points, il le note et continue à avancer sa figurine sur l'échelle de prestige. À la fin de la partie, on ajoute 50 points au score indiqué par l'échelle à tous les joueurs se trouvant dans ce cas.

Chaque joueur prend:

- **Un plateau individuel** (principauté) qu'il place sur la table devant lui, et qui indique sa couleur.
- **Le pion** de sa couleur, qu'il pose également devant lui.
- **La figurine** de sa couleur, qu'il place sur la case 0/50 de l'échelle de prestige. Les figurines servent à noter le prestige des joueurs.
- **Trois cartes de profession.** Les 21 cartes sont mélangées et on en distribue quatre, faces cachées, à chaque joueur. Chacun choisit trois cartes parmi ces quatre, et rend la quatrième. Toutes les cartes professions restantes sont ensuite mélangées pour constituer une pile, face cachée, comme indiqué sur le schéma.
- **3500 florins** (2 x 1000, 2 x 500 et 5 x 100). La fortune d'un joueur reste cachée tout au long du jeu. Il est possible de faire de la monnaie.

L'argent non distribué constitue la banque, placée à côté du plateau de jeu, comme indiqué sur le schéma.

Les éléments restants sont placés autour du plateau de jeu, comme indiqué ci-dessous :

• Phase d'enchère (A)

• Phase d'action (B)



Note : Le nombre de jetons liberté de chaque type utilisés dans le jeu est égal au nombre de joueurs moins un. À trois joueurs, par exemple, on n'utilise que 2 libertés de religion, 2 libertés d'opinion et 2 libertés de voyager. Les jetons non utilisés sont remis dans la boîte.

Le **pion noir** est placé sur la case "1" de la table des tours de jeu.

La **figurine noire** est placée devant le premier joueur (le plus vieux) du premier tour.

Note : les ajustements pour le jeu à 2 joueurs sont présentés à la fin de cette règle.

Préparation

Placez le plateau au centre de la table.

Chaque joueur prend:

- **1 plateau individuel**
- **1 pion**
- **1 figurine**
- **3 cartes de profession**
- **3500 florins**

L'argent possédé par les joueurs est secret.

Argent restant = Banque

Phase d'enchère A (à gauche du plateau de score) :

Forêts Architectes
Lacs Cartes de prestige
Parcs Cartes recrutement
Saltimbanques

Phase d'action B (à droite du plateau de score) :

Bâtiments Cartes de profession
Libertés Cartes de bonus

A 3 joueurs, on n'utilise que 2 libertés de chaque type. A 4 joueurs, 3 libertés de chaque type.

Le **pion noir** est placé sur la première case de la table des tours de jeu.

La **figurine de premier joueur** est donnée au plus vieux joueur.

Les ajustements à 2 joueurs sont présentés plus loin.

Déroulement du jeu

Une partie se compose de 7 tours. À chaque nouveau tour, le premier joueur tourne d'un cran en sens horaire. La partie se termine après le 7ème tour.

Chaque tour se compose de deux phases :

- Phase d'enchères: mise aux enchères d'un item par joueur.
- Phase d'action: chacun effectue deux actions.

Tous les joueurs prennent part à la phase d'enchères. Une fois celle-ci achevée, les joueurs exécutent chacun à leur tour deux actions.

Phase d'enchères

À gauche du plateau de jeu se trouvent sept piles distinctes de forêts, lacs, parcs, saltimbanques, architectes, cartes de prestige et cartes de recrutement. Chacun de ces items donne à celui qui l'achète des avantages spécifiques dans la suite de la partie.

Règles de base

- Chaque joueur peut acheter, au maximum, un item par tour. Un joueur qui a acheté un item ne peut donc plus participer aux enchères pour la suite du tour.
- Un seul item de chaque pile peut être mis aux enchères à chaque tour. Lorsqu'un item a été vendu, aucun autre item du même type ne peut être mis en vente pour la suite du tour.
- Si une pile vient à être épuisée, plus aucun item de ce type ne peut être mis en vente.

Déroulement des enchères

Le premier joueur choisit un item dans l'une des sept piles. En choisissant cet item, il ouvre automatiquement les enchères en proposant un prix de 200 florins. Les autres joueurs peuvent ensuite, en sens horaire, surenchérir en augmentant la dernière enchère d'exactly 100 florins. Le premier joueur doit obligatoirement démarrer les enchères à 200 florins, ni plus, ni moins. Un joueur qui surenchérir doit obligatoirement monter de 100 florins, ni plus, ni moins. Un joueur qui ne peut ou ne veut pas surenchérir peut passer, mais il ne peut alors plus prendre part aux enchères pour cet item. Les enchères se poursuivent, en sens horaire, jusqu'à ce que personne n'ait surenchéri sur une offre. Le dernier enchérisseur paye alors le montant de son enchère à la banque (les autres ne paient rien), prend l'item acheté. Il place son **pion** sur la pile d'où provenait l'item, afin de signaler que l'on ne peut plus, durant ce tour, mettre en vente d'items de cette pile.

Si le joueur qui avait initié l'enchère n'est finalement pas l'acheteur, il choisit un autre item sur une pile encore libre (les piles sur lesquelles se trouve un pion et les piles épuisées sont indisponibles) et ouvre la nouvelle enchère à 200 florins. Cette nouvelle enchère se déroule comme la précédente.

Si le joueur qui avait initié l'enchère est finalement l'acheteur, le premier joueur "libre" (c'est-à-dire qui n'a encore rien acheté ce tour) en sens horaire choisit un item dans l'une des piles disponibles et ouvre la nouvelle enchère, qui se déroule comme la précédente.

Pour chaque enchère, tous les joueurs à l'exception de ceux qui ont déjà acheté un item ce tour-ci (ceux dont le pion se trouve sur une pile) peuvent surenchérir.

Le joueur qui doit lancer une enchère peut décider d'y renoncer, mais il renonce alors à acheter un item ce tour-ci en s'interdisant également de participer aux enchères suivantes.

Lorsqu'il ne reste plus qu'un seul joueur qui n'ait rien acheté ce tour-ci, ce joueur peut simplement payer 200 florins à la banque et prendre un item de son choix dans l'une des piles encore disponibles. Il n'y est pas obligé, et il peut aussi ne rien payer et ne rien prendre.

Lorsque tous les joueurs ont soit acheté un item, soit décidé d'y renoncer, la phase d'enchères est terminée et les joueurs reprennent leurs pions devant eux.

Déroulement du jeu

7 tours divisés en 2 phases

Phase A : 1 item aux enchères

Phase B : 2 actions

Phase d'enchère (A)

1 item aux enchères

(forêt, lac, parc, saltimbanque, architecte, cartes prestige ou recrutement)

A chaque tour :

Maximum 1 item par joueur

Maximum 1 item par type

Déroulement des enchères :

- **le joueur dont c'est le tour choisit un item**
- **dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs enchérissent ou passent**
- **le meilleur enchérisseur paye et remporte l'item**
- **le joueur et l'item sont exclus des prochaines enchères de ce tour (il pose son pion sur l'objet remporté)**

Une nouvelle enchère démarre.

Le joueur qui démarre une enchère doit obligatoirement :

- *nommer un item démarrer une enchère à 200 florins*
- *ou renoncer. dans ce cas il ne pourra acquérir aucun objet lors de ce tour de jeu, même en surenchérissant sur un autre joueur.*

Le dernier joueur qui n'a rien acheté ne démarre pas d'enchère.

Au lieu de cela, il peut prendre un item en payant 200 florins à la banque.

Exemple:

(1) Il y a quatre joueurs. Anne est le premier joueur. Elle désire un parc et l'achète pour 200 florins, tous les autres joueurs ayant passé, ne souhaitant pas surenchérir. Elle prend donc un jeton parc et le place dans son domaine, puis pose son pion sur la pile des parcs, pour signaler d'une part que plus aucun parc ne peut être mis en vente ce tour-ci, et d'autre part qu'elle ne peut plus participer aux enchères.

(2) Bruno, assis à gauche d'Anne, est le joueur suivant en sens horaire. Il décide de mettre en vente un saltimbanque. Christian, qui est aussi intéressé, surenchérit à 300 florins. David, qui désire également le saltimbanque, annonce qu'il monte à 400 florins. C'est de nouveau à Bruno de parler (puisque Anne ne peut plus prendre part aux enchères), et il monte à 500 florins. Christian offre alors 600 florins, et David 700. Bruno et Christian passent, permettant à David de remporter l'enchère. David paie 700 florins à la banque, prend un jeton saltimbanque, et pose son pion sur la pile des saltimbanques.

(3) Bruno, qui n'a pas remporté l'enchère qu'il avait initiée, peut maintenant ouvrir une nouvelle enchère. Il choisit une forêt, et Christian surenchérit à 300, puis Bruno à 400, Christian à 500, Bruno à 600. Christian passe, et Bruno prend un jeton forêt, paie 600 florins à la banque et pose son pion sur la pile des forêts.

(4) Christian est le seul à pouvoir encore prendre part aux enchères. Il choisit donc un item de l'une des quatre piles encore disponibles (lacs, architectes, cartes de prestige, cartes de recrutement). Il prend une carte de prestige et paye 200 florins à la banque.

Après que Christian ait fait son achat, Anne, Bruno et David récupèrent leurs pions.

À quoi servent les 7 items ?

Règles générales

- Chaque item donne un avantage spécifique au joueur dans le domaine duquel il se trouve.
- Un joueur peut avoir autant d'items de chaque type qu'il le souhaite, excepté pour les architectes, dont aucun joueur ne peut en avoir plus de 3.

Forêt

Lorsqu'un joueur achète une forêt, il doit immédiatement la placer dans son domaine, sur un emplacement libre. Une forêt peut être placée à côté de bâtiments et d'autres paysages (voir infra, placement des bâtiments). Une forêt procure les avantages suivants :

- Parmi les 21 artistes et savants (les cartes professions), neuf apprécient les forêts. Lorsque, durant la phase d'action, l'un de ces neuf personnages réalise une œuvre, la valeur artistique de cette œuvre est augmentée de 3 s'il y a une forêt dans le domaine ou elle a été réalisée (voir infra, réaliser une œuvre).
- Lorsqu'un joueur place une deuxième forêt dans son domaine, il marque immédiatement 3 points de prestige, et avance donc sa figurine de trois cases sur l'échelle de prestige. Il n'est pas nécessaire pour cela que la seconde forêt soit adjacente à la première. Si le joueur place ensuite une troisième forêt, il marque de nouveau 3 points de prestige, et ainsi de suite.

Lacs

Les lacs ont la même fonction que les forêts. Les lacs sont plus petits, et il n'y a donc que 7 professions qui apprécient les lacs.

Parcs

Les parcs ont la même fonction que les forêts. Les parcs sont plus petits, et il n'y a donc que 5 professions qui apprécient les parcs.

Note : le bonus de 3 points de prestige ne concerne que les joueurs qui placent un paysage du même type qu'un paysage déjà présent dans leur domaine. Un joueur qui a un lac et qui acquiert une forêt ou un parc ne marque pas ce bonus. Il ne le marque que s'il acquiert un second lac.


Première enchère :

Anne  200

Deuxième enchère :

David  700

Troisième enchère :

Bruno  600

Pas d'enchère :

Christian  200

Forêts

Une forêt augmente la VA d'une œuvre de 3, pour 9 des 21 professions

Chaque forêt additionnelle rapporte 3 PP.

Note : seuls les paysages du même type qu'un paysage déjà possédé permettent de gagner 3 PP.

Par exemple, un joueur qui possède un lac et acquiert une forêt ne gagne rien. Par contre, un second lac lui rapportera 3 PP.

Lacs

Fonctionnent comme les forêts, mais sur 7 professions

Parcs

Fonctionnent comme les forêts, mais sur 5 professions

Saltimbanques

Les saltimbanques apportent aux artistes et aux savants la relaxation dont ils ont besoin pour travailler. Lorsqu'un joueur engage un saltimbanque, il place le jeton sur son palais. Chaque saltimbanque augmente de 2 la valeur artistique des œuvres réalisées dans le domaine (voir infra, réaliser une œuvre).



Architectes

• Lorsqu'un joueur engage un premier architecte, il place le jeton sur la première des trois cases ad hoc de son domaine. Dès lors, ce joueur ne paie plus que 300 florins, et non 700, pour construire un bâtiment (voir infra, construire un bâtiment).



• Lorsqu'un joueur engage un second architecte, il place le jeton sur la seconde case de son domaine. Ce joueur peut dès lors construire des bâtiments adjacents les uns aux autres (voir infra, construire un bâtiment).

• Lorsqu'un joueur engage un troisième architecte, il place le jeton sur la troisième case de son domaine. Ce joueur peut dès lors construire des bâtiments gratuitement.

Lorsqu'un joueur engage un second architecte, il marque trois points de prestige. Il en va de même lorsqu'il en engage un troisième.

Cartes de prestige

Lorsqu'un joueur remporte une enchère pour une carte de prestige, il prend les cinq premières cartes de la pile, en choisit une qu'il pose face cachée à côté de son domaine et remet les autres, dans l'ordre qu'il souhaite, au dessous de la pile.

Les cartes de prestige permettent de marquer jusqu'à 8 points de prestige. Pour marquer ces points, le domaine du joueur doit, à la fin de la partie, remplir les conditions décrites sur la carte. Nombre de ces cartes exigent que le joueur soit le seul à remplir les conditions décrites. Si un autre joueur remplit également ces conditions, le propriétaire de la carte ne marquera alors que la moitié des points. Si, par exemple, un joueur a la carte « 6 points de prestige si vous avez le plus grand nombre de bâtiments », il marquera les six points s'il est le seul à avoir le plus de bâtiments, et trois seulement si un autre joueur est également dans ce cas. Bien sûr, si le propriétaire de la carte n'a pas le plus grand nombre de bâtiments, il ne marquera rien.



Cartes de recrutement

Un joueur peut attirer des artistes et des savants dans son domaine de deux manières.

1. En les débauchant chez d'autres joueurs avec une carte de recrutement.
2. En piochant une carte de profession durant la phase d'action (voir infra, piocher une carte de profession).

Lorsqu'un joueur achète une carte de recrutement, il peut l'utiliser immédiatement ou la conserver pour un usage ultérieur. S'il l'utilise immédiatement, le joueur choisit une carte de profession face visible chez un adversaire, la prend dans sa main, et pose à la place la carte de recrutement. Note : seules les cartes de profession visibles peuvent être recrutées ainsi. Celles qui sont dans les mains des joueurs ne le peuvent pas.

Si le joueur choisit de ne pas utiliser immédiatement sa carte de recrutement, il la prend dans sa main et pourra la jouer quand il le souhaitera durant la phase d'action d'un tour. Note : L'utilisation d'une carte de recrutement durant la phase d'action ne compte pas comme une action. Un joueur peut d'ailleurs en utiliser simultanément autant qu'il le souhaite.

La carte de profession ainsi recrutée peut être utilisée pour réaliser une œuvre immédiatement, ou plus tard dans la partie (voir infra, Réaliser une œuvre).

Note : Une carte de recrutement compte comme une carte de profession et ajoute un point de valeur artistique à chaque œuvre réalisée (voir infra, réaliser une œuvre). Elle compte aussi comme une carte de profession pour toutes les cartes de bonus et les cartes de prestige qui mentionnent les cartes de profession.



Saltimbanques

Augmentent la VA des œuvres de 2.

Architectes

Premier architecte

• coût des bâtiments : 300 florins

Second architecte

• coût des bâtiments : 300 florins
• bâtiments adjacents
• 3 PP

Troisième architecte

• coût des bâtiments : 0 florins
• bâtiments adjacents
• 3 PP

Cartes de prestige

Piocher 1 à 5 cartes

Le possesseur d'une carte de prestige peut gagner des PP en fin de partie, en remplissant les conditions indiquées dessus.

Note : un résumé des cartes de prestige est présenté en fin de ce livret.

Note : en cas d'égalité entre plusieurs joueurs, seul le possesseur de la carte peut gagner des PP.

Cartes de recrutement

Permet à un joueur de recruter une carte de profession chez un autre joueur. Il n'est pas possible de recruter chez soi.

Note : seules les cartes visibles peuvent être recrutées, et pas celles qui sont en main des joueurs.

Note : l'utilisation d'une carte de recrutement lors de la phase d'action ne compte pas comme l'une des deux actions autorisées. En fait, un joueur peut même utiliser plusieurs cartes de recrutement s'il les possède.

Phase d'action

Durant la phase d'action, chaque joueur à tour de rôle, en commençant par le premier joueur puis en poursuivant en sens horaire, peut exécuter deux actions. Un joueur peut décider de n'effectuer qu'une seule, ou même aucune, action. À son tour, un joueur effectue d'abord une première action, puis une seconde. Il effectue les deux actions dans l'ordre de son choix, mais ne peut pas interrompre la première avant de l'avoir terminée pour entamer la seconde.

Les actions possibles sont :

- Réaliser une œuvre (une ou deux fois par tour)
- Construire un bâtiment (une ou deux fois par tour)
- Piocher une carte de profession (une seule fois par tour)
- Instituer une liberté (une seule fois par tour)
- Piocher une carte de bonus (une ou deux fois par tour)

Les actions réaliser une œuvre, construire un bâtiment et piocher une carte de bonus peuvent être effectuées par un joueur une ou deux fois durant son tour. En revanche, les actions piocher une carte de profession et instituer une liberté ne peuvent être effectuées qu'une seule fois.

Réaliser une œuvre

Un joueur peut effectuer cette action s'il a dans sa main la carte de profession de l'artiste ou du savant capable de réaliser cette œuvre. La valeur artistique de l'œuvre doit être supérieure ou égale à la valeur minimale indiquée sur la table des tours de jeu, en dessous du numéro du tour. Cette valeur minimale augmente de tour en tour.

Ainsi, par exemple, une œuvre réalisée au deuxième tour doit avoir au moins une valeur artistique de 10, et une œuvre réalisée au 6^{ème} tour une valeur artistique de 16.



Lorsqu'un joueur veut faire réaliser une œuvre à un artiste ou un savant, il doit procéder ainsi :

1) Il choisit dans sa main la carte de profession correspondante et la pose, face visible, à côté de son domaine. L'artiste ou le savant désigné sur la carte réalise l'œuvre.

Note : le joueur laisse la carte de profession face visible à côté de son domaine, mais ne pourra pas faire réaliser une autre œuvre par le même personnage. Un autre joueur, en revanche, pourra ultérieurement recruter ce personnage pour lui faire réaliser une autre œuvre. Un joueur peut néanmoins recruter de nouveau une carte de profession qui a été recrutée chez lui, et ainsi, dans ce cas très particulier, faire réaliser une seconde œuvre au même personnage.

2) Le joueur calcule la valeur artistique de son œuvre, qui dépend de l'adéquation entre les préférences de l'artiste ou du savant, décrites sur la carte de profession, et les aménagements de son domaine.

On part d'une valeur de base de 0, à laquelle on ajoute :

- 4 points si le joueur a dans son domaine le bâtiment préféré de l'artiste.
- 3 points si le joueur a dans son domaine le paysage préféré de l'artiste.
- 3 points si le joueur a institué dans son domaine la liberté que défend l'artiste.
- 2 points par saltimbanque présent dans le palais du joueur.
- 1 point par carte de profession ou de recrutement en possession du joueur, que ce soit dans sa main ou à côté de son domaine.
- X points pour chaque carte de bonus que le joueur joue immédiatement (voir infra, piocher une carte de bonus).

Le total donne la valeur artistique de l'œuvre réalisée. Le joueur place alors son pion (pas sa figurine) sur l'échelle de prestige, sur la case ayant la valeur correspondante (case 15 pour une œuvre de valeur 15). Le joueur n'avance pas pour l'instant sa figurine, les points de valeur artistique n'étant pas des points de prestige.

Rappel : La valeur artistique de l'œuvre doit être au moins égale au minimum figurant sur la table des tours de jeu. Si ce n'est pas le cas, le joueur ne peut ni jouer la carte de profession, ni réaliser l'œuvre.

Phase d'action (B)

Les joueurs disposent de 2 actions par tour.

Note : les joueurs peuvent effectuer moins de 2 actions (voire même aucune)

Note : l'ordre dans lequel sont effectuées les actions est libre.

1 - 2 réaliser une œuvre

1 - 2 construire un bâtiment

1 piocher une carte profession

1 instituer une liberté

1 - 2 piocher une carte bonus

Œuvres

Une valeur artistique minimale est requise pour réaliser une œuvre.

Exemple : au second tour, la VA minimale est de 10. Elle est de 16 au sixième tour.

1) Jouer une carte de profession

Note : un joueur peut recruter une carte de profession chez un joueur qui lui a déjà recruté une carte et qui l'a jouée. Ainsi, un joueur peut parfois compléter plusieurs fois une même œuvre dans la partie.

2) Calculer la VA

Bâtiment disponible + 4

Paysage disponible + 3

Liberté disponible + 3

par saltimbanque + 2

par carte profession et par carte recrutement + 1

par carte bonus jouée + X

Le pion du joueur est placé sur la piste de score, sur la case égale à la VA de l'œuvre.

Note : il n'est pas obligatoire d'avoir le bâtiment, le paysage ou la liberté préférée du personnage qui réalise l'œuvre dans son domaine. Cela augmente bien sûr la valeur artistique de l'œuvre, mais il reste possible de parvenir à la valeur artistique minimale avec seulement des saltimbanques, des cartes de bonus et des cartes de profession.

3) Le joueur reçoit de la banque un paiement pour l'œuvre réalisée. La banque paie 100 florins par point de valeur artistique (une œuvre de valeur 15 rapporte donc 1500 florins).

S'il le souhaite, le joueur peut renoncer à une partie de ce paiement en échange de points de prestige, à raison de 200 florins pour 1 point de prestige. Dans ce cas, le joueur rend immédiatement à la banque entre 200 florins et le paiement total qu'il reçoit, et **avance sa figurine** du nombre de cases correspondant sur l'échelle de prestige.

Exemple : un joueur ayant réalisé une œuvre de valeur 15 reçoit 1500 florins. Il peut marquer entre 1 et 7 points de prestige en rendant immédiatement entre 200 et 1400 florins à la banque.

Note : le joueur ne peut ainsi convertir en points de prestige que l'argent qu'il reçoit en paiement pour l'œuvre réalisée, et doit le faire immédiatement. Un joueur ne peut en aucun cas « acheter » des points de prestige avec le reste de sa fortune. La décision doit donc être mûrement calculée.

4) Le joueur **n'avance pas son pion** lorsqu'il réalise une œuvre. Les points de valeur artistique ne sont pas des points de prestige. Lorsque la phase d'action sera terminée, tous les joueurs ayant effectué leurs actions, le joueur ayant réalisé la plus belle œuvre marquera trois points de prestige (voir infra, Plus belle œuvre).

Note : Lorsqu'un joueur réalise deux œuvres dans le même tour, il place son pion sur la case de l'échelle de prestige correspondant à la valeur de la plus belle œuvre, et non à la somme des deux.

Exemple de calcul de la valeur artistique :

Au troisième tour (valeur artistique minimum 12), Anne réalise une œuvre grâce à son poète. Elle joue sa carte poète, face visible, à côté de son domaine. Elle a dans son domaine un théâtre, la liberté de voyager et 2 saltimbanques. Elle a également 4 cartes de profession (en comptant le poète qu'elle vient de jouer et une carte de recrutement) dans sa main ou sur la table. Elle n'a pas de lac dans son domaine, et ne joue pas de carte bonus.

Elle calcule ainsi la valeur artistique de son œuvre poétique :

Bâtiment : 4 points

Paysage : 0

Liberté : 3 points

Saltimbanques : 4 points

Cartes de profession et recrutement : 4 points

Cartes de bonus : 0

Total : 15 points

Elle place donc son pion sur la case 15 de l'échelle de prestige.

Anne reçoit 1500 florins de la banque. N'ayant pas besoin d'argent dans l'immédiat, elle choisit de rendre autant d'argent que possible à la banque afin d'augmenter son prestige. Elle rend donc 1400 florins et avance sa figurine de 7 cases sur l'échelle de prestige et garde 100 florins.

3. La banque paye :
VA * 100 florins

Cet argent peut être échangé maintenant pour des PP :
200 florins = 1 PP

4. Les pions des joueurs sont utilisés pour déterminer la meilleure œuvre du tour.

Note : un joueur n'a pas absolument besoin du bâtiment, du paysage ou de la liberté présente sur la carte pour réaliser une œuvre. Il est par exemple possible d'atteindre la VA minimum avec des saltimbanques et des cartes. Bien entendu, il sera plus facile d'obtenir de belles œuvres en ayant un maximum de bons éléments.

Note : les joueurs n'ont pas besoin de révéler les cartes de profession qu'ils ont en main pour compter la VA.



Construire un bâtiment

Les joueurs construisent des bâtiments dans leurs domaines pour augmenter leur prestige et améliorer la valeur artistique des œuvres qui y sont réalisées. Les bâtiments sont de plusieurs tailles:

- 3 grands bâtiments, occupant chacun sept cases.



- 5 petits bâtiments, occupant chacun 5 cases.



- 2 petits bâtiments, occupant chacun 3 cases.



Le Palais ne compte pas comme un bâtiment. Il y a 3 bâtiments de chaque type.

Construire un bâtiment peut être utile à un joueur pour deux raisons :

- Cela lui rapporte immédiatement 3 points de prestige.
- Cela augmente de 4 points la valeur artistique des œuvres réalisées dans son domaine par les artistes ou savants dont c'est le bâtiment préféré (voir supra, réaliser une œuvre).

Construire un bâtiment, quelle que soit sa taille, coûte 700 florins au joueur. Un joueur qui a un ou deux architectes dans son domaine ne paie que 300 florins. Si un joueur a trois architectes dans son domaine, cela ne lui coûte rien (voir plus loin, architectes).

Lorsqu'un joueur construit un bâtiment, il paie le coût de construction à la banque, prend le jeton bâtiment dans la réserve et le place immédiatement dans son domaine. S'il n'y a plus dans la réserve de bâtiment du type que le joueur voulait construire, il ne peut pas effectuer cette action.

Pour placer dans son domaine un bâtiment (ou un paysage), un joueur doit respecter les règles suivantes :

1) Le bâtiment (ou paysage) peut être placé sur la grille dans n'importe quel sens, mais il doit être entièrement sur la grille, à l'intérieur des murs. Les bâtiments, ayant deux faces, peuvent être placés d'un côté ou de l'autre.

2) Bâtiments et paysages ne peuvent en aucun cas se superposer ou se chevaucher, même partiellement.

3) Deux bâtiments ne peuvent pas être adjacents (se toucher par les côtés), mais ils peuvent éventuellement se toucher par les coins. Cette règle est également valable pour le palais.

Un joueur qui a deux architectes, ou plus, dans son domaine peut, par exception, construire un bâtiment adjacent à un bâtiment existant.

4) En revanche, un bâtiment peut parfaitement être adjacent à un paysage.

5) Il ne peut y avoir qu'un seul bâtiment de chaque type dans un domaine.

6) Un bâtiment construit ne peut en aucun cas être démoli ou déplacé. Il reste en place jusqu'à la fin du jeu.

Bâtiments

3 tailles de bâtiments :

- **Grands :** Université
Laboratoire
Manufacture
- **Moyens :** Bibliothèque
Opéra
Atelier
Hôpital
Théâtre
- **Petits :** Tour
Chapelle

Le palais ne compte pas comme un bâtiment.

Chaque bâtiment est disponible en 3 exemplaires.

Un bâtiment...

- rapporte 3 PP
- augmente la VA d'une œuvre de 4 pour 1, 2 ou 3 professions
- coûte 700 florins
(300 florins avec 1 ou 2 architectes, gratuit avec 3 architectes)

- peut être orienté dans n'importe quel sens

- doit être correctement placé sur la grille

- ne doit pas se superposer à d'autres éléments

- ne doit pas être adjacent à d'autres bâtiments (sauf avec 2 ou 3 architectes)

- ne doit pas être en double

- ne peut être déplacé ou démoli



Exemple :

1 : Violé la règle n° 1 : en partie hors de la grille

2 : Violé la règle n°2 : chevauche un paysage

3 : Violé la règle n°3 : adjacent à un autre bâtiment ou au palais (sauf si le joueur a 2 ou 3 architectes)

5 : Violé la règle n°5 : deux bâtiments identiques. Le second ne peut pas être construit.

Cartes de profession

Piocher 1 à 5 cartes.

Les cartes peuvent être utilisées lors du même tour.

Note : cette action ne peut être utilisée qu'une fois par tour.

Libertés

Améliore la VA d'une œuvre de 3 pour 7 artistes et savants.

Note :

- chaque joueur ne peut utiliser cette action qu'une fois par tour

- le nombre de chacune des trois libertés en jeu est égal au nombre de joueurs moins 1

Piocher une carte de profession

Lorsqu'un joueur veut une nouvelle carte de profession, il paie 300 florins à la banque, prend les cinq premières cartes de la pile de cartes profession (ou toutes les cartes s'il en reste moins de cinq), les regarde et en choisit une qu'il ajoute à sa main, puis remet les autres, dans l'ordre qu'il souhaite, en dessous de la pile.

Le joueur peut utiliser sa nouvelle carte de profession pour réaliser une œuvre ce tour-ci, s'il a encore droit à une action, ou plus tard.

Lorsque la pile de cartes de profession est épuisée, il est impossible d'effectuer cette action.

Introduire une liberté

Liberté d'opinion, liberté de religion et liberté de voyager sont fort prisées par les savants et les artistes, et les inspirent dans la réalisation de leurs œuvres. Sur chaque carte de profession est indiquée quelle est la liberté à laquelle ce personnage est le plus attaché.

Lorsqu'un joueur souhaite introduire une nouvelle liberté dans son domaine, il paie 300 florins à la banque, prend le jeton liberté de son choix dans la réserve et le place sur la case ad hoc de son domaine. Cette liberté augmente de 3 points la valeur artistique des œuvres réalisées dans son domaine par les artistes ou savants qui y sont le plus attachés.

Chaque liberté ne peut être introduite qu'une seule fois dans chaque domaine. Si la liberté que le joueur souhaite introduire n'est plus disponible dans la réserve, il ne peut pas effectuer cette action.

Note : le nombre de chacune des trois libertés en jeu est égal au nombre de joueurs moins 1.

Piocher une carte de bonus

Les cartes de bonus peuvent augmenter sensiblement la valeur artistique d'une œuvre. Lorsqu'un joueur veut une nouvelle carte de bonus, il paie 300 florins à la banque, prend les cinq premières cartes de la pile de cartes bonus (ou toutes les cartes s'il en reste moins de cinq), les regarde et en choisit une qu'il ajoute à sa main, puis remet les autres, dans l'ordre qu'il souhaite, en dessous de la pile.

Lorsqu'un joueur réalise une œuvre, il peut jouer une ou plusieurs cartes de bonus, y compris éventuellement une carte qu'il vient de piocher. Cela ne compte pas comme une action supplémentaire, mais fait partie intégrante de l'action réaliser une œuvre.

Cartes bonus

Piocher 1 à 5 cartes.

Améliore la VA de X.

Quand il réalise une œuvre, un joueur peut jouer autant de cartes qu'il le désire. Ces cartes sont alors défaussées.

Les cartes de bonus augmentent la valeur artistique de l'œuvre avec laquelle elles sont jouées. Le montant du bonus est très variable, et dépend du nombre d'items décrits sur la carte en possession du joueur. Chaque carte de bonus ne peut être utilisée qu'une fois. Les cartes de bonus jouées sont retirées du jeu. Lorsque la pile de carte de bonus est épuisée, cette action ne peut plus être effectuée.

Note : ne confondez pas les cartes de prestige, qui rapportent des points de prestige, et les cartes de bonus, qui rapportent des points de valeur artistique.

Meilleure œuvre

Après que tous les joueurs ont eu leur tour dans la phase d'action, y compris ceux qui ont choisi de n'effectuer qu'une seule ou aucune action, on compare les valeurs artistiques des œuvres réalisées par les différents joueurs, indiquées par la position de leur pion sur l'échelle de prestige. Le joueur dont l'œuvre réalisée ce tour a la plus grande valeur artistique marque 3 points de prestige et avance sa figurine de trois cases sur l'échelle des prestige. Si deux ou plusieurs joueurs sont premiers ex-æquo, tous marquent les 3 points de prestige. Si seul un joueur a réalisé une œuvre ce tour-ci, elle est nécessairement la plus belle et il marque les 3 points de prestige.

Tous les joueurs qui avaient réalisé une œuvre ce tour-ci retirent ensuite leur pion de l'échelle de prestige.

Tour suivant

Après que la plus belle œuvre a rapporté trois points de prestige à son auteur, la phase d'action est terminée. Le premier joueur donne la figurine noire à son voisin de gauche, qui devient le nouveau premier joueur pour le tour suivant. Il avance le pion noir d'un cran sur la table des tours de jeu, et le tour suivant commence.

Besoin d'argent ?

Deux moyens permettent de se procurer de l'argent en cours de partie :

- Un joueur reçoit, pour chaque œuvre réalisée, 100 florins par point de valeur artistique (voir supra, réaliser une œuvre).
- À tout moment, un joueur peut reculer sa figurine sur l'échelle de prestige. Il reçoit alors de la banque 100 florins par case reculée.

Fin du jeu

La partie se termine après le 7^{ème} tour. Les joueurs révèlent leurs cartes de prestige et marquent les points de prestige correspondant à toutes les conditions qu'ils remplissent (voir plus loin, cartes de prestige).

Le joueur ayant le plus grand nombre de points de prestige, c'est-à-dire celui dont la figurine est en tête sur l'échelle de prestige, est vainqueur. En cas d'égalité, le plus riche des ex-æquo est vainqueur.

Jeu à deux joueurs

Le jeu à deux joueurs est identique au jeu de trois à cinq, mais on effectue les ajustements suivants :

- les joueurs commencent avec 2500 florins.
- au cours de la phase A, l'enchère minimale est fixée à 300 florins.
- les trois paysages (Forêt, Parc, Lac) sont considérés comme un seul et même item au cours de la phase A. Ainsi, un joueur mettra aux enchères un paysage au choix (sans préciser lequel), et le vainqueur de l'enchère choisira lequel des trois il prend. Au cours de cette phase A, il sera impossible de remettre un autre paysage aux enchères.
- Cinq libertés en phase B : au début du jeu, on prépare une liberté de chaque type et on y ajoute 2 libertés tirées au hasard parmi 3 (une de chaque type). Ces cinq libertés seront les seules disponibles pour toute la durée du jeu.

Note : Il est également possible de jouer avec 4 libertés (une de chaque + une au hasard) pour compliquer la partie.

Note :

- les cartes bonus augmentent la VA
- les cartes prestige rapportent des PP

Meilleure œuvre

A chaque tour, le joueur qui réalise la meilleure œuvre gagne 3 PP.

Note :

- le pion d'un joueur marque la VA
- la figurine d'un joueur marque les PP

Tour suivant

On avance le pion noir sur la case suivante et on passe la figurine noire au joueur suivant.

On gagne de l'argent :

- en réalisant une œuvre
- en reculant sur la piste de prestige (1 case = 100 florins).

Fin du jeu

Après 7 tours.

Marquer les points des cartes de prestige.

Le joueur qui possède le plus de PP gagne.

Jeu à 2 joueurs

- argent initial : 2500 florins
- enchère minimale : 300 florins
- 3 paysages forment un seul item
- seulement 5 libertés disponibles (1 de chaque, plus 2 parmi 3)

Extension «Muse & Princesse»

Cette extension est réservée aux stratèges et aux princes florentins les plus ambitieux ! Si vous n'avez jamais joué aux Princes de Florence, nous vous suggérons d'essayer d'abord au moins une partie avec le jeu de base avant de vous lancer dans l'aventure.

Les règles de base restent identiques, mais la phase A est divisée en deux parties (A1 et A2) :

- La phase A1 correspond à la phase A du jeu de base.
- La phase A2 est totalement nouvelle. On la rajoute immédiatement après la phase A1. Pour jouer cette phase, il faut utiliser les 6 cartes de personnages spéciales, comportant un dessin de personnage sur une face et la description de son pouvoir sur l'autre. Au début du jeu, ces cartes sont placées à proximité du plateau de jeu et 600 florins sont placés sur la carte du banquier.

Dans la phase A2, chaque joueur sollicite l'aide d'un personnage influent pour un tour de jeu. Les personnages ont des facultés spéciales qui permettront au joueur de contourner certaines règles pour ce tour !

Facultés des personnages :

Muse

Au cours de ce tour, la valeur artistique de toutes les œuvres réalisées par le joueur est augmentée d'un bonus égal au numéro du tour en cours.

Exemple : au tour 5, la valeur artistique de toutes les œuvres réalisée par le joueur qui possède la Muse augmente de 5.

Cardinal

Permet au joueur d'effectuer une action supplémentaire en phase B (trois actions au lieu de deux). Les restrictions de la phase B (achat d'une seule liberté et d'une seule carte personnage) restent valides. Par contre toutes les autres actions peuvent être effectuées jusqu'à trois fois.

Exemple: au cours d'une phase B, le joueur possédant le Cardinal pour ce tour peut par exemple poser un bâtiment, acquérir une liberté et réaliser une œuvre. Il peut également réaliser trois œuvres.

Princesse

Permet de réaliser une œuvre «virtuelle» au cours la phase B sans utiliser de carte de profession. L'utilisation de la Princesse coûte au joueur une de ses actions de la phase B. Pour cette œuvre, chaque paysage (y compris les paysages présents plusieurs fois dans la principauté) augmente la valeur artistique de trois. Chaque architecte et chaque bâtiment augmentent la valeur artistique de deux. Chaque carte de personnage et de recrutement (en main ou sur la table) augmente la valeur artistique d'un.

Important : La princesse ne compte pas comme une carte de personnage pour le calcul de la valeur artistique. De plus, il est impossible d'utiliser les cartes bonus avec la princesse.

Exemple : le joueur qui possède la princesse pour ce tour, utilise son pouvoir pour réaliser une œuvre. Il possède 2 lacs, une université, un studio et 3 personnages. La valeur artistique de son œuvre est donc de 13.

Marchand

Lors de la prochaine phase A1, le joueur ne paye pas l'enchère qu'il remporte.

Alternative : le joueur gagne autant de points de prestige (PP), que la place qu'il occupe actuellement sur la piste de score.

Le joueur doit effectuer le choix entre ces deux pouvoirs entre le moment où il entre en possession de la carte et la fin de la phase A1 du prochain tour.

Le joueur qui possède le marchand pour ce tour participe normalement aux enchères de la phase A1, en faisant les enchères normalement. Quand il gagne une enchère, il peut choisir de prendre l'objet remporté sans payer, ou payer l'objet et prendre les points de prestige correspondant à sa place sur l'échelle de score. Bien entendu, s'il a déjà utilisé le marchand auparavant (pour prendre des points de prestige), il paye son enchère normalement.

Exemple: au cours de la phase A1, le joueur Rouge qui possède le marchand pour ce tour, gagne un item pour 500 florins. Il décide de le payer et de recevoir des points de prestige. Comme il est quatrième sur l'échelle de score, il avance son pion de 4 cases.

Muse & Princesse

Extension réservée aux stratèges !

La phase d'enchère (A) est divisée en deux parties (A1 et A2)

La phase A1 est strictement identique à la phase A du jeu de base.

La phase A2 est nouvelle.

Chaque joueur peut obtenir une carte de personnage pour un tour.

Muse

Accorde un bonus de VA égal au numéro du tour en cours à toutes les œuvres réalisées.

Cardinal

Permet d'effectuer trois actions en phase B.

Princesse

Réalise une œuvre sans carte de profession.

chaque paysage : +3
chaque bâtiment : +2
chaque architecte : +2
chaque carte personnage et recrutement : +1
pas de carte bonus

Marchand

Gagne une enchère gratuitement ou
Gagne des PP en fonction de la place du joueur

Exemple :

Le joueur Rouge est quatrième sur l'échelle de score, il progresse de quatre cases.



Professeur

Permet au joueur de récupérer gratuitement une carte de prestige ou de bonus.
Le joueur peut prendre la carte immédiatement, ou au plus tard au début de la prochaine phase A2. Pour choisir, il prend les 5 cartes (bonus ou prestige) du dessus de la pile, en sélectionne une et place les 4 cartes restantes au dessous de la pile.

Banquier

Permet au joueur de récupérer de l'argent de la banque.
Au début du jeu, on place 600 florins sur cette carte. Le joueur qui choisit le banquier reçoit l'argent placé sur la carte moins le montant de son enchère (en centaines de florins).

Si aucun joueur ne prend cette carte au cours d'une phase A2, on y rajoutera 100 florins dessus au début de la prochaine phase A2.

Si l'un des joueurs prend cette carte au cours d'une phase A2, 600 florins seront placés dessus lors de la prochaine phase A2.

Exemple: Lors des tours 1 et 2, personne ne choisit le banquier. Au début du tour 3, il y a donc 800 florins sur la carte. Un joueur gagne le banquier en misant 1. Il prend donc 700 florins (les 100 florins vont à la banque). Au tour 4, on replacera 600 florins sur la carte.

A la fin du jeu, le banquier permet au joueur qui le possède de changer son argent contre des points de prestige (PP). Le joueur reçoit 1 PP pour 200 florins.

Principe de la phase A2

Les joueurs vont pouvoir acquérir l'une des cartes de personnage lors d'une enchère. A son tour, un joueur pourra placer son pion sur l'un des emplacements placés sur le pourtour de la carte qui l'intéresse. Le nombre sélectionné indique le montant (en centaines de florins) que le joueur devra payer pour obtenir la carte, s'il la remporte. Ainsi, la plus petite enchère est de 300 florins (sauf pour le banquier, pour lequel on peut miser 0 florins). La plus haute enchère est de 1500 florins (sauf pour le banquier, pour lequel on peut miser 500 florins). Personne ne peut miser au dessus de 1500 florins !

Nouvelle règle monétaire pour cette extension

Lors de la partie, les joueurs ne sont pas autorisés à reculer sur l'échelle de prestige pour prendre de l'argent à la banque ! Pour obtenir de l'argent, ils devront donc réaliser des œuvres ou bien choisir le banquier.

Déroulement de la phase A2

Le premier joueur commence. La phase se déroule alors dans l'ordre des aiguilles d'une montre.

A son tour, un joueur n'ayant pas passé peut se trouver face à deux cas :

1) Son pion n'est pas posé sur une carte de personnage. Il peut alors :

- passer définitivement
- placer son pion sur une carte de personnage

Note : Si un joueur place son pion sur une carte où se trouve le pion d'un autre joueur, il doit obligatoirement le placer sur un emplacement avec un chiffre plus élevé que ce joueur (et donc posséder l'argent correspondant). Il enlève alors immédiatement de la carte le pion de l'autre joueur et le lui rend.

2) Son pion est placé sur une carte de personnage

Le joueur paie le montant de son enchère à la banque et s'empare la carte de personnage pour ce tour. Plus personne ne pourra miser pour obtenir cette carte lors de ce tour.

Fin de la phase A2

La phase A2 se termine dès que chaque joueur a passé ou bien s'est emparé d'une carte de personnage.

Professeur

Récupère gratuitement 1 carte de bonus ou de prestige parmi 5.

Banquier

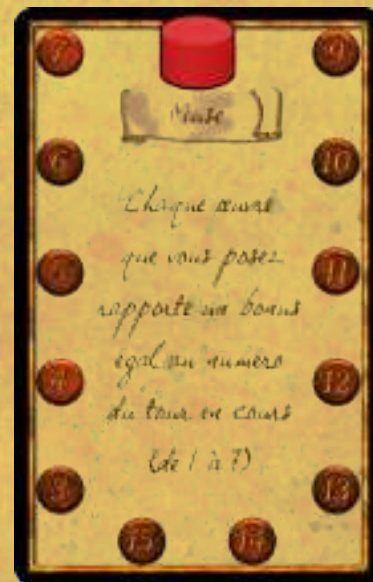
Récupère de l'argent de la banque.

Fin de partie : échange son argent contre des PP (200 florins = 1 PP).

Les pions des joueurs sont placés sur les cartes de personnage afin d'enchérir.

Les chiffres sur les cases représentent des centaines de florins (case 3 = 300 florins).

Lors de la partie, on ne peut reculer sur l'échelle de score pour obtenir des florins.



Exemple : quand vient le tour du joueur Rouge, son pion se trouve sur la case 8 de la Muse. Il paie donc 800 florins à la banque et s'empare de la carte pour ce tour.

Utilisation des cartes de personnage

Quand un joueur s'empare d'une carte de personnage, il la place près de son plateau individuel.

Certaines cartes peuvent être utilisées immédiatement (banquier), d'autres peuvent être utilisées à un moment choisi entre la phase présente et la prochaine phase A2 (marchand, professeur) et le reste des cartes est utilisé lors de la prochaine phase B (muse, cardinal, princesse). Une fois que la carte a été utilisée, le joueur la replace près du plateau de jeu, pour la prochaine phase A2 (elle n'est plus utile lors de ce tour). Au plus tard, la carte sera donc rendue au début de la prochaine phase A2. Il est impossible de la conserver au delà de ce délai.

Exemple de phase A2 à 4 joueurs :

A place son pion sur la case 3 du cardinal

B place son pion sur la case 4 du marchand

C place son pion sur la case 6 du cardinal et rend son pion à A

D place son pion sur la case 3 de la princesse

A place son pion sur la case 0 du banquier (il y a actuellement 600 florins sur le banquier)

B reçoit le marchand. Il paye 400 florins à la banque et récupère son pion

C reçoit le cardinal. Il paye 600 florins à la banque et récupère son pion

D reçoit la princesse. Il paye 300 florins à la banque et récupère son pion

A reçoit le banquier. il ne paye rien et reçoit 600 florins. Il replace le banquier à proximité du plateau de jeu pour la prochaine phase A2

Les cartes doivent être utilisées avant la prochaine phase A2. Après utilisation, la carte est replacée près du plateau de jeu.



Exemple : à son tour, A est placé sur le banquier (case 0). Il reçoit donc 600 florins de la banque.

Extension «Coopération»

Cette extension est réservée aux joueurs qui privilégient la négociation et la coopération avec les autres joueurs. Ainsi les joueurs pourront construire les bâtiments en commun, en espérant en tirer un profit mutuel. Ici encore, si vous n'avez jamais joué aux Princes de Florence, nous vous suggérons d'essayer d'abord au moins une partie avec le jeu de base avant tester le jeu coopératif.

Note : cette extension peut éventuellement être utilisée conjointement avec la précédente.

Les règles du jeu de base sont identiques, mais on applique les ajustements suivants :

Zone de jeu partagée

Les joueurs utilisent le verso de leurs plateaux individuels (face sans les indications pour les œuvres) et les disposent comme indiqué ci-dessous. Ils forment ainsi un plateau de jeu commun, où les principautés se jouxtent :



Préparation du jeu

A l'exception de la disposition initiale des plateaux individuels, l'installation du jeu est identique à celle du jeu de base.

Déroulement de la phase A (Enchères)

Cette phase est identique à celle du jeu de base.

Déroulement de la phase B (Actions)

La phase B est identique à celle du jeu de base à l'exception de l'action «construire un bâtiment». Cette action peut désormais être effectuée conjointement avec un autre joueur. Dans ce cas, le bâtiment sera construit sur la frontière qui sépare les principautés des deux joueurs (c'est à dire qu'au moins une partie du bâtiment doit se situer dans le territoire de chacun des joueurs). Les dépenses seront partagées par les deux joueurs, qui pourront tous deux profiter de ce bâtiment.

Construire un bâtiment

Lors de la phase B, le joueur dont c'est le tour (le «joueur actif») peut construire un bâtiment seul, ou encore conjointement avec son voisin (à 2 joueurs) ou l'un de ses voisins (à plus de 2 joueurs). Un joueur qui souhaite construire un bâtiment conjoint, doit trouver un voisin qui accepte de construire le bâtiment et doit s'accorder avec lui sur l'emplacement de ce bâtiment ainsi que sur le partage de la dépense. Un bâtiment conjoint ne peut être construit que sur la frontière séparant les deux principautés.

Si le joueur convainc l'un de ses voisins de construire un bâtiment conjoint, le partage des dépenses ainsi que l'emplacement du bâtiment sont négociés entre les joueurs.

Coopération

Extension réservée aux négociateurs !

La Phase A est identique à celle du jeu de base.

La phase B est identique à celle du jeu de base à l'exception de l'action «construire un bâtiment».

Le joueur actif peut construire un bâtiment seul ou conjointement avec l'un de ses voisins. Les bâtiments conjoints sont construits sur les frontières séparant les principautés.

L'emplacement et le coût pour chacun des joueurs sont négociés.

Construction d'un bâtiment conjoint

La construction d'un bâtiment conjoint obéit aux mêmes règles que celles de la version de base. Il est possible de construire un bâtiment conjoint qui ne déborde que sur une case de la principauté de l'un des partenaires.

Le coût de construction doit être payé à la banque par le joueur actif et dépend de son nombre d'architecte (aucun architecte : 700 florins, 1-2 architectes : 300 florins, 3 architectes : gratuit). La somme payée par le partenaire (convenue lors de la négociation) est versée au joueur actif. En fonction de la négociation, cette somme peut éventuellement être nulle ou encore excéder le prix réel qu'a payé le joueur actif.

Exemple: Rouge est le joueur actif et possède 1 architecte. Il construit une manufacture avec Gris (3 architectes). Ils négocient et décident que Gris payera 500 florins à Rouge. Rouge paye 300 florins à la banque, parce qu'il possède un architecte, et Gris verse 500 florins à Rouge (qui fait donc un bénéfice de 200 florins).

Les deux partenaires tirent également profit d'un bâtiment conjoint. Chacun d'eux reçoit immédiatement 3 PP pour la construction. De plus, ce bâtiment conjoint comptera pour toutes les œuvres, cartes de prestige et de bonus des deux joueurs. Attention : la construction ne compte pas comme une des actions pour le partenaire du joueur actif !

Si le joueur actif ne parvient pas à négocier la construction d'un bâtiment conjoint avec l'un de ses voisins, il peut alors renoncer (et choisir une autre action) ou encore construire le bâtiment seul dans sa propre principauté.

Lors de la construction d'un bâtiment conjoint, la zone d'effet des architectes concernant la proximité des bâtiments ne s'étend pas au delà des principautés. Les règles de la version de base restent donc valides en ce qui concerne la distance qui sépare les bâtiments. Ainsi, seuls les joueurs possédant au moins deux architectes sont autorisés à construire des bâtiments adjacents.

Exemple: Rouge (le joueur actif) possède 1 architecte. Gris, son partenaire, possède 3 architectes. Ils fabriquent une manufacture ensemble. Rouge n'est pas autorisé à construire de bâtiment adjacent, mais Gris le peut.



Construction d'un bâtiment seul

Dans cette extension, le joueur actif peut également construire un bâtiment seul dans sa principauté. S'il construit le bâtiment seul, il n'est autorisé à poser le bâtiment contre la frontière qu'il possède avec son voisin que s'il possède au moins un architecte et que l'autre côté de la frontière ne contient pas de bâtiment. S'il y a déjà un bâtiment en face, il a besoin d'au moins 2 architectes pour pouvoir se placer contre la frontière.

Un bâtiment conjoint doit être placé sur la frontière séparant les deux principautés.

Le coût de construction dépend du nombre d'architectes que possède le joueur actif. Le joueur actif paye à la banque. Son partenaire lui verse ensuite le montant convenu.

Les deux partenaires reçoivent 3 PP pour la construction. Ils peuvent tous les deux utiliser ce bâtiment pour leurs œuvres ainsi que pour les cartes de prestige et de bonus.

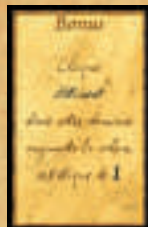
La zone d'effet des architectes en ce qui concerne la proximité des bâtiments est limitée à leur propre principauté.

Pour construire un bâtiment seul le long de la frontière, le joueur a besoin d'au moins un architecte s'il n'y a rien de l'autre côté et de deux architectes s'il y a déjà un bâtiment chez son voisin.

Les 20 cartes de bonus

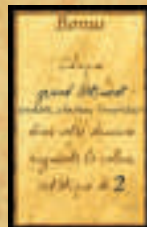
Après chaque carte est indiqué, à titre d'exemple (entre parenthèses), combien de points de valeur artistique cette carte ajouterait à l'œuvre d'un joueur ayant :

- 2 forêts
- 1 lac
- 0 parcs
- 0 saltimbanques
- 2 architectes
- 1 carte de prestige
- 2 libertés
- 3 cartes de profession (sur la table)
- 1 carte de profession et 1 carte de prestige (en main)
- Université, Manufacture, Opéra, Tour et Chapelle
- Le palais ne compte pas comme un bâtiment



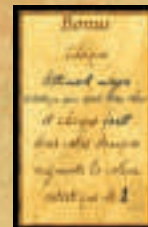
Chaque **bâtiment** dans votre domaine augmente la valeur artistique de 1.

(+5)



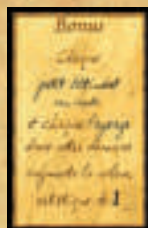
Chaque **grand bâtiment** dans votre domaine augmente la valeur artistique de 2.

(+4)



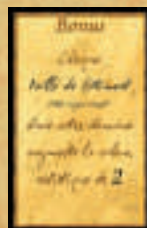
Chaque **bâtiment moyen** et chaque **forêt** dans votre domaine augmente la valeur artistique de 1.

(+3)



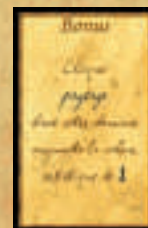
Chaque **petit bâtiment** et chaque **paysage** dans votre domaine augmente la valeur artistique de 1.

(+5)



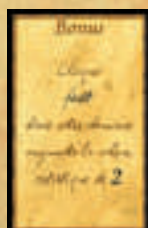
Chaque **taille de bâtiment** dans votre domaine augmente la valeur artistique de 2.

(+6)



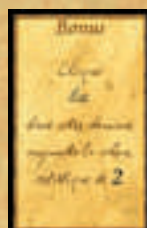
Chaque **paysage** dans votre domaine augmente la valeur artistique de 1.

(+3)



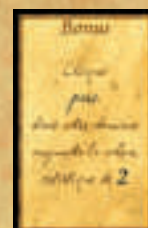
Chaque **forêt** dans votre domaine augmente la valeur artistique de 2.

(+4)



Chaque **lac** dans votre domaine augmente la valeur artistique de 2.

(+2)



Chaque **parc** dans votre domaine augmente la valeur artistique de 2.

(+0)



Chaque **liberté** dans votre domaine augmente la valeur artistique de 2.

(+4)



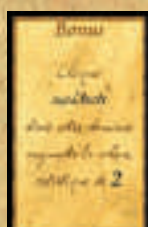
Chaque **saltimbanque** dans votre domaine augmente la valeur artistique de 2.

(+0)



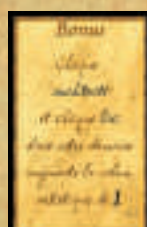
Chaque **liberté** et chaque **saltimbanque** dans votre domaine augmente la valeur artistique de 1.

(+2)



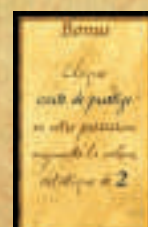
Chaque **architecte** dans votre domaine augmente la valeur artistique de 2.

(+4)



Chaque **architecte** et chaque **lac** dans votre domaine augmente la valeur artistique de 1.

(+3)



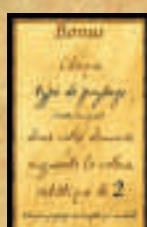
Chaque **carte de prestige** en votre possession augmente la valeur artistique de 2.

(+2)



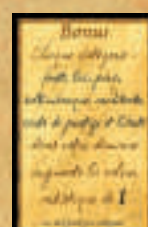
Chaque **carte de prestige** en votre possession et chaque **liberté** dans votre domaine augmente la valeur artistique de 1.

(+3)



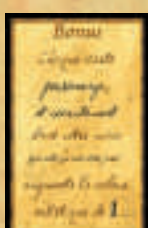
Chaque **type de paysage** dans votre domaine augmente la valeur artistique de 2.

(+4 : la forêt ne compte qu'une fois)



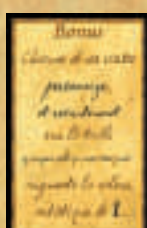
Chacune des **catégories** suivantes forêt, lac, parc, saltimbanque, architecte, carte de prestige et liberté, augmente la valeur artistique de 1.

(+5 : chaque catégorie ne compte qu'une fois)



Chaque **carte de profession ou de recrutement dans votre main**, sans compter celle que vous venez de jouer, augmente la valeur artistique de 1.

(+2 : la carte qui vient d'être jouée est sur la table et ne compte donc pas)



Chacune de vos **cartes de profession ou de recrutement sur la table**, y compris celle qui vient d'être jouée, augmente la valeur artistique de 1.

(+3 : la carte qui vient d'être jouée est sur la table)

Les 14 cartes de prestige

Après chaque carte est indiqué, à titre d'exemple, combien de points cette carte rapporterait à un joueur ayant :

- 2 forêts
- 1 lac
- 0 parcs
- 0 saltimbanques
- 2 architectes
- 1 carte de prestige
- 2 libertés
- 4 cartes de profession et 1 de recrutement (sur la table)
- 1 carte de profession (en main)
- Université, Manufacture, Opéra, Tour et Chapelle
- Le palais ne compte pas comme un bâtiment

 <p>Si vous avez le plus grand nombre de bâtiments, vous marquez 6 (3) points de prestige.</p> <p>(Note : un adversaire a également 5 bâtiments, et vous êtes premier ex-æquo. Vous marquez 3 points)</p>	 <p>Si vous avez au moins deux grands bâtiments, vous marquez 5 points de prestige.</p> <p>(Vous marquez 5 points, même si un autre joueur a également deux grands bâtiments)</p>	 <p>Si vous avez le plus petit nombre de cases libres, vous marquez 8 (4) points de prestige.</p> <p>(Note : un adversaire a moins de cases libres sur sa grille que vous. Vous ne marquez rien)</p>
 <p>Si vous avez les trois types de paysage, vous marquez 8 points de prestige.</p> <p>(Vous n'avez pas de parc, et ne marquez donc rien)</p>	 <p>Si vous avez le plus grand nombre de paysages, vous marquez 7 (4) points de prestige.</p> <p>(Note : Un autre joueur a également 3 paysages, et vous êtes premier ex-æquo. Vous marquez 4 points)</p>	 <p>Si vous avez le plus grand nombre de forêts, vous marquez 7 (4) points de prestige.</p> <p>(Note : avec vos deux forêts, vous êtes celui des joueurs qui en a le plus. Vous marquez 7 points)</p>
 <p>Si vous avez le plus grand nombre de lacs, vous marquez 6 (3) points de prestige.</p> <p>(Note : deux autres joueurs ont également un lac, et aucun n'en a plus. Vous êtes donc trois ex-æquo. Vous marquez 3 points)</p>	 <p>Si vous avez les trois libertés, vous marquez 8 points de prestige.</p> <p>(Vous n'en avez que deux et ne marquez rien)</p>	 <p>Si vous avez au moins 4 bâtiments, 2 libertés et 4 œuvres (c.a.d. quatre cartes de profession ou de recrutement sur la table), vous marquez 6 points de prestige.</p> <p>(Vous marquez 6 points)</p>
 <p>Si vous avez le plus grand nombre de saltimbanques, vous marquez 6 (3) points de prestige.</p> <p>(Vous n'avez pas saltimbanques et ne marquez donc rien, même si aucun autre joueur n'en a)</p>	 <p>Si vous avez le plus grand nombre d'architectes, vous marquez 6 (3) points de prestige.</p> <p>(Note : aucun autre joueur n'en a autant que vous. Vous marquez 6 points)</p>	 <p>Si vous avez le plus grand nombre de parcs, vous marquez 5 (3) points de prestige.</p> <p>(Aucun joueur n'a de parcs. Vous ne marquez rien, même si aucun autre joueur n'en a)</p>
 <p>Si vous avez au moins 1 architecte, 1 saltimbanque et 2 paysages, vous marquez 7 points de prestige.</p> <p>(Vous n'avez pas de saltimbanque. Vous ne marquez rien.)</p>	 <p>Si vous avez le plus grand nombre d'œuvres (c.a.d. cartes de profession et cartes de recrutement sur la table), vous marquez 7 (4) points de prestige.</p> <p>(L'un de vos adversaires a également fait réaliser 5 œuvres, et vous êtes donc à égalité. Vous marquez 4 points).</p>	

© 1999 Richard Ulrich / Wolfgang Kramer
 © 2006 Wolfgang Kramer / Jens Christopher Ulrich © 2006 Quined Games bv, Postbus 1121, 3260 AC Oud-Beijerland

Illustrations : Eckhard Freytag - Couverture : Arnaud Demaegd
 Design : Cyril Demaegd
 Traduction : Bruno Faidutti, Cyril Demaegd

Quined Games est fier d'avoir initié ce projet de coopération européenne. Remerciements aux testeurs en Allemagne, France ainsi qu'aux Pays-Bas pour leurs efforts. Nous remercions chaleureusement nos partenaires (Excalibur (Espagne), Nexus Editrice (Italie), Ystari (France), Lacerta (Pologne), Pro Ludo (Allemagne) et QWG (Benelux)) pour leur coopération et leur confiance.

Ystari Games remercie les auteurs pour avoir créé ce grand jeu, ainsi que toute l'équipe française pour les parties de test (ainsi que celles pour le plaisir). Remerciement tout particulier à **Raphi** pour le fameux **coup du Parc**, qui nous fait encore bien rire !

Ystari Games - 52 bd Jean Allemane 95100 Argenteuil France - www.ystari.com