



Note du traducteur, 2 novembre 2005.

Cette traduction prend en compte les FAQ publiées sur BGG et TT à cette date

DESCRIPTION DU JEU

Chaque joueur commence la partie comme paysan dans la région de Sienne en 1338.

En tant que paysan, vous vendrez vos récoltes, mettant de côté assez de florins pour devenir négociant.

En tant que négociant, vous vendrez du tissu et des épices afin d'augmenter votre fortune et devenir banquier.

En tant que banquier, vous aurez vos propres entreprises directement dans la ville. Pendant le jeu, chaque joueur essaiera de gagner des "points de satisfaction (PS)" qui représentent la satisfaction des citadins et est indispensable pour rejoindre le *Consiglio dei Nove* (le Conseil des neuf membres) qui gouverne la ville.

A la fin de la partie, le gagnant sera le joueur qui aura gagné le plus de PS.

PREPARATION DE LA PARTIE

- Placez un cube en bois sur la case 0 de la piste des florins, qui entoure le plateau principal, et un autre cube sur le champ de grain se trouvant sur le côté droit du plateau.

Ce cube représente un grain prêt à être vendu.

Placez le pion noir en bois qui représente le mendiant Calandrino sur le secteur "Banchi di Sotto" sur le côté gauche du plateau, directement sur la peinture (voir l'illustration).



- Chaque joueur choisit une couleur et place trois pions de cette couleur devant lui, représentant son statut social de paysan (pendant le jeu, quand son statut social augmente, la quantité de pions devant lui diminue).
- Déterminez l'ordre de joueur aléatoirement et, en le suivant, chaque joueur place un de ses pions dans une pile sur la case 28 de la piste des florins, afin de montrer que, au début de la partie, chaque joueur possède 28 florins. Notez que pendant la préparation et le déroulement du jeu, si deux pions ou plus sont dans une pile sur la même case de la piste des florins, **le joueur dont le pion est sur la position la plus élevée est considéré comme étant le plus riche.**

- Dans l'ordre des joueurs et en, commençant par celui qui est sous la pile de la case 28 de la piste des florins, chacun place un pion sur une case de la colonne de gauche de la piste d'initiative - qui est positionnée du côté gauche du plateau et est composée des cases +0, + 1, +2, +2 et +3 – en commençant à la case +0.
- Mélangez les sept cartes "Fato" (destin) et les vingt-six cartes "Senesi" en pioches séparées et placez-les près du plateau de jeu.
- Mélangez face cachée la carte "Ambrogio Lorenzetti" et deux autres cartes d'artiste prises au hasard et formez une petite pioche. Mélangez les cinq cartes d'artiste restantes et mettez-les sur les trois premières. Cette pioche est la pioche des artistes. Placez-la près du plateau de jeu.
- La pioche principale comprend les cartes marquées "Siena" au dos. Sept d'entre elles sont marqués en haut à gauche d'un astérisque rouge et d'un numéro vert (1, 2, 3, 4 ou 5) à droite. Placez-les face visible sur la table. Mélangez les cartes "Siena" restantes et mettez-les de côté pour le moment.
- Démarrez la phase d'enchères initiale (voir le paragraphe suivant).

PHASE D'ENCHERES INITIALES

Enchères pour les sept cartes face visible.

Chaque joueur, en commençant par le plus pauvre (celui dont le pion est situé sur la case +0) puis ensuite dans l'ordre de la piste d'initiative, a l'occasion de choisir entre les deux options suivantes :

- a) Mettre aux enchères une des cartes face visible sur la table.
- b) Ne mettre aux enchères aucune carte.

Si un joueur décide de ne mettre aux enchères aucune carte disponible, il ne pourra pas participer aux enchères subséquentes de cette phase.

Durant chaque vente aux enchères, chaque joueur, dans l'ordre croissant de la richesse – suivant la piste d'initiative - peut surenchérir ou passer. S'il passe, il ne peut pas revenir dans cette enchère (même s'il a surenchéri plus tôt), mais il pourra participer aux prochaines enchères.

Le joueur qui gagne l'enchère prend la carte, paye autant qu'il a enchéri et déplace son pion d'autant de cases que le montant de florins qu'il a dépensé sur la piste des florins.

Note du traducteur : Comme le matériel ne comprend pas de monnaie, toutes les transactions incluant de l'argent sont gérées en avançant ou reculant les pions sur la piste des florins.

Les enchères continuent jusqu'à ce que tous les joueurs passent. Quand tous les joueurs décident de ne plus acheter de cartes aux enchères, ils mélangent les cartes visibles restantes et les autres cartes "Siena" mises précédemment de côté pour former une nouvelle pioche.

Si chacune des sept cartes avec astérisque a été vendue aux enchères, la pioche principale se compose alors juste des cartes "Siena" qui avaient été mises de côté.

Chaque joueur, selon le montant de florins qu'il possède, place son pion sur la case correspondante de la piste d'initiative. Le plus pauvre sur la case +0, et ensuite, du plus pauvre au plus riche, sur les cases +1, +2, +2 et +3.

DEROULEMENT DU JEU

Le jeu se déroule en plusieurs tours, chacun composé de trois phases.

1. Début d'un nouveau tour

Pendant cette phase les joueurs déplacent juste le cube en bois d'une case en avant sur la piste des florins afin de montrer qu'un nouveau tour commence.

2. Phase de pioche de cartes

Pendant cette phase, chaque joueur peut piocher jusqu'à deux nouvelles cartes et, ensuite, une carte marquée d'un astérisque sera mise aux enchères (à condition, qu'il en existe au moins une).

- a) Chaque joueur, selon le montant de florins qu'il possède, place son pion sur la case correspondante de la piste d'initiative. **Le plus pauvre sur la case +0, et ensuite, du plus pauvre au plus riche, sur les cases +1, +2, +2 et +3.**

Notez que, comme indiqué dans la préparation de la partie, si deux pions ou plus sont dans une pile sur la même case de la piste des florins, **le joueur dont le pion est sur la position la plus élevée est considéré comme étant le plus riche.**

- b) Piochez autant de cartes "Siena" que deux fois le nombre de joueurs et mettez-les face visible de gauche à droite sur la table.
Quand la pioche des cartes "Siena" est épuisée, re-mélangez les cartes défaussées dans une nouvelle pioche.
- c) Dans l'ordre croissant de la richesse, c'est-à-dire en commençant par le joueur dont le pion est situé sur la case +0 de la piste d'initiative, **chaque joueur peut choisir de prendre une des cartes visibles sans astérisque ou de passer.** Le chiffre rouge sur la carte indique le nombre de florins à payer pour l'acquérir. Chaque joueur doit payer un coût additionnel égal au chiffre de la case que son pion occupe sur la piste d'initiative. Ainsi le joueur le plus pauvre payera juste le coût de la carte, le second payera le coût de la carte augmenté de 1 florin et ainsi de suite (le joueur le plus pauvre travaille plus durement, arrive en avance et paye moins).

Attention : Chaque carte possédant un coût 0 est gratuite pour chaque joueur, même le plus riche, indépendamment de la position de son pion sur la piste d'initiative.

Puis, de la même manière et dans l'ordre, chaque joueur peut prendre une autre carte sans astérisque ou passer.

A chaque fois qu'un joueur prend une carte ou passe, il déplace son pion d'une case blanche vers la droite de la piste d'initiative. Quand son pion est sur la dernière case blanche du côté droit, il ne peut plus prendre de carte sans astérisque pendant cette phase.

En d'autres termes, chaque joueur peut prendre au maximum pendant cette phase deux cartes sans astérisque.

Aucun joueur ne peut avoir plus de sept cartes en main ! Si un joueur possède déjà sept cartes en main, il ne peut pas prendre de carte et doit avancer directement son pion sur la dernière case blanche à droite sur la piste d'initiative.

- d) Quand les pions de tous les joueurs sont sur la dernière case blanche du côté droit de la piste d'initiative et qu'au moins une carte avec un astérisque est sur la table, elle est immédiatement vendue aux enchères.
Au cas où au moins deux cartes avec un astérisque sont sur la table, la carte identifiée par le plus petit nombre vert est la seule à être vendue aux enchères.
- e) Au cas où une carte avec astérisque est mise aux enchères, chaque joueur, à partir de celui dont le pion est situé sur l'espace +0 de la piste d'initiative, peut surenchérir ou passer. S'il passe, il ne peut pas revenir dans cette enchère. Le joueur qui gagne l'enchère prend la carte et paye autant qu'il a enchéri.
Si un joueur a sept cartes en main, il ne peut pas participer à cette enchère. Si personne n'achète la carte avec astérisque mise aux enchères, elle est défaussée et pourra être re-piochée ultérieurement.
- f) Laissez sur la table chaque carte avec astérisque qui n'a pas été mise aux enchères ce tour-ci et défaussez toutes les cartes sans astérisque.

3. Phase d'actions

Pendant cette phase, chaque joueur à son tour a l'occasion d'effectuer une ou plusieurs actions selon son statut social et les cartes ils souhaite jouer.

- a) Le joueur dont le pion se trouve sur la case +0 de la piste d'initiative choisit qui sera le premier joueur de cette phase.
- b) Le premier joueur peut jouer ou défausser autant de cartes qu'il le souhaite (voir le paragraphe "les cartes de Siena"). **Toutes les cartes sont censées être jouées en même temps, surtout pour le négociant (à cause du voyage à Florence-Arezzo)**. Au cas où il joue une carte avec astérisque, cette carte ne peut plus être utilisée pendant la partie (retirez-la de la partie), tandis que, s'il la défausse, la carte est à nouveau disponible pour être piochée plus tard dans la partie. Note du traducteur : Il semble qu'une carte sans astérisque est disponible plus tard, qu'elle soit jouée ou défaussée.
- c) A la fin du tour du premier joueur, chaque autre joueur joue son tour selon l'ordre croissant de la piste d'initiative jusqu'à ce que tous les joueurs aient joué leur tour. Si, après que le joueur dont le pion est sur la case la plus élevée de la piste d'initiative a joué son tour, le joueur dont le pion est sur la case la plus basse de la piste d'initiative n'a pas encore joué son tour, il le joue maintenant. Et si le joueur suivant sur la piste d'initiative n'avait pas non plus joué son tour, il le jouera après le tour du joueur précédent.

Rappelez-vous que chaque joueur doit avoir un tour.

- d) **Chaque joueur qui joue le rôle de banquier gagne 8 florins et doit déplacer son pion en ville** (voir le paragraphe "le banquier"). Note du traducteur : Ce gain et ce déplacement ont lieu au début de la phase d'actions du banquier (soit en b ou c).

LES CARTES "SIENA"

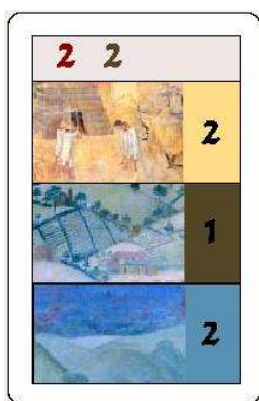
Chaque carte "Siena" est divisée en deux parties différentes : la partie supérieure est identifiée par un astérisque et/ou des valeurs numériques sur fond blanc ; et la partie inférieure avec une ou plusieurs illustrations.

A chaque fois qu'un joueur joue une ou plusieurs de ces cartes, il doit choisir laquelle des deux parties il souhaite utiliser, selon les effets qu'il veut activer. Il peut utiliser la partie supérieure (les chiffres) ou la partie inférieure (les illustrations), pas les deux. La partie supérieure des cartes "Siena" est toujours identifiée par un nombre rouge ou un astérisque indiquant le coût de la carte (comme expliqué dans la "phase de pioche des cartes") et un nombre vert.

Les banquiers et Calandrino sont les seuls à pouvoir utiliser le nombre vert afin de se déplacer plus rapidement en ville (voir le paragraphe "le banquier").

La partie inférieure des cartes "Siena" active différents effets selon le type de carte. On trouvera comment et quand les différentes cartes "Siena" doivent être jouées dans les paragraphes ci-dessous. Afin de faciliter la lecture, le nom de chaque carte est écrit *en italique* et son image est ajoutée à la description correspondante.

COMMENT LES PAYSANS ET LES NÉGOCIANTS PRODUISENT LEURS MARCHANDISES



Un joueur qui joue le rôle du paysan ou du négociant peut jouer les cartes *Braccianti / Viandanti - Travailleurs / Voyageurs* (voir les images à gauche) afin de produire des marchandises et augmenter sa fortune. La majeure partie de la pioche se compose de ces cartes (il y en a 25 en tout) et montre une série d'images et de cases colorées sur lesquels des nombres sont imprimés et qui sont différents d'une carte à l'autre.

Chaque image et chaque case colorée est liée à une marchandise spécifique.

Les trois images sur la carte de gauche sont respectivement le grain (case jaune), le vin (case rouge) et le tissu (case blanche). Les deux images du bas de la carte de droite sont l'huile (case verte) et les épices (case bleue).

Les nombres indiqués sur les cases montrent combien de travailleurs ou voyageurs sont actifs. Ces travailleurs ou voyageurs sont représentés par des cubes en bois qui doivent être placés sur le plateau de jeu, dans le secteur de la couleur correspondante.

Note du traducteur : Les cubes en bois placés sur le grain, le vin ou le tissu sont des travailleurs et servent aux paysans. Les cubes en bois placés sur l'huile ou les épices sont des voyageurs et servent aux négociants.

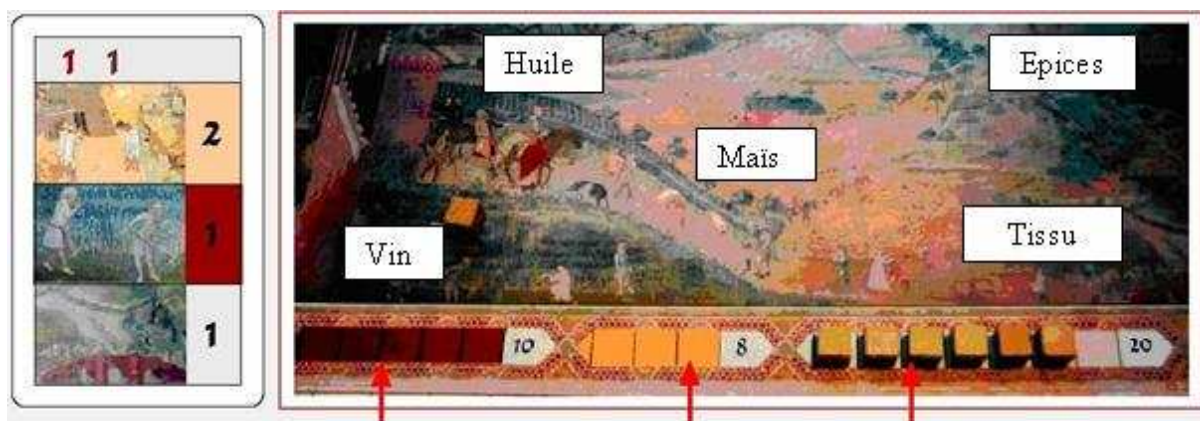
Chaque joueur doit placer sur le plateau tous les travailleurs ou voyageurs mentionnés sur sa carte, les ajoutant à ceux restant des tours précédents s'il y en a.

A chaque fois que toutes les cases colorées d'un même secteur sont remplies de cubes, une marchandise est prête à être vendue : écartez ces cubes (en laissant les cubes résiduels sur le secteur – Note du traducteur : Si on pose plus de cubes que la capacité du secteur, le reliquat reste sur le secteur après production de la marchandise, voir l'exemple pour le grain et le tissu un peu plus bas) et placez un cube sur la peinture, sur l'image qui correspond à cette marchandise spécifique.

Le joueur, qui, en jouant une ou plusieurs cartes de ce type, a produit une marchandise ou plus, peut gagner le montant de florins indiqué dans chaque secteur (voir l'exemple). Note du traducteur : Un joueur peut gagner le montant en florins en ajoutant des travailleurs sur une marchandise mais sans produire à condition qu'un cube de cette marchandise soit déjà présent avant qu'il ne joue. Il est néanmoins obligé de jouer une carte avec la marchandise pour pouvoir la vendre (cas du grain en début de partie).

Les cinq secteurs de campagne où les marchandises prêtes à être vendues doivent être placées, sont illustrés ci-dessous.

Les paysans peuvent gagner de l'argent en vendant du grain (8 florins), du vin (10 florins) et de l'huile (14 florins), mais ils ne peuvent vendre ni le tissu ni les épices. De même les négociants peuvent gagner de l'argent en vendant du tissu (20 florins) et des épices (25 florins), mais ils ne peuvent pas vendre de grain, de vin ou de huile.



Le joueur joue deux cartes comme celle représentée dans l'illustration et place à partir de la gauche, deux cubes sur le secteur rouge, quatre cubes sur le secteur jaune et deux cubes sur le secteur blanc.

La quantité de cubes nécessaires pour produire un grain est de trois cubes. Sur le secteur jaune il y a quatre cubes : trois d'entre eux deviennent une marchandise prête à être vendue (placez un cube sur le champ de grain de la peinture) et le cube restant est laissé sur le secteur jaune.

Sur le secteur de tissu il y a six cubes. En jouant ces deux cartes, deux cubes sont ajoutés. La quantité de cubes nécessaires pour produire un tissu est sept. Ainsi, sept d'entre eux deviennent une marchandise prête à être vendue (placez un cube en bas à droite de la peinture) et le cube restant est laissé sur le secteur blanc.

Si un paysan a joué ces deux cartes, le joueur gagne 8 florins immédiatement et le cube de grain qui a été placé sur la peinture est enlevé.

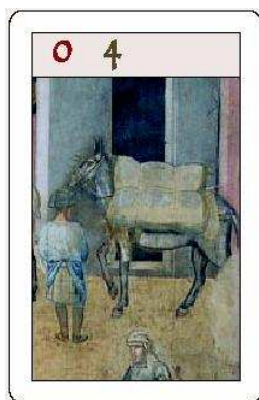
Si un négociant a joué ces deux cartes, le joueur gagne 20 florins immédiatement et le cube de tissu qui a été placé sur la peinture est enlevé.

Un joueur peut également gagner des florins s'il a placé, en jouant des cartes, un ou plusieurs travailleurs ou voyageurs sur un ou plusieurs secteurs correspondant à ces domaines de la peinture où quelques marchandises prêtes à être vendues avaient déjà été placées par d'autres joueurs.

Dans l'exemple, si les deux cartes de l'illustration ont été jouées par un paysan, le joueur peut gagner 10 florins avec la vente d'un cube de vin (s'il avait déjà été placé sur la peinture).

Attention : comme expliqué dans la préparation de la partie, **la partie commence avec un cube de grain prêt à être vendu, sur la peinture**. Ainsi, le joueur qui joue le premier une carte avec au moins un travailleur de grain peut gagner 8 florins immédiatement.

Chaque paysan ou négociant peut gagner des florins de la vente de deux ou trois marchandises dans le même tour, mais ces marchandises doivent être toutes différentes les unes des autres. Un paysan, par exemple, peut vendre, en jouant une ou plusieurs cartes, un grain, un vin et une huile, mais pas deux grains.



La seule exception à cette règle est la carte *mule* - voir l'image à gauche. Quand un paysan joue cette carte, il peut vendre deux marchandises identiques pour chacun des trois secteurs (grain, vin et huile) et gagner le montant correspondant en florins. En plus de la carte *mule*, le joueur doit jouer au moins une carte *travailleurs – voyageurs* qui lui permet de vendre toutes ces marchandises, comme déjà expliqué.

Concernant l'exemple ci-dessus : si sur la peinture il y avait deux cubes de vin prêts à être vendus, un paysan qui joue la carte de mule en plus des deux cartes représentées, pourrait vendre les deux vins et gagner 20 florins.

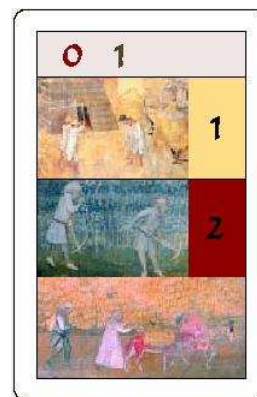
Attention : Dès que chaque joueur est devenu un négociant et qu'il n'y a plus de paysan, vous devez retirer tous les cubes de travailleurs du plateau pour le reste de la partie. Même chose avec les cubes de voyageurs quand tous les joueurs sont devenus des banquiers.

LE VOYAGE DES NÉGOCIANTS A FLORENCE OU AREZZO

Un négociant peut jouer ce type de carte *travailleurs – voyageurs* afin d'étendre son propre commerce hors du territoire de Sienne le long des routes les plus fréquentées menant à Florence ou à Arezzo.

Afin d'étendre ses activités de cette façon, le négociant peut jouer une ou plusieurs cartes correspondant à l'image au bas de la carte. **Avec la première carte qu'il joue de cette façon, il peut placer un de ses pions (pris dans sa réserve) sur une des deux routes représentées sur la piste de Florence-**

Arezzo sur le côté droit du plateau. La route vers Arezzo est plus courte que celle vers Florence, mais cette dernière promet de meilleurs bénéfices.



A chaque fois qu'un joueur joue, pendant ce même tour ou au cours des prochains tours, une ou plusieurs cartes de ce type, il déplace son pion le long de la route choisie sur la piste de Florence-Arezzo, d'autant de case que le nombre de cartes qu'il a jouées (si un négociant joue deux cartes ensemble, il placera son pion directement sur la deuxième case de la route choisie).

Au cas où le pion du négociant s'arrête sur une case identifiée par un nombre, le joueur gagne immédiatement autant de florins et déplace son pion sur la piste des florins d'autant de cases que le nombre de florins gagnés. Quand le négociant arrive à Florence ou à Arezzo (fin du voyage), le joueur gagne le montant correspondant et enlève son pion de la piste de Florence-Arezzo.

Note du traducteur : Un joueur ne peut jouer des cartes voyage Florence-Arezzo qu'une fois pendant son tour.

Tableau proposé par le traducteur :

Position	Nombre de cartes	Florence	Arezzo
Hors de la piste	1	Case blanche	3 florins
Hors de la piste	2	5 florins	10 florins
Hors de la piste	3	20 florins	Interdit
Case blanche Florence	1	5 florins	Non applicable
Case blanche Florence	2	20 florins	Non applicable
Case 5 Florence	1	20 florins	Non applicable
Case 3 Arezzo	1	Non applicable	10 florins

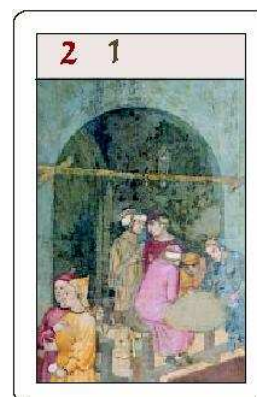
Si un négociant sur le voyage vers Florence ou Arezzo joue une carte qui ajoute des voyageurs (des cubes dans le secteur du tissu ou des épices), le joueur doit enlever son pion de la piste de Florence-Arezzo, puisque le négociant revient pour vendre ses marchandises près de Sienne.

Le joueur qui, au moyen de cette carte, débute un voyage vers Florence ou Arezzo doit également placer la quantité de travailleurs mentionnés sur cette carte, favorisant ainsi les paysans de cette manière.

L'AUBERGE (INN)

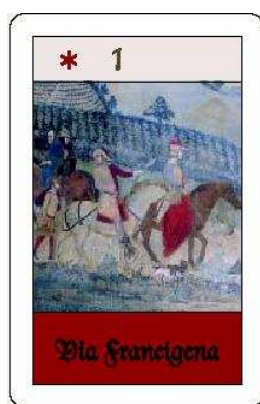
Si un joueur, indépendamment de son statut social, joue trois cartes *auberge* (voir l'image à droite) pendant sa phase d'actions, il gagne immédiatement 20 florins (le joueur a gagné en jouant aux cartes dans l'auberge).

Note du traducteur : Le négociant ne peut pas échanger ces florins contre une carte Senesi (voir le paragraphe correspondant).



LA ROUTE APPELEE "VIA FRANCIGENA"

Seul un paysan peut jouer la carte *Via Francigena* (voir l'image ci-dessous à gauche). En plus de la carte *Via Francigena*, il doit également jouer une ou plusieurs cartes *travailleurs - voyageurs*, qui lui permettent de gagner des florins en vendant une ou plusieurs marchandises (comme expliqué ci-dessus).



De cette façon il ne gagne pas le bénéfice correspondant à la vente habituelle de telles marchandises mais essaye de les vendre hors des limites de ville, dans les villages le long de la "Via Francigena". La demande des produits de base dans ces villages est telle que leur vente peut être très profitable, si un paysan est prêt à faire face aux dangers qui le menacent le long de la Via Francigena.

Note du traducteur : Le paysan peut essayer d'aller vendre un cube de chaque marchandise présente sur les cartes *travailleurs - voyageurs* qu'il a jouées juste avant. S'il utilise la *mule*, il peut essayer d'aller vendre jusqu'à deux cubes de chaque marchandise.

Le paysan mélange le paquet de cartes "Fato" et décide du nombre de cartes qu'il veut piocher (c'est à dire la longueur de son voyage).

Il doit prendre sa décision avant de commencer à piocher et ne peut pas changer d'avis après.

La pioche contient sept cartes : six cartes colorées et un diable.

Si le joueur ne pioche que des cartes colorées, il gagne le montant total de florins indiqués sur les cartes en fonction du type de marchandises qu'il transporte, tandis que, si parmi les cartes tirées il y a la carte du diable, il ne gagne aucun florin, puisque il a été volé par des brigands.

Ce sont les risques le long de la Via Francigena ...

Note du traducteur : Il est possible de jouer 2 cartes "Via Francigena" pendant le même tour soit en produisant des marchandises entre les deux, soit en produisant au moins deux marchandises soit en utilisant la mule. Il faut alors effectuer deux tirages de cartes "Fato" (c'est-à-dire organiser deux voyages).

Tableau proposé par le traducteur :

- Grain	7
- Vin	8
- Huile	10
- Grain + Vin	15
- Grain + Huile	17
- Vin + Huile	18
- Grain + Vin + Huile	25

Si 2 cubes sont présentes (grâce à la mule), multiplier la valeur des marchandises correspondantes par 2.

DE PAYSAN A NEGOCIANT ET DE NEGOCIANT A BANQUIER

Au début de la partie, chaque joueur joue le rôle d'un paysan.

En accroissant son patrimoine, il peut devenir négociant puis banquier.

Un paysan qui possède au moins 30 florins peut décider de devenir négociant à la fin de sa phase d'actions, mais il n'y est pas obligé.

En tant que négociant, le joueur ne pourra plus retourner au statut paysan même si son montant de florins diminue au-dessous de 30. Dès qu'un joueur devient un négociant, il doit défausser un des trois pions de sa couleur qui sont sur la table devant lui.

Chaque joueur ne conserve que deux pions de sa couleur sur la table devant lui quand il est négociant.

Un négociant qui possède au moins 80 florins peut décider de devenir banquier à la fin de sa phase d'actions, mais il n'y est pas obligé.

En tant que banquier, le joueur ne pourra plus retourner au statut négociant ni paysan même si son montant de florins diminue au-dessous de 80 ou 30. Dès qu'un joueur devient un banquier, il doit défausser les deux pions de sa couleur qui sont sur la table devant lui et placer l'un d'eux sur le mur de la ville qui sépare la ville (à gauche) des champs (à droite).

Sur les cases 30 et 80 de la piste des florins sont imprimées les lettres M (Merchant = Négociant) et B (Banquier), rappelant aux joueurs les cases à partir desquelles un joueur peut changer de statut social.

Quand un joueur possède plus de 100 florins il place un autre pion sur celui qui est sur la piste des florins juste pour rappeler qu'il a plus de 100 florins.

Attention : un paysan ne peut pas devenir banquier directement. Chaque joueur doit jouer le rôle de négociant au moins un tour.

LE BANQUIER

Comment le banquier se déplace à l'intérieur de la ville

La ville est divisée en 10 districts et le banquier doit se déplacer entre eux.

Le pion correspondant se déplace directement sur la peinture, de district en district, selon les noms de districts marqués sur les secteurs.

Note du traducteur : Le banquier n'a droit qu'à un déplacement au début de son tour de jeu. Il doit avancer au minimum de un district et au maximum de un plus le nombre de points verts qu'il a utilisés à ce moment-là. Il n'est pas obligé d'utiliser tous les points verts qu'il joue. Il ne pourra exécuter d'action que sur le district d'arrivée.

Au début de chaque phase d'actions, chaque banquier doit se déplacer à l'intérieur de la ville dans le sens des aiguilles d'une montre du district où son pion est situé vers le district adjacent.

Pendant son premier tour comme banquier, le joueur déplace son pion des murs de la ville vers le district "Banchi di Sotto" et, de là, il continuera à se déplacer dans le sens des aiguilles d'une montre sans revenir aux murs de la ville.

Le banquier, afin de se déplacer plus rapidement et atteindre ainsi plus vite les districts les plus intéressants, peut utiliser pendant ses actions les nombres verts indiqués en haut des cartes "Siena" comme capacité de mouvement supplémentaire.

Le cortège de mariage dans le district "Palazzo Tolomei" ("Palais de Tolomei")

Quand un banquier atteint le district "Palazzo Tolomei", il doit s'arrêter et se joindre à un cortège de mariage, même s'il a toujours des points de mouvement à sa disposition. Si le joueur ne veut pas s'arrêter et se joindre au cortège, il doit payer 10 florins comme cadeau de mariage pour la jeune mariée avant de continuer.

Quand un banquier commence son mouvement à partir du district "Palazzo Tolomei", le joueur n'a rien à payer.

Comment le banquier gagne des florins

À la différence des paysans et des négociants, qui jouent des cartes travailleurs - voyageurs pour gagner des florins lors de la vente de marchandises, les banquiers font leurs affaires dans les districts de la ville.

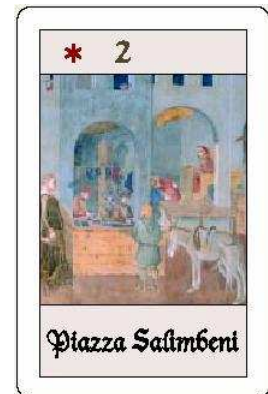
Au début de chacune de ses phases d'actions, chaque banquier reçoit automatiquement 8 florins

Un banquier peut également gagner des florins de la manière suivante:

- a) Comme les paysans et les négociants, chaque banquier peut jouer 3 cartes **auberge** et gagner immédiatement 20 florins.
- b) Pendant le tour des autres joueurs, **à chaque fois** qu'un négociant gagne des florins par la vente de tissu ou d'épices, chaque banquier gagne immédiatement 3 florins pour chaque marchandise vendue.
- c) A chaque fois que le banquier **termine** son mouvement dans un des quatre districts de la ville dont le nom est imprimé sur fond jaune, le joueur gagne immédiatement 5 florins en raison de quelques affaires secondaires qu'il a faites dans ce district.



d) A chaque fois que le banquier **termine** son mouvement dans les districts "Banchi di sotto" ou "Via dei servi" et joue, pendant le même tour, une ou deux cartes *Banchi di sotto* ou *Via dei servi* (voir les images à gauche), le joueur gagne immédiatement 20 ou 40 florins en raison de quelques affaires



particulièrement profitables qu'il a faites dans ce district. Note du traducteur : Il faut jouer les cartes correspondantes au district.

e) Chaque fois que le banquier **termine** son mouvement dans le district "Piazza Salimbeni" et joue, pendant le même tour, la carte *Piazza Salimbeni* (voir l'image à droite), le joueur peut, en courant quelques risques, réaliser de somptueux bénéfices.

Si le banquier veut essayer, le joueur mélange le paquet de cartes "Fato" et décide du nombre de cartes qu'il veut piocher (comme les paysans le long de leur voyage "Via Francigena").

Si le joueur ne pioche que des cartes colorées, il gagne le montant total de florins indiqués en bas des cartes, tandis que, si parmi les cartes tirées il y a la carte du diable, il ne gagne aucun florin, puisque le banquier a été volé par des voleurs de la place.

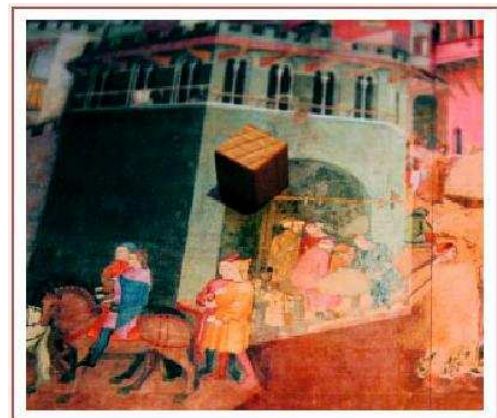
Ce sont les risques la Piazza Salimbeni ...

Note du traducteur : Il est possible de jouer 2 cartes *Piazza Salimbeni* pendant le même tour. Il faut alors effectuer deux tirages de cartes "Fato"



La courtisane

Les joueurs peuvent jouer la carte de *courtisane* afin de mettre un cube en bois dans l'auberge, c'est-à-dire sur le détail de la peinture indiqué sur la carte *auberge* (voir l'image à droite).



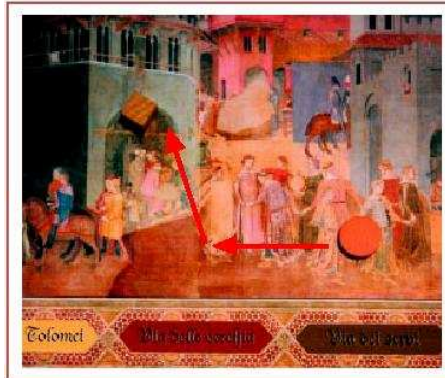
Ce cube symbolise une courtisane qui est à l'auberge afin d'amuser les banquiers de passage...

Il n'y a aucune limite au nombre de courtisanes (cubes en bois) qui peuvent être placées dans l'auberge.

Quand un banquier va du district "Via dei servi" vers le district "Via della Cerchia" et que un ou plusieurs cubes sont sur le détail de la peinture dépeignant l'auberge, **le joueur est obligé d'entrer dans l'auberge**, puisque il y est attiré par les invitations d'une courtisane, et **il ne peut pas continuer à se déplacer pendant cette phase.**

Il doit entrer même s'il n'a plus de point de mouvement. Le joueur déplace son pion du district "Via della Cerchia" vers le détail de la peinture représentée sur la carte d'auberge (voir l'image).

Tout banquier qui rencontre un ou plusieurs cubes dans l'auberge doit payer 10 florins pour chaque cube présent ; les cubes sont enlevés du plateau après le



paiement.
Si des banquiers sont dans l'auberge et que un ou plusieurs cubes y sont placés ultérieurement, chaque banquier doit payer 10 florins par cube.



Notes du traducteur : Cela n'empêche pas le banquier de gagner ses 8 florins de début de tour. Si le banquier n'a pas assez d'argent, il donne tout ce qu'il a. Si le banquier arrive "Via della Cerchia" alors qu'aucune courtisane n'est présente dans l'auberge, il n'est pas obligé d'y entrer. S'il reste "Via della Cerchia" et qu'au moins une courtisane y est posée avant son prochain tour, il n'aura pas à entrer dans l'auberge lors de ce prochain tour car il faut aller du district "Via dei servi" vers le district "Via della Cerchia" pour être attiré.

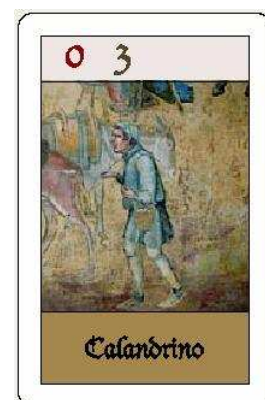


Afin d'éviter ce paiement, le banquier peut jouer une carte *petites amies de la courtisane* (voir l'image) qui *distrayent* les courtisanes. Dans ce cas les cubes ne sont pas enlevés, le banquier n'a pas besoin de payer et, s'il le souhaite, il peut décider de continuer le long de la rue au lieu d'entrer dans l'auberge.

Note du traducteur : Il peut décider d'entrer et de ne pas payer les courtisanes afin de rencontrer un artiste (voir plus bas). Un banquier qui termine son mouvement dans l'auberge, volontairement ou non, peut toujours rencontrer un artiste.

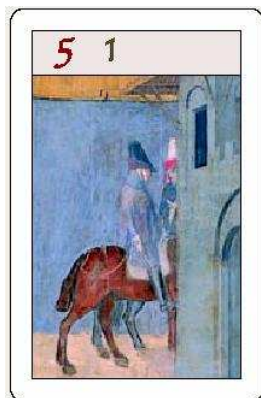
Le mendiant Calandrino

Quand un joueur joue la carte *Calandrino*, il déplace le pion noir en bois représentant le mendiant Calandrino de trois districts dans le sens contraire des aiguilles d'une montre sur la peinture de la ville. Le joueur, afin de déplacer Calandrino plus rapidement, peut jouer des nombres verts indiqués en haut des cartes "Siena" comme capacité de mouvement supplémentaire.



A chaque fois que le mendiant **atteint** ou **passe par** une case où se trouve un banquier, le joueur du banquier doit choisir parmi une des actions suivantes :

- Donner 10 florins à Calandrino ;
- Refuser de lui donner l'aumône et placer 1 cube en bois devant lui représentant l'avarice du banquier. **A la fin de la partie, chaque cube "avarice" compte en négatif dans les points de satisfaction** (voir le paragraphe "Décompte final") ;
- Jouer la carte *gardes* (voir l'image à gauche) : le mendiant s'éloigne, le banquier ne lui donne aucune aumône et ne prend pas de cube "avarice".



Un banquier qui croise Calandrino par le fait de son propre mouvement ne lui doit rien.

Attention : Quand le pion Calandrino atteint ou rencontre un ou plusieurs banquiers dans le district "Duomo" (Eglise), aucun de ces joueurs ne peut jouer la carte *gardes* ni, en raison de l'endroit où ils se trouve, refuser de lui donner l'aumône. En outre, il doit lui donner une aumône de 20 florins au lieu de 10 !

Si un joueur joue une carte *auberge*, il peut déplacer Calandrino à l'intérieur de l'auberge. Chaque joueur de banquier **atteint** ou **croisé** par le mendiant quand il est à l'intérieur de l'auberge peut choisir parmi une des actions décrites ci-dessus (payer, refuser de payer, jouer une carte "gardes"), mais si le joueur décide de donner l'aumône à Calandrino dans l'auberge, il doit payer 20 florins puisque il lui offre également une magnifique soirée !

Note du traducteur : Il faut payer le déplacement supplémentaire en points verts (y compris le déplacement du district "Via della Cerchia" vers l'auberge. A l'inverse des courtisanes, Si Calandrino arrive dans l'auberge alors que des banquiers s'y trouvent déjà, ils ne doivent rien.

Calandrino ne dérange jamais le banquier du joueur qui a joué la carte "Calandrino" ce tour-ci.

COMMENT GAGNER DES POINTS DE SATISFACTION (PS)

Il y a 4 manières de gagner la faveur des citoyens de Sienne, qui est nécessaire pour gagner le jeu.

1) Les cartes "Senesi" et les négociants

Chaque fois qu'un négociant gagne des florins, le joueur peut décider de gagner moins afin de gagner la faveur des citoyens de Sienne. Dans ce cas le négociant peut choisir entre les deux options suivantes :

- Renoncer à 10 florins gagnés, tirer une carte du paquet de cartes "Senesi" qui est posé à côté du plateau et la garder ;
- Renoncer à 15 florins gagnés, tirer deux cartes du paquet de cartes "Senesi" et choisir l'une d'elles qu'il garde. L'autre est replacée sous le paquet correspondant.

Chaque carte "Senesi" porte un chiffre représentant un nombre. Il y a douze "1", huit "2", quatre "3" et deux "4".

A la fin de la partie, les valeurs indiquées sur ces cartes sont des PS.

Note du traducteur : Un négociant ne peut prendre qu'une carte "Senesi" par tour. Il ne peut pas utiliser l'argent gagné en jouant 3 cartes *auberge* pour récupérer une carte "Senesi".

2) Les cartes "Senesi" et la donation à l'église

Une fois par partie seulement, chaque banquier peut faire une donation à l'église et gagner, de cette façon, des PS avec les cartes "Senesi".

Pour ce faire, le banquier doit **terminer** son mouvement dans le district "Duomo". Le montant de florins pour la donation n'est pas libre, mais dépend du nombre de florins possédés et de la valeur des nombres rouges indiqués sur la piste des florins. Si, par exemple, le pion du joueur sur la piste des florins est sur la case rouge numéro 30 ou au delà mais avant la case rouge numéro 40, il doit faire une donation de 30 florins. Dans ce cas le joueur jette un coup d'oeil aux quatre premières cartes du paquet de cartes "Senesi", choisit deux d'entre elles, les garde et replace les deux autres sous le paquet correspondant, sans les montrer.

A la fin de la partie, les valeurs indiquées sur ces cartes sont des PS.

Placez les deux cartes en croix afin de rappeler à tous les joueurs que ce banquier ne peut plus faire d'autre donation pendant la partie.

Si un banquier possède moins de 15 florins, le joueur ne peut faire aucune donation.

Note du traducteur : La limite maximale de la donation est de 50 florins même si le banquier est riche de plus de 115 florins.

3) L'engagement d'un artiste à l'auberge

Le banquier peut essayer de réserver du temps d'un artiste afin de gagner la satisfaction des citoyens. Quand le pion d'un banquier atteint "Via della Cerchia" et souhaite continuer à se déplacer, le joueur doit choisir entre deux directions possibles :

- a) Aller au district adjacent "Palazzo Tolomei" dans le sens des aiguilles d'une montre;
- b) Entrer dans l'auberge, c'est-à-dire sur le détail de la peinture représentée sur la carte "auberge", et s'arrêter là afin d'essayer de réserver un artiste (voir le paragraphe suivant).

Chacun de ces deux choix coûte un point de mouvement.

Techniquement, l'auberge est le onzième district de la ville auquel vous ne pouvez accéder qu'à partir du district "Via della Cerchia".

Si le pion d'un banquier commence son tour à l'auberge, le joueur est obligé de quitter l'auberge, allant à "Via della Cerchia" en dépensant 1 point de mouvement. De ce district, le joueur doit se déplacer au district "Palazzo Tolomei", puisque le banquier ne peut pas revenir à l'auberge immédiatement. Afin d'entrer à nouveau dans l'auberge, le banquier doit faire le tour complet de la ville.

L'engagement d'un artiste

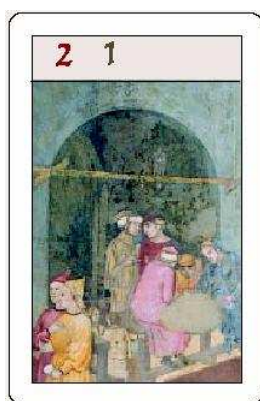
Un joueur entre dans l'auberge dans le but de démarrer les enchères pour réserver un artiste :

Il pioche la première carte du paquet de cartes "Artistes", la regarde secrètement et commence une enchère, offrant 15 florins comme enchère initiale.

S'il y a d'autres banquiers à l'auberge, ils tous ont le droit de regarder secrètement la carte d'artiste vendue aux enchères.

Chaque autre joueur (note du traducteur : y compris un banquier qui n'est pas à l'auberge) peut prendre connaissance de la carte artiste mise aux enchères en payant 8 florins.

Si un joueur détient la carte *auberge* (voir l'image ci-dessous à gauche), il peut la jouer pour prendre connaissance de la carte artiste mise aux enchères gratuitement.



Chaque joueur, indépendamment de son statut social, peut participer aux enchères pour réserver un artiste.

Les paysans et les négociants, s'ils sont intéressés, doivent soutenir l'offre précédente d'au moins cinq ou trois florins respectivement. Les autres banquiers doivent soutenir l'offre précédente de juste un florin.

À leur tour, selon l'ordre croissant de la piste d'initiative, chaque joueur peut surenchérir (de un, trois ou cinq florins, comme expliqué ci-dessus) ou passer. Le joueur qui passe ne peut pas revenir dans l'enchère en cours.

Le joueur qui gagne l'enchère paye le montant correspondant en florins et prend la carte.

De cette façon le joueur réserve l'artiste et gagnera à la fin de la partie un nombre de PS qui sera maintenu caché jusque là.

Un banquier peut démarrer des enchères pour réserver un artiste même s'il a été attiré dans l'auberge par une courtisane.



4) La construction de la tour appelée "Torre del Mangia"

Le banquier peut terminer son mouvement dans le district "Torre del Mangia" et contribuer à sa construction à la fin de sa phase d'actions. Les coûts de construction dépendent de la taille de la tour et de la fourniture de main d'oeuvre. Le premier étage de la tour coûte 5 florins de matériaux de construction et n'importe quel autre étage supérieur coûte 5 florins de plus que l'étage précédent, excepté le septième et dernier étage qui coûte 20 florins de plus que le sixième.

En plus de coûts des matériaux, chaque étage coûte 10 florins pour la main d'œuvre.

A la différence des coûts de matériaux, qui sont inévitables, les coûts de main-d'oeuvre peuvent être évités si le banquier a quelques ouvriers à sa disposition, représentés par la carte *maçon* (voir l'image à droite) qui peut être jouée afin d'éviter de payer le coût supplémentaire de main d'oeuvre. Par exemple : le quatrième étage coûte 20 florins au lieu du coût normal de 30 florins si le banquier joue la carte "maçon".

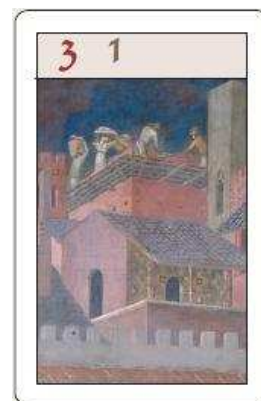


Tableau proposé par le traducteur :

Etage	Coût matériaux	Coût main d'oeuvre	Coût total	Coût si maçon
1 ^{er}	5	10	15	5
2 ^{ème}	10	10	20	10
3 ^{ème}	15	10	25	15
4 ^{ème}	20	10	30	20
5 ^{ème}	25	10	35	25
6 ^{ème}	30	10	40	30
7 ^{ème}	50	10	60	50

Après avoir payé le montant correspondant en florins pour la construction, le joueur place un de ses pions sur le district "Torre del Mangia" pour rappeler à tous les joueurs qu'il a effectué la construction de cet étage.

La tour peut être construite par tous les banquiers, même si aucun d'entre eux ne peut construire plus de quatre étages.

Les pions de tous les joueurs qui ont contribué à la construction de la tour sont placés dans une pile, suivant l'ordre de construction, de sorte qu'à la fin de la partie, chaque joueur connaisse l'identité du banquier qui a construit chaque étage.

Chaque étage donnera un nombre différent de PS (voir le décompte final).
Chaque joueur ne peut construire qu'un étage par tour.

FIN DE LA PARTIE

Dès que le septième étage de la Torre del Mangia est construit ou dès que l'enchère pour réserver l'artiste Ambrogio Lorenzetti est terminée, la partie s'arrête immédiatement, sans finir le tour en cours. Le jeu finit également à la fin du vingtième tour, au cas où aucune des conditions ci-dessus ne s'est encore produite.

DECOMPTE FINAL DES PS

A la fin de la partie, tout joueur qui n'est pas devenu banquier est exclu du décompte et donc de la victoire.

Tous les pions appartenant à ces joueurs qui ne sont pas devenus banquiers sont enlevés de la piste des florins. Les pions des joueurs restants doivent être déplacés de la piste des florins vers la piste d'initiative, où ils sont placés, du plus pauvre au plus riche, selon le montant de florins qu'ils possèdent.

La piste des florins est maintenant utilisée pour marquer les PS recueillis par les joueurs et qui dépendent de différents facteurs, comme expliqué ci-dessous.

Le pion du banquier le plus riche est placé sur la case 30 de la piste des florins tandis que celui du plus pauvre est placé sur la case 26. Les pions des autres banquiers sont placés sur la case 28. Dans une partie à 2 joueurs, le pion du banquier le plus pauvre est placé sur la case 28.

Puis, chaque joueur, en suivant l'ordre de la piste d'initiative (à partir du plus pauvre) diminue ses PS d'autant de points que le nombre de cubes "avarice" qu'il a devant lui. Le premier cube "avarice" vaut -1 ; le deuxième -2 ; le troisième -3 et ainsi de suite.

Par exemple, trois cubes "avarice" provoquent une soustraction de 6 PS.

Puis,

- 2 PS au joueur qui a construit le premier étage de la Torre del Mangia, 3 à celui qui a construit le deuxième, 4 à celui qui a construit le troisième, 5 à celui qui a construit le quatrième, 6 à celui qui a construit le cinquième, 7 à celui qui a construit le sixième et à 9 à celui qui a construit le septième et dernier.
- 2 PS au joueur qui a construit le plus d'étages de la Torre del Mangia. En cas d'égalité entre deux joueurs ou plus, les 2 PS sont donnés à celui qui a construit l'étage le plus bas.
- Ajoutez les PS indiqués sur vos cartes "Senesi" ainsi que sur vos cartes "Artiste" et déplacez votre pion d'autant de cases en avant sur la piste des florins.

Le joueur dont le pion est sur la case la plus élevée de la piste des florins est celui qui a gagné le plus de PS: il est nommé membre du *Consiglio dei Nove de Sienne* et gagne la partie.

En cas d'égalité, le joueur qui a construit l'étage le plus élevé de la tour est le gagnant.

Si, en cas d'égalité, aucun joueur parmi les ex-aequo n'a construit d'étage de la tour, le gagnant est le joueur qui a recueilli le plus grand montant de florins, comme indiqué par les pions sur la piste d'initiative.

VARIANTE POUR UN JEU PLUS LONG

Quand vous serez à l'aise avec les règles du jeu, vous voudrez peut-être un défi plus difficile et plus amusant.

Laissez la partie se terminer dès que le septième étage de la tour est construit ou que l'artiste Ambrogio Lorenzetti est réservé, de sorte que la règle de l'arrêt au vingtième tour ne s'applique pas.

Cette variante est recommandée par l'auteur car de cette façon vous devez faire un choix beaucoup plus stratégique si vous voulez choisir le bon moment pour devenir négociant puis banquier.