

# VERONA

Petr Chval



Règles



# VERONA

## Règles

### Table des matières

Bienvenue à Vérone.....	3
A propos du jeu.....	3
Vue d'ensemble des composants.....	3
Préparation de la partie.....	3
Le plateau de jeu.....	3
Chaque joueur.....	3
Manche préparatoire.....	4
Déroulement de la partie.....	4
A. Nouveau bâtiment.....	4
B. Planification des actions.....	4
C. Résolution des actions dans les rues.....	4
Résolution des actions d'une rue.....	4
C1. Conspirateurs contre tous (par estimation).....	5
C2. Attaquants les uns contre les autres (enchères pour le plus fort).....	5
C3. Les défenseurs combattent l'attaquant le plus fort (lancer de dé).....	5
C4. Mise en œuvre de l'action réussie.....	5
C5. Réalisation des missions.....	6
D. Fin d'une manche.....	6
Occupation des bâtiments.....	6
Bénéfice.....	6
Armement.....	6
Changement du premier joueur.....	7
Fin de la partie.....	7
Supplément.....	7
Vue d'ensemble des bâtiments.....	7
Commentaires additionnels.....	7
FAQ.....	8



## Bienvenue à Vérone

Nord de l'Italie. Les derniers jours du Moyen Age sont terminés. La Renaissance est arrivée. Vérone, une cité-état si riche et puissante qu'elle s'est débarrassée des règles de la noblesse italienne et du Saint-Empire Romain. Un centre de culture, commerce, corruption et intrigue. Une base pour la tragédie la plus connue de Shakespeare.

Le Prince Escalus tient la ville d'une manière fragile. Car il est faible et laisse d'autres gouverner à sa place. Le pouvoir à l'intérieur des murs de la ville attend celui qui s'emparera de lui.

Les cinq maisons nobles les plus puissantes luttent pour la domination. Paiements illicites, intrigue, sang dans les rues, rien n'est sacré dans la lutte pour le pouvoir. La guerre ne peut être arrêtée que par celui qui domine la ville.

## A propos du jeu

Le jeu vous emmènera à la période des disputes de nobles, des poignards empoisonnés et des duels honorables. Une base qui a inspiré à William Shakespeare l'écriture de l'histoire de Romeo et Juliette et à nous la conception de ce jeu.

Vous contrôlerez une des maisons nobles les plus puissantes de Vérone qui rivalisent même avec les célèbres maisons Capulet et Montaigu. Avec des paiements illicites coûteux, des bagarres violentes et des alliés aux bonnes places, vous essayerez de mettre la main sur les bâtiments importants et de gagner l'allégeance des habitants les plus importants de Vérone. Vous gagnerez le contrôle de la ville par tous ces moyens.

Celui qui gagne le contrôle de la ville gagne la partie. Mais vous devez agir rapidement. La partie ne dure habituellement que cinq manches. Elle se termine quand quelqu'un assume le contrôle du cinquième bâtiment.

Nous vous souhaitons bonne chance !

## Vue d'ensemble des composants

- 110 jetons Florin (39x 1 Florin, 28x 5 Florins, 31x 10 Florins et 12x 20 Florins)
- 45 jetons action (5 ensembles de 9 jetons)
- Plateau de jeu (plan de Vérone)
- Cartes
  - 27 Cartes bâtiment (ensemble de 9 en 3 langues)
  - 20 Cartes missions
  - 15 Cartes intrigues (5 ensemble de 3 cartes)
- 5 Ecrans de joueur
- Jeton premier joueur
- 80 jetons alliés (5 ensembles de 16 jetons)
- 30 pions mercenaires
- 3 dés 8 faces (d8)
- Livret de règles

### Dés du jeu

Verona utilise des d8. Pendant la partie, à chaque fois que vous obtenez un 8 sur un d8, relancez le d8 et ajoutez les résultats ensemble. Si vous êtes favorisé par la chance, il est possible d'obtenir un résultat élevé et d'étonner vos adversaires. Exemple : Deux d8 ont été lancés. Un d8 indique 4, l'autre 8. Nous avons relancé le d8 avec le 8 et avons encore obtenu 8. Nous le lançons pour la troisième fois et obtenons un 1. La somme finale est  $4 + 8 + 8 + 1 = 21$ .

### Rues

Les règles utilisent parfois le mot "rue" comme un terme du jeu. Ce mot inclut aussi bien les rues que les marchés. En conséquence, les places et les marchés de la ville sont considérés comme des "rues". Les rues sont organisées en 5 zones. Les noms des rues dans une zone commencent par la même lettre : Est (C), Ouest (P), Nord (S), Sud (R) et Centre (M). Les rues sont également organisées par couleurs et symboles qui montrent l'autorité à laquelle la rue appartient : Eglise (bleu, croix), Prince (rouge, couronne), Guilde (jaune, balances) et sans autorité (vert, chaussure). Les rues sont considérées comme voisines si elles ne sont pas séparées par des murs, des bâtiments ou un fleuve. Les ponts et les portes relient également les rues (c'est-à-dire Via Rosa et Via Montani, Via Stella et Viale Mazzini, etc.).

## Préparation de la partie

### Le plateau de jeu

Placez le plateau de jeu au centre de la table. Placez les Florins et les mercenaires dans une réserve commune située près du plateau de jeu. Choisissez les ensembles de cartes bâtiments qui ne sont pas dans votre langue. Vous ne jouerez pas avec. Mélangez le paquet des cartes bâtiments et mettez-le face cachée.

### Chaque joueur

choisit une couleur et reçoit

- un ensemble de jetons action
- 16 jetons alliés
- un écran de joueur
- un total de 20 Florins
- des cartes mission que vous distribuerez également parmi les joueurs selon la table ci-dessous. Remplacez les cartes mission restantes dans la boîte.

Nombre de cartes mission pour chaque joueur :

2 joueurs – 7 cartes mission    4 joueurs – 5 cartes mission  
3 joueurs – 6 cartes mission    5 joueurs – 4 cartes mission

Gardez à l'esprit que les missions sont secrètes. Ne laissez pas les autres joueurs voir vos cartes mission. Lisez soigneusement les missions que vous avez reçues et essayez de préparer une stratégie pour les accomplir. Pour gagner, il est crucial que vous accomplissiez au moins certaines des missions.

Le joueur qui a été le dernier à lire du William Shakespeare reçoit le jeton premier joueur et commence la partie.



## Manche préparatoire

Avant que vous ne commenciez à jouer, vous devez placer tous les alliés des maisons nobles qui sont déjà à l'intérieur de la ville. Le premier joueur place un jeton allié sur n'importe quelle rue ou place de marché du plateau de jeu. Le joueur à sa gauche en place alors un puis le reste des joueurs. Ils continuent jusqu'à ce que chaque joueur ait placé 3 jetons allié. Un joueur ne peut placer son allié que sur une rue inoccupée. Dans cette manche, vous ne pouvez pas placer vos alliés sur la zone centrale.

Pour terminer la manche préparatoire, retournez le paquet de cartes bâtiment face visible.

## Déroulement de la partie

Chaque manche a 4 phases :

- A. **Nouveau bâtiment** – Révélez une nouvelle carte bâtiment.
- B. **Planification des actions** - Les joueurs placent les jetons action correspondant aux actions qu'ils veulent faire pendant cette manche.
- C. **Résolution des actions dans les rues** - Les actions sont résolues rue par rue. Dans chaque rue :
  1. **Conspireurs** contre tous – Chaque joueur participant essaye d'empêcher les intrigues en devinant quel type d'intrigue le joueur essaye d'utiliser.
  2. Enchères des attaquants en utilisant de l'argent [Corruption] ou des mercenaires [Violence] pour déterminer qui est le plus fort.
  3. Les défenseurs combattent l'attaquant le plus fort par un lancer de dé.
  4. Mise en œuvre de l'action réussie
    - **Corruption** ajoute un allié à la rue.
    - **Violence** tue un des alliés d'un adversaire.
    - **Intrigue** – Déplacez un de vos alliés et effectuez l'action additionnelle indiquée sur la carte intrigue.
  5. **Réalisation des missions** - L'action montrée sur la carte mission est effectuée si la mission est réalisée.
- D. **Fin d'une manche**
  - **Occupation des bâtiments** - Le joueur qui remplit la condition sur la carte bâtiment prend la carte. En cas d'égalité, la carte est laissée pour la prochaine manche.
  - **Bénéfice** : Le joueur reçoit +5 F pour chaque bâtiment ou rue où il a des alliés (minimum 20 F).
  - **Armement** : Le joueur recrute des mercenaires.
  - **Changement du premier joueur** : Le jeton premier joueur se déplace vers la gauche.

Sauf indication contraire, les joueurs jouent des tours dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant par le premier joueur.

### A. Nouveau bâtiment

De temps à autre, les maisons nobles obtiennent une chance de leurrer certains des citoyens les plus puissants de Vérone à son service. Les conseillers avides d'argent ou les gardiens de la porte de péage désireux de combattre dans les rues... D'une manière ou d'une autre, celui qui obtient leur faveur en profite jusqu'à la fin.

Le premier joueur prend la carte du dessus du paquet et la place à côté. C'est la carte en jeu pour cette manche. Vous pouvez également voir la prochaine carte sur le paquet, ainsi vous pouvez anticiper votre stratégie pour la prochaine manche.

Remarque : Même si la carte bâtiment reste non-revendiquée de la manche précédente, une nouvelle carte bâtiment est piochée au début de chacun manche.

### B. Planification des actions

Pendant que les maisons nobles continuent à comploter, il devient de plus en plus évident que quelque chose de mauvaise aura lieu dans les rues de Vérone. Des rumeurs sur l'emplacement du prochain problème se diffusent à travers la ville. Les représentants des maisons nobles peuvent prévoir les machinations de leurs rivaux et planifier les leurs en conséquence.

Les joueurs placent des jetons action sur les rues du plateau de jeu. Chaque joueur a 9 jetons action, trois corruption, deux violence, une intrigue et trois pour bluffer (aucune action). Chaque joueur peut choisir jusqu'à 9 rues, mais il peut également n'en choisir qu'une ou en choisir aucune. Chaque joueur ne peut placer qu'un jeton action par rue. Les joueurs placent leurs jetons action simultanément.

Règles de tournoi : En commençant par le premier joueur, chaque joueur joue son tour en plaçant des jetons action pour les actions qu'il souhaite effectuer dans les rues du plateau de jeu. Chaque joueur a deux options à son tour :

1. Placer un jeton action dans une rue où il n'en a pas déjà placé un
2. Se retirer et arrêter de placer des jetons action dans cette manche.

Quand chaque joueur a placé ses jetons action, continuez avec la phase suivante - Résolution des actions.

## C. Résolution des actions dans les rues

Quand les plans deviennent des actions, qui est qui devient clair. Quand les plans de plusieurs maisons se croisent, les choses deviennent tout à fait méchantes et compliquées. Mais en réalité, tout est relativement simple.

Les actions sont résolues rue par rue. En commençant par le premier joueur, chaque joueur, alternativement, choisit une rue avec des jetons action devant être résolue jusqu'à ce que toutes les rues soient résolues.

### Résolution des actions d'une rue

Le joueur dont c'est le tour choisit une rue et retourne tous les jetons action de cette rue face visible. De toutes les actions, une seule peut être réussie. Le but est de déterminer laquelle le sera. Il est également possible qu'au final, aucune des actions ne sera réussie.

Enlevez d'abord tous les jetons bluff et établissez qui aura quel rôle, parmi les suivants, dans cette résolution :

- **Conspireurs**. Un joueur qui a planifié une intrigue dans cette rue est un conspirateur s'il a un allié dans une rue voisine et aucun allié dans la rue en cours de résolution.
- **Attaquants**. Chaque joueur qui a planifié la corruption est un attaquant. Chaque joueur qui a planifié la violence est également un attaquant s'il a un allié dans la rue en cours de résolution et qu'il y a également au moins un allié d'un adversaire dans la même rue.
- **Défenseurs**. Chaque joueur restant qui a un allié dans la rue.

Aucun autre joueur ne fait partie de la résolution dans cette rue c'est-à-dire ceux qui ont utilisé un jeton bluff et ceux qui n'ont aucun allié dans cette rue. Un joueur ne peut pas abandonner son rôle pendant la résolution même s'il est désavantageux pour lui ou s'il y a été entraîné contre son gré.

Remarque que chaque joueur n'a qu'un rôle. Par exemple, un joueur qui a un allié dans la rue et a planifié une corruption est seulement attaquant, pas défenseur. D'autre part, un joueur qui a planifié une intrigue mais a un allié dans la rue en cours de résolution (il ne peut ainsi pas être un conspirateur) est considéré comme un défenseur. Remarque également que vous avez pu planifier une action qui ne peut pas être effectuée, vous ne participez alors pas à la résolution. Par exemple, si vous avez accidentellement (ou volontairement) planifié la violence dans une rue où vous n'avez aucun allié, vous ne participez pas à la résolution (vous ne pouvez être ni attaquant ni défenseur). Il est également possible que vous ayez planifié quelque chose mais la situation sur le plateau de jeu a changé et vous êtes coincé dans un rôle tout à fait différent de celui que vous aviez planifié. C'est le destin.

Déterminez ensuite quelle action sera réussie. Résolution en trois étapes (1-3), la dernière étape (4) permet d'accomplir l'action réussie :

1. **Conspireurs** contre tous [par estimation] - Tous les joueurs participants (attaquants et défenseurs) essayent d'empêcher l'intrigue en devinant quel type d'intrigue le joueur tente d'utiliser. Si l'intrigue n'est pas arrêtée, elle réussit et les étapes 2 et 3 sont ignorées.
2. Les **attaquants** les uns contre les autres [enchère pour le plus fort]. Les attaquants participent à une enchère en utilisant de l'argent [Corruption] ou des mercenaires [Violence] pour déterminer qui est le plus fort. Seul celui-là verra son action réussie.
3. Les **défenseurs** combattent l'attaquant le plus fort [par lancer de dé]. Les défenseurs lancent le dé et s'ils parviennent à obtenir une somme au moins égale à sa force, ils l'empêchent de réussir son action.
4. **Mise en œuvre de l'action réussie** - Effectuez l'action réussie. Si aucune action n'est réussie, rien ne se produit.

La résolution est vraiment simple dans la plupart des cas. Le plus souvent seules une ou deux actions se retrouvent ensemble. Mais de temps à autre, plusieurs actions s'opposent et cela peut alors devenir très excitant et très intéressant.

Répéter ce processus jusqu'à ce que toutes les rues (et actions) soient résolues.

## C1. Conspireurs contre tous (par estimation)

Les intrigues surprennent mais sont également risquées. Personne ne peut garantir leur succès, mais quand elles réussissent, elles peuvent changer le destin de toute la ville. Vous enverrez un de vos alliés dans une situation dangereuse. S'il échoue, il sera attrapé, condamné emprisonné mais s'il réussit, il aidera considérablement votre cause. Planifiez vos intrigues soigneusement et ne soyez pas étonné si elles ne réussissent pas la première fois.

Ignorez cette étape s'il n'y a aucun conspirateur. S'il y a plusieurs conspirateurs dans une rue, aucune estimation n'a lieu et toutes les intrigues échouent automatiquement (les intrigues s'annulent les unes les autres).

Le **conspirateur** essaye de réussir son intrigue. Il ne peut pas abandonner son intrigue maintenant. D'abord il doit choisir un de ses alliés dans une des rues voisines qui essaiera d'accomplir l'intrigue. Puis il choisit une de ses trois cartes intrigue et la met face cachée sur la table.

**Tous les autres** joueurs participants (attaquants et défenseurs) essaient d'arrêter l'intrigue. Chaque joueur choisit parmi ses propres cartes intrigue celle qu'il pense que le conspirateur a utilisé et la place face cachée sur la table. Il n'est pas permis aux joueurs de se conseiller.

Enfin toutes les cartes sont révélées et le résultat est déterminé :

- **L'intrigue n'est pas réussie** si un des participants a correctement deviné la carte du conspirateur. L'allié précédemment choisi par le conspirateur est retiré du plateau de jeu et retourne dans la réserve des jetons conspirateurs. La résolution continue avec l'étape 2.
- **L'intrigue est réussie** si personne n'a placé la même carte que le conspirateur sur la table. Dans ce cas, les étapes 2 et 3 de la résolution sont ignorées. L'intrigue est une bonne manière de perturber les plans des autres joueurs.

## C2. Attaquants les uns contre les autres (enchères pour le plus fort)

Les bagarres de rue et la corruption des habitants indécis de la ville ont tendance à se produire dans les mêmes environnements ombreux. Après que tous les mercenaires sanguinaires ont pu être engagés par une bourse remplie de pièces de monnaie brillantes. D'autre part, les riches négociants font de leur mieux en se mettant de côté avant que quelqu'un leurs casse les jambes. A la fin, le meilleur sort du lot.

S'il n'y a aucun attaquant, ignorez cette étape.

Seuls les attaquants participent à cette phase. Une enchère secrète va déterminer le plus fort parmi eux. Les attaquants qui ont planifié la **corruption** offriront de l'**argent**, ceux qui veulent utiliser la **violence** offriront des **mercenaires** et le résultat d'un lancer de dé. Tout ce qui est investi dans l'enchère est perdu après les enchères. La plupart du temps, il n'y a qu'un seul attaquant, mais il doit quand même offrir quelque chose s'il veut être "le plus fort".

L'enchère est résolue de la manière suivante : D'abord chaque attaquant décide combien il veut enchérir. IL prend secrètement un certain nombre de Florins (corruption) ou de mercenaires (violence) dans sa main.

Puis les joueurs révèlent combien ils ont investi et **comptent leur force** de cette manière :

- Corruption – la somme des valeurs des Florins investis
- Violence – 5 par mercenaire investi. De plus, chaque attaquant qui utilise la violence lance 2 dés et ajoute le résultat à la force des mercenaires investis. La règle qui dit de relancer un résultat de 8 s'applique également ici.

**Celui avec la force la plus élevée** gagne. Chaque attaquant remet tout l'argent et tous les mercenaires qu'ils ont enchéri dans la réserve commune. Si plusieurs joueurs ont enchéri la plus grande force ou s'il n'y a qu'un seul attaquant et qu'il décide de ne rien enchérir, personne n'a réussi.

## C3. Les défenseurs contre l'attaquant le plus fort (lancer de dé)

Même si les vassaux de la maison n'en reçoivent pas l'ordre, ils se défendront eux-mêmes contre les intrus hostiles. Ils ont n'ont pas la puissance entière de la maison noble à leur disposition mais ils pourraient néanmoins contrecarrer les plans ennemis.

Une fois que l'attaquant le plus fort a été déterminé, les défenseurs peuvent essayer de l'arrêter en lançant les dés de la manière suivante. Le nombre de dés dépend du fait que les défenseurs se protègent contre la corruption ou la violence.

- Contre la **corruption** chaque défenseur lance 1 dé pour chaque allié dans la rue.
- Contre la **violence** chaque défenseur lance 2 dés quel que soit le nombre de jetons.

Si au moins un des défenseurs obtient un total supérieur ou égal à la force de l'attaquant, il arrête l'attaquant avec succès. Si les défenseurs ne peuvent pas arrêter l'attaquant, son action est réussie. Remarquez que s'il y a plusieurs défenseurs leurs lancers ne peuvent pas être combinés. La règle qui dit de relancer un résultat de 8 s'applique également ici.

## C4. Mise en œuvre de l'action réussie

Si aucune action n'est réussie (toutes les intrigues sont bloquées, toutes les attaques sont défendues), ignorez cette étape.

Si une action est réussie le joueur peut effectuer ce qui suit :

- **Corruption** – Le joueur ajoute un jeton allié de sa couleur à la rue.
- **Violence** – Le joueur enlève un jeton allié adverse de la rue.
- **Intrigue** – Le joueur déplace l'allié qui a effectué l'intrigue vers la rue en cours de résolution. De plus, une des actions additionnelles suivantes aura lieu comme indiqué sur la carte :
  - **Meurtre** – Le joueur enlève un jeton allié de n'importe quelle couleur de la rue.
  - **Accusation** – Tous les alliés de la rue en cours de résolution sont déplacés vers la rue d'où l'allié qui a effectué l'intrigue est venu.
  - **Intimidation** – Le conspirateur prend tous les jetons allié d'une couleur de la rue en cours de résolution et les donne au propriétaire. Le propriétaire doit immédiatement les placer dans d'autres rues où il a des alliés.

### Vue d'ensemble des actions

#### Corruption

- Vous pouvez planifier la corruption dans n'importe quelle rue, les paiements illicites ne connaissent aucune barrière.
- Si vous réussissez, vous gagnez un allié dans la rue.

#### Violence

- La violence n'a lieu que là où il y a des despotes et qu'ils peuvent être intimidés. A cause de ça, vous ne pouvez planifier la violence que dans des rues où il y a des alliés de votre couleur et au moins d'un des adversaires.
- Si vous réussissez, vous enlevez un allié adverse de la rue.

#### Intrigue

- Vous ne pouvez planifier l'intrigue que dans une rue dans laquelle vous n'avez aucun jeton allié mais vous devez avoir au moins un jeton allié dans une des rues voisines.
- Faites attention ! Si plus d'un joueur planifie une intrigue dans la même rue, toutes les intrigues échouent automatiquement. Planifier soigneusement l'intrigue !
- Déplacer un de vos alliés d'une rue voisine vers la rue en cours de résolution et effectuer de plus l'action indiquée sur la carte intrigue.

### Exemple de résolution simple, image 1

C'est le tour de Tybalt de sélectionner une rue à résoudre. Il a trois actions planifiées. Il choisit via Carducci. Il l'annonce à haute voix. Tous les jetons action de cette rue sont révélés. Les jetons montrent que Rosaline se contentait de bluffer, elle ne participera ainsi pas à la résolution. Tybalt a planifié la corruption. Gregory a planifié l'intrigue. Il déclare que l'intrigue sera effectuée par son allié de Piazza Campagna.

Les deux joueurs placent une carte intrigue sur la table. Gregory place "Accusation" face cachée. Tybalt essaye de contrecarrer ses plans par estimation et place "Meurtre" face cachée. Tybalt a mal deviné, ainsi Gregory réussit.

Gregory déplace son allié de Piazza Campagna vers via Carducci. Puis il déplace l'allié de Tybalt vers Piazza Campagna.

Le joueur dans le sens des aiguilles d'une montre à partir de Tybalt joue maintenant son tour.



Image 1

### C5. Réalisation des missions

Beaucoup de citoyens influents de Vérone ont leurs propres ordres du jour. Mais pour atteindre leurs objectifs ils ont besoin de la puissance de votre maison noble. Si vous arrivez à placer vos alliés dans les endroits qu'ils souhaitent, ils vous récompenseront grassement.

Chaque joueur peut déclarer des missions accomplies. Le joueur révèle sa carte mission et effectue immédiatement l'action indiquée. La carte restera révélée jusqu'à la fin de la partie quand le joueur obtient des points de victoire (PV) grâce à elle. Chaque joueur ne peut révéler qu'une carte mission à chaque manche.

La déclaration de "mission accomplie" commence par le joueur dont l'action était réussie. Si aucune action n'était réussie, commencez par le premier joueur.

Si les conditions de la carte sont remplies, vous la révélez habituellement immédiatement (si vous n'avez pas déjà révélé une autre mission). Mais vous pourriez également vouloir attendre une meilleure occasion. Mais vous courez le risque que la situation sur le plateau de jeu change et la condition pour accomplir votre mission pourrait ne plus être valide. Vous devez avoir vos alliés dans toutes les rues énumérées sur la carte pour accomplir une mission. Vous devez également remplir des conditions en fonction du nombre de joueurs :

- Dans une partie à 2 ou 3 joueurs : Aucun allié de n'importe quel autre joueur ne doit être présent dans les rues indiquées (vous devez contrôler les rues par vous-même).
- Dans une partie à 4 ou 5 joueurs : Il ne doit y avoir aucun allié adverse dans au moins une rue indiquée (dans les deux autres les rues il pourrait y avoir quelques alliés de vos adversaires).

Vous devez appliquer l'effet indiqué sur la carte juste après l'avoir révélée :

- +15 Le joueur gagne 15 Florins.
- +3 Le joueur gagne 3 mercenaires.
- 2x Le joueur peut déplacer un de ses alliés vers une rue voisine. Ça peut être fait deux fois avec deux alliés différents ou avec le même allié.
- Similaire à la violence. Le joueur enlève un allié adverse d'une rue où il a également un allié.
- Le joueur ajoute un allié à une rue où il a déjà un allié.

### D. Fin d'une manche

A la fin d'une manche les joueurs occupent des bâtiments, gagnent de l'argent de leurs alliés et peuvent recruter des mercenaires. Le premier joueur change et une nouvelle manche commence.

#### Occupation d'un bâtiment

Verona revendique des bâtiments beaux et importants. Les chefs des maisons nobles sont attirés pour les réclamer, pas simplement pour leur beauté, mais pour la puissance du prestige d'occuper une telle attraction.

Le joueur qui remplit la condition indiquée sur la carte bâtiment prend la carte et place un allié sur l'emplacement approprié du plateau de jeu. A partir de ce moment le joueur peut utiliser l'avantage indiqué sur la carte.

Le but est d'avoir autant d'alliés que possible dans certaines rues (à l'exception de Municipio). Seuls les alliés dans les rues comptent, pas ceux dans les bâtiments. S'il y a égalité, personne ne peut occuper le bâtiment. Au début de la prochaine manche, un autre bâtiment sera révélé. Il peut ainsi se produire qu'il y ait plusieurs bâtiments à attribuer. Dans ce cas, l'occupation des bâtiments est résolue dans l'ordre dans lequel ils ont été révélés.

Après qu'un joueur occupe le bâtiment, il place un allié sur l'emplacement correspondant du plateau de jeu (emplacement avec le nom du bâtiment). Le joueur peut appliquer l'avantage indiqué sur la carte bâtiment jusqu'à la fin de la partie dans la phase indiquée (voir), même pendant cette manche. Une fois qu'un joueur occupe un bâtiment, il ne peut pas le perdre.

Quand un joueur occupe un bâtiment, il restera en sa possession jusqu'à la fin de la partie, ainsi saisissez chaque occasion d'occuper autant de bâtiments que vous pouvez.

#### Bénéfice

Chaque allié et défenseur de la maison noble doit payer un hommage à ses maîtres de temps à autre. Les représentants de la maison décident s'il s'agit d'un cadeau volontaire ou d'une rançon extorquée. D'une manière ou d'une autre il s'agit de beaucoup d'argent. Et si ce n'est pas assez, les membres de la famille atteindront leurs coffres et soutiendront la cause commune.

Dans cette phase les joueurs gagnent des Florins. Pour chaque bâtiment occupé et chaque rue où le joueur a au moins un allié, il reçoit 5 Florins. Les rues dans la zone centrale sont plus profitables et rapportent un bonus de +5 Florins, mais seulement quand aucun allié adverse n'est présent.

Le bénéfice minimum est de 20 Florins. Un joueur recevra toujours au moins 20 Florins.

N'oubliez pas d'appliquer les avantages des bâtiments comme Casa delle Corporazione, Postribolo, Roccaforte (voir la vue d'ensemble des bâtiments).

#### Armement

Dans cette phase chaque joueur peut recruter des mercenaires. L'armement a lieu simultanément et secrètement, comme les enchères.

Un pion mercenaire coûte 5 Florins. Chaque joueur prépare secrètement dans sa main le montant en Florins qu'il veut utiliser pour recruter des mercenaires. Quand tout le monde est prêt, chaque joueur révèle le

montant de Florins qu'il veut investir, les met dans la réserve commune et place les pions mercenaire devant son écran.

Chaque joueur qui a recruté au moins 2 mercenaires peut choisir de continuer l'armement dans une autre série. S'il le fait, chaque joueur peut continuer à recruter des mercenaires selon les mêmes règles. Théoriquement, les joueurs peuvent continuer indéfiniment, mais habituellement ça ne dure qu'une ou deux séries.

Remarquez que les mercenaires sont placés devant l'écran. Le but de ceci est que le nombre de mercenaires utilisables de chaque joueur soit de notoriété publique.

Si vous décidez d'attendre et de ne recruter aucun ou seulement un mercenaire, vous pourriez vous trouver dans une situation trouble où un autre joueur ayant recruté beaucoup de mercenaires n'appelle pas une autre série d'armement. Dans ce cas, vous avez une bonne chance de devoir faire face à la supériorité de vos adversaires.

### Changement du premier joueur

L'ordre du tour change à la fin de la manche. Le joueur qui a jeté premier joueur le passe au joueur à sa gauche. Ce joueur commencera la prochaine manche.

### Fin de la partie

La partie se termine immédiatement quand un joueur prend le contrôle du cinquième bâtiment pendant la phase occupation.

- 5 PV pour chaque rue où un joueur n'a que ses alliés.
- Pour chaque rue où un joueur a quelques jetons allié mais d'autres joueurs y ont également quelques alliés, il gagne autant de PV que le nombre de ses jetons allié dans cette rue.
- Pour les bâtiments et les missions réalisées, le joueur obtient le nombre de PV indiqué en bas à droite de la carte correspondante.

Additionnez les PV de chaque joueur. Celui qui a le plus de PV est le gagnant et devient le souverain gouverneur de Vérone.

### Exemple de résolution complexe, image 2

Sept manches plus tard...

Rosaline décide de résoudre les actions dans la Piazza della Mercede. Elle y a planifié la violence. Tous les jetons action sont révélés. Dans la même rue, Tybalt a planifié la corruption, Laurence et Gregory ont planifié une intrigue. Mais Laurence a fait une erreur, elle a un allié dans cette rue et ne peut pas y utiliser l'intrigue. Samson a un allié dans cette rue et il participera également.

L'intrigue est résolue en premier. L'intrigue de Laurence a été mal planifiée, ainsi l'intrigue de Gregory ne peut pas être contrecarrée. Gregory déclare que l'intrigue sera effectuée par son allié de Via Mazzini. Chaque joueur éligible pour participer met une carte intrigue face cachée. Ils ne peuvent pas se concerter. Gregory a choisi "intimidation". Tybalt et Rosaline avaient planifié une action ici donc ils participent également, chacun des deux choisit "meurtre". Samson a un allié ici, donc il participe également, il choisit "intimidation" et quand les cartes sont révélées, il est clair qu'il a bien deviné.

L'allié de Gregory a échoué et est retiré du plateau de jeu.

La corruption et la violence viennent ensuite. L'argent de Tybalt va tester la fidélité des mercenaires de Rosaline. Tybalt met secrètement 20 Florins dans sa main. Rosaline prend 2 mercenaires. Chacun des deux révèle son enchère.

Rosaline lance 2 dés. Elle obtient 6 et 7. La force de Rosaline est ainsi  $23 = 6 + 7$  (résultat des dés) + 10 (deux mercenaires). Tybalt n'a que 20. Rosaline est l'attaquant le plus fort.

Mais ce n'est pas encore fini. Samson le défenseur se joint au débat. Samson lance 2 dés. Il obtient 7 et 8. Il relance le huit et obtient 4. Son total est  $19 = 7 + 8 + 4$ . Son total n'est toujours pas suffisant contre le 23 de Rosaline.

Rosaline est parvenue à réussir avec la violence. Elle décide de retirer un allié de Tybalt.

Rosaline a décidé quelle rue résoudre, ainsi le joueur à sa gauche continue avec son tour.

## Supplément

### Vue d'ensemble des bâtiments

Une vue d'ensemble des conditions pour l'occupation des bâtiments et leurs avantages subséquents (voir le tableau). Les avantages de la carte peuvent être appliqués dans la phase adéquate ou lors de certaines circonstances indiquées sur la carte.

### Commentaires additionnels

- **Casa delle Corporazione.** Pendant la phase de revenu le propriétaire gagne un 1 Florin additionnel pour chaque rue et bâtiment dans lequel il a un allié
- **Convento.** Votre adversaire ne peut utiliser au maximum que 4 mercenaires pour la violence.
- **Postribolo.** Le joueur qui l'occupe gagne 5 Florins pendant la phase de revenu.
- **Porta Gabella.** Juste après chaque violence réussie, le propriétaire de la carte gagne 1 mercenaire. Dans le cas où la violence est réussie dans une rue sous administration de la guilde, il gagne 2 mercenaires.
- **Redentore.** Juste après chaque tentative non réussie d'utiliser la corruption, le joueur reçoit 3 Florins. Le joueur doit enchérir au moins 1 Florin pendant l'enchère. Si l'enchère avait lieu dans une rue sous administration de l'église, le joueur gagne 5 Florins, pas 3.
- **Roccaforte.** Pendant la phase de revenu, le joueur gagne un mercenaire.
- **Santa Susanna.** Si le propriétaire de cette carte bâtiment est un conspirateur et que sa tentative est contrecarrée par ses adversaires qui ont deviné la bonne carte, il peut répéter l'action intrigue en totalité. Il choisit à nouveau une de ses trois cartes intrigue et ses adversaires essayent de l'arrêter par estimation. Si la deuxième tentative échoue, l'action intrigue est considérée comme un échec et l'allié qu'il avait choisi pour l'intrigue est retiré du plateau de jeu.



Image 2

Nom du bâtiment	Points	Le bâtiment est occupé par le joueur avec le plus d'alliés dans ces rues	Avantage du bâtiment (voir plus de détails dans les commentaires)	Quand vous pouvez appliquer l'avantage
<b>Casa delle Corporazione</b>	2	Sous administration de la guilde	+1 Florin pour chaque rue et bâtiment	Pendant la phase Bénéfice
<b>Convento</b>	2	Dans le secteur Est	4 mercenaires max pour les adversaires	Pendant la Violence
<b>Postribolo</b>	4	Dans les rues sans administration	+5 Florins	Pendant la phase Bénéfice
<b>Porta Gabella</b>	4	Dans le secteur Ouest	+1 mercenaire (+2 sous admin. guilde)	Après une Violence réussie
<b>Roccaforte</b>	4	Sous administration du Prince	+1 mercenaire	Pendant la phase Bénéfice
<b>Redentore</b>	4	Dans le secteur Sud	+2 Florins (+4 sous admin. église)	Après une Corruption réussie
<b>Santa Susanna</b>	2	Sous administration de l'église	Deux essais par Intrigue	Si le joueur est le conspirateur
<b>Sinagoga</b>	2	Dans le secteur Nord	+2 Florins (+4 Florins sans admin.)	Après une Corruption réussie
<b>Municipio</b>	6	Enchères – voir ci-dessous	-	-

- **Sinagoga.** Juste après chaque action de corruption réussie, le joueur gagne 2 Florins. Si la corruption a réussi dans une rue sans administration, il gagne 4 Florins.
- **Municipio.** Dans la phase d'occupation des bâtiments, chaque joueur participe à une enchère secrète pour ce bâtiment. L'enchère suit les mêmes règles que l'action de corruption. Le bâtiment est occupé par le joueur ayant l'enchère la plus élevée avec un minimum de 25 Florins. Municipio ne confère aucun avantage pendant la partie mais il a la plus grande valeur de point de tous les bâtiments.

## FAQ

**Question :** Quand la phase d'occupation des bâtiments est en cours de résolution et que le premier joueur n'a qu'une rue avec cinq jetons alliés dans le secteur concerné alors qu'un deuxième joueur a quatre rues dans le même secteur avec un jeton allié chacune, le premier joueur occupera-t-il le bâtiment ?

**Réponse :** Oui. En ce qui concerne l'occupation d'un bâtiment, le nombre total d'alliés est décisif (pas le nombre de rues occupées). Ainsi un joueur avec 5 alliés dans un secteur respectif, bien que dans une seule rue battra toujours un joueur avec seulement 4 jetons alliés dans plusieurs rues et occupera le bâtiment.

**Question :** Si j'ai planifié l'action corruption et que mon action a été contrecarrée par une action intrigue réussie, dois-je payer quelque chose ?

**Réponse :** Non. Si l'action intrigue réussit, l'action de corruption n'a pas lieu.

**Question :** Que se passe-t-il si je perds, dans des rues, des alliés dont j'ai eu besoin pour accomplir ma mission ? Dois-je rendre la carte ?

**Réponse :** Non, vous gardez la carte. Vous avez déjà accompli la mission, ainsi vous ne pouvez pas perdre la carte. Vous gagnerez des points grâce à elle à la fin de la partie.

**Question :** Quand je gagne en défense contre un adversaire qui a utilisé la violence, puis-je retirer son jeton allié de la rue ?

**Réponse :** Non. La défense peut arrêter la violence, elle ne peut pas causer la violence.

**Question :** Où dois-je mettre les jetons alliés retirés ?

**Réponse :** Chaque jeton allié retiré est rendu à son propriétaire respectif qui peut le réutiliser n'importe quand pendant la partie.

**Question :** Quel est le rôle d'un joueur qui a planifié une action qui ne peut pas être effectuée et qui a des alliés dans la rue en cours de résolution ?

**Réponse :** Un tel joueur est un défenseur. Les jetons actions des actions qui ne peuvent pas être effectuées sont en fait considérés comme des jetons bluff.

**Question :** Quel est le rôle d'un joueur qui a planifié une intrigue et qui n'a aucun allié ni dans une rue voisine ni la rue en cours de résolution ?

**Réponse :** Il ne peut pas être un conspirateur car il n'a aucun allié dans les rues voisines. Ce joueur ne joue ainsi aucun rôle dans cette rue parce que les jetons actions des actions qui ne peuvent pas être effectuées sont en fait considérés comme des jetons bluff.

## Crédits

Verona

© 2010 Czech Board Games

**Auteur :** Petr Chval

Jeu développé en coopération avec Czech Board Games

Le projet Czech Board Game en coopération avec l'organisation à but non lucratif Goada aide avec succès les concepteurs de jeu tchèques à se placer dans le marché du jeu de société. Le jeu de société Verona est le gagnant du concours CBG de l'année 2010. Voir également [www.czechboardgames.com](http://www.czechboardgames.com) et [www.goada.cz](http://www.goada.cz).

**Illustrations :** Prokop Smetana

**Graphisme :** Prokop Smetana, Efko Company

**Production :** Efko Company, Czech Board Games team, Jakub Těšínský, Jan Kuděla, Zdeňka Gašparíková

**Version anglaise :** Jan Kuděla, Dana Bartelt, David Kotin - Mind sports international grandmaster

**Version allemande :** Dana Havlíková, Katrin Müller, Hannes Perk, Lena Hienz, Christoph Lipsky, Radka Lomičková

**Traduction en français :** Didier Duchon

**Remerciements spéciaux à (dans l'ordre alphabétique) :** Petr Fried, Josef Košťál, Jana Kučerová, Zdeněk Lomička, Josef Reichmann, Karel Škoch et beaucoup plus de personnes de Czech Board Games, qui ont aidé à tester et développer ce jeu et sans l'aide de qui ce jeu n'aurait jamais pu être créé.

**Testeurs (sans ordre particulier) :** Pavel et Viktor, Halka et Bára, Markus, Peekay, Erric, Bajo, Klárka et Anežka, Seb, Lukáš et Vláďa, Antharon, Nekra, Honza, Filipes

