

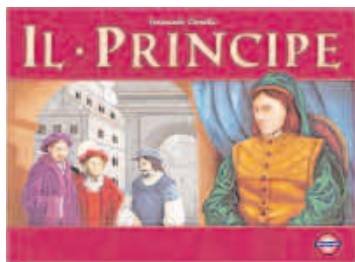
IL PRINCIPE

2 à 5 joueurs

+ 10 ans

60/90 mn

CONTENU



Matériel :

100 cartes "Bâtiment" :

- 20 universités (vert),
- 20 cathédrales (blanc),
- 20 hôtels de ville (rouge),
- 20 châteaux (bleu),
- 20 places de marché (jaune)

15 cartes "Cité"

5 cartes "Famille"

1 plateau de jeu divisé en :

- une carte de l'Italie avec 6 régions et 15 cités
- une zone de comptage des points
- des espaces pour les tuiles de rôles. : 10 de 5 couleurs (5 rôles majeurs et 5 rôles mineurs)

40 pièces de monnaie

60 boucliers : 12 pour Médici, 12 pour Visconti, 12 pour Carraresi, 12 pour d'Este, 12 pour Gonzaga

1 marqueur « Il Principe »

E. Ornella • 2005 • Mind the move

traduction "Philippe Gendron

1.0



Chaque joueur est le chef d'une famille influente en Italie pendant la Renaissance et essaie de construire les édifices les plus magnifiques dans les différentes cités afin de devenir la famille dominante dans différents secteurs : Culture, Religion, Noblesse et Commerce

La carte

Le plateau représente une carte de l'Italie à la Renaissance avec :

15 cités : le nom correspond au nom des cartes "Cité". Il y a 5 petites cités (*Siena, Orvieto, Venezia, Verona et Perugia*), 5 moyennes (*Urbino, Padova, Lucca, Milano et Bologna*) et 5 grosses (*Mantova, Firenze, Ferrara, Pisa et Rimini*)

6 régions : les petites cités appartiennent seulement à une seule région, les cités moyennes appartiennent à 2 régions et les grosses cités appartiennent à 3 régions.

Les cartes Cité

Chaque carte "Cité" contient les informations suivantes :

- Le nom de la cité
- Le nombre de points de victoire (PVs) gagné par le bâtisseur de la cité : 4 PVs pour une petite cité, 6 PVs pour une moyenne et 8 PVs pour une grosse cité.
- Le coût (en pièces de monnaie) à payer par le joueur pour construire la cité
- Le nombre de boucliers que le joueur peut placer dans les régions.
- Les icônes des édifices des cartes Bâtiment que le joueur doit payer de sa main pour construire la cité.

Les tuiles de Rôle

Couleur	Rôle maj.	Rôle min.	Règles spéciales
Vert	Maître	Apprenti	Le joueur retourne 1 carte Bâtiment (sauf une verte) devant lui
Blanc	Evêque	Prêtre	Le joueur gagne 1 point de victoire
Rouge	Gonfalonier	Notaire	Le joueur tire 1 carte Bâtiment (de la pioche)
Bleu	Noble	Chevalier	Le joueur place 1 bouclier sur la région de son choix
Jaune	Banquier	Marchand	Le joueur gagne 2 pièces de monnaie



Mise en place

Bien mélanger les cartes Bâtiment et les placer près du plateau de jeu pour former la pioche Bâtiment.

Mélanger les cartes Cité et les placer près du plateau de jeu pour former la pioche Cité .

Tirer les 4 premières cartes Cité et les mettre face visible près de la pioche : ce sont les Cités qui peuvent être construites.

Placer les pièces de monnaie près du plateau de jeu pour former la banque .

Placer les tuiles de Rôle sur le plateau sur les couleurs correspondantes : les rôles majeurs sur la ligne du haut, les rôles mineurs sur la ligne du bas.

Chaque joueur :

- Choisit sa famille (bouclier) et prend tous les pions boucliers de sa famille.
- Prend sa carte famille et la place devant lui
- Pose un bouclier sur le « zéro » du compteur de score pour indiquer ses PVs.

Choisissez le premier joueur (*par exemple celui qui a mangé italien le dernier*). Il récupère le pion « Il Principe». Le joueur ayant ce pion est appelé « Il Principe »

Tour de jeu

Phase 1

Le joueur « Il principe » commence, et ensuite dans le sens des aiguille d'une montre chaque joueur :

- Reçoit 5 pièces de monnaie de la banque
- Pioche 4 cartes édifices et l'ajoute à sa main
- Choisit 2 cartes édifices de sa main et les pose face cachée sur la table. (*Ce ne sont pas nécessairement les cartes qui viennent d'être piochées*).

Mieux vaut tenir secret le nombre de pièces de monnaie possédé.

Phase 2

Retourner face visible les cartes qui viennent d'être posées et les grouper par couleur.

Placer les cartes sous l'espace de la même couleur sur le plateau de jeu, de telle manière que la quantité de cartes reste visible.

Maintenant chaque groupe de cartes est mis aux enchères, en commençant par le groupe de cartes le moins nombreux. En cas d'égalité, on utilise l'ordre des couleurs sur le plateau (vert, blanc, rouge, bleu et jaune).

Exemple : dans un jeu à 4 joueurs, 8 cartes édifices ont été posées sur la table durant la phase 1. Dans notre exemple il y a : 3 vertes, 2 blanches, 2 rouges et une jaune. L'ordre dans lequel se fait les enchères est le suivant : jaune, blanc, rouge et vert. Comme il y a autant de rouges que de blanches, l'ordre est déterminé par l'ordre des couleurs des rôles.

Le joueur à la gauche de « Il Principe » commence chaque enchère en faisant une offre, ensuite le tour d'enchère continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chaque joueur à son tour peut enchérir ou passer (*même le premier joueur*). Si tout le monde passe (*personne ne fait d'enchère*), le groupe de cartes est retiré du jeu.

Chaque enchère doit être plus élevée que la précédente. Les enchères continuent jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul joueur à ne pas passer. Ce dernier joueur :

- Remporte le groupe de cartes
- Paie l'enchère à la banque
- Prend le pion « Il Principe »
- Peut construire 1 cité (voir la section « construire une cité »).

Les enchères continuent jusqu'à ce que tous les groupes de cartes édifices aient été achetés. Les joueurs peuvent participer et remporter autant d'enchères qu'ils le souhaitent.

Phase 3

En commençant par le joueur « Il Principe » et suivant l'ordre des aiguille d'une montre, chaque joueur fait une seule action :

- construire une cité
- ou**
- jouer des cartes de sa main

Construire une cité

Seules les cartes Cité placées face visible sont constructibles.

Exception: au premier tour du jeu, il est interdit de construire une Cité.

Le joueur qui construit doit :

- Jouer (depuis sa main) une carte Bâtiment pour chaque icône d'édifice indiqué sur la carte Cité. Les cartes Bâtiment sont jouées par le joueur et posées face visible à coté de lui. Les cartes sont regroupées ensemble par couleur.

Note : Les petites cités ont 3 icônes d'édifices ainsi 3 cartes Bâtiment devront être jouées ; les cités moyennes ont 4 icônes d'édifices (2 du même type) ainsi 4 cartes Bâtiment devront être jouées. Les grosses cités ont 5 icônes d'édifices (2 du même type) donc 5 cartes Bâtiment devront être jouées.

- Payer le montant indiqué sur la carte Cité à la banque. Les petites cités coûtent 3, les moyennes 4 et les grosses 5.
- Gagner les PVs indiqués sur la carte Cité.
- Placer 1 (pour les petites cités) ou 2 (pour les moyennes et grosses cités) boucliers sur la carte de l'Italie. Les boucliers doivent être placés sur les régions adjacentes à la cité développée. Le joueur peut choisir les régions dans lesquelles il doit placer ses boucliers (il peut répartir ses boucliers). Si un joueur n'a plus de bouclier, il n'en place plus.

Exemple : Marcel (famille Medici) veut construire Firenze. Il doit payer 5 pièces et jouer de sa main 2 Universités (vert), 1 Hôtel de Ville (rouge), 1 château (bleu) et une place de marché (jaune). Il gagne 6 PVs. Il peut placer 2 boucliers et peut choisir entre les 3 régions qui touchent Firenze (les régions marron, violette et verte).

Chaque joueur, différent du bâtisseur de la cité, gagne des PVs pour chacun des rôles contrôlé, en regardant les couleurs utilisées pour construire la Cité :

- 2 PVs pour chaque Rôle Majeur concerné

- 1 PV pour chaque Rôle Mineur concerné

Les PVs ne peuvent être gagnés qu'une seule fois par couleur. Le bâtisseur d'une cité ne gagne que les PVs indiqués sur la carte Cité et aucun PV grâce aux rôles.

Exemple : *Barbara construit Lucca : 2 Cathédrales (blanc), 1 château (bleu) et un Hôtel de Ville (rouge). Andrea qui possède l'évêque (rôle majeur des blancs) gagne 2 PVs. Tom qui possède le prêtre (rôle mineur des blancs) et le noble (majeur bleu) gagne 1 PV pour le blanc et 2 PVs pour le bleu. Barbara ramasse seulement les PVs indiqués sur la carte Lucca.*

La carte de la cité construite est placée à côté du bâtisseur. Une nouvelle carte Cité est tirée de la pioche et posée face visible à côté des autres Cités disponibles. Cette carte est immédiatement utilisable par le prochain joueur.

Conseil : *Construire des Cités et posséder des Rôles sont les 2 moyens principaux pour gagner des PVs. Il ne faut pas sous-estimer le pouvoir donné par la possession des Rôles*

Jouer des cartes de sa main :

Un joueur peut jouer des cartes Bâtiment de sa main en les posant devant lui sur la table. Ces cartes sont regroupées ensemble par couleur.

Le joueur peut jouer autant de cartes Bâtiment qu'il le souhaite mais elles doivent être toutes de la même couleur.

Phase 4

Chaque joueur replace les tuiles des Rôles sur l'emplacement dédié du plateau de jeu.

Dans l'ordre des couleurs (vert, blanc, rouge, bleu et jaune), le contrôleur de chaque rôle (majeur et mineur) est déterminé. Les Rôles sont distribués selon le nombre de cartes Bâtiment face visible posées devant chaque joueur de la façon suivante :

a) Si un joueur est seul à avoir la majorité des cartes Bâtiment d'une couleur et un autre joueur est seul à avoir la 2e majorité des cartes Bâtiment de cette couleur, alors le 1er joueur prend la tuile Rôle majeur et le 2e joueur la tuile Rôle mineur"

Exemple : *Giorgio a 4 cartes édifices Bâtiment, Nick a 3 cartes bleues, Roberto et Marco 1. Giorgio a la majorité des cartes bleues (4) et Nick a la 2e majorité (3). Pas d'autre joueur ne partage cette majorité. Aussi Giorgio gagne la tuile du Rôle majeur bleu et Nick celle du Rôle mineur bleu.*

b) Si un joueur a exactement la majorité des cartes Bâtiment d'une couleur ET si plus d'un joueur possède la 2e majorité des cartes Bâtiment dans cette couleur, alors le 1er joueur gagne le Rôle Majeur. Le Rôle mineur est mis aux enchères entre les joueurs ayant la 2e majorité.

Exemple : *Giorgio a 4 cartes Bâtiment bleues, Nick, Marco ont chacun 2 cartes bleues, Roberto 1. Giorgio a la majorité des cartes bleues et gagne la tuile de Rôle Majeur. Marco et Nick sont concernés par la 2e majorité : ils vont devoir enchérir tous les 2 pour la tuile de Rôle Mineur. Roberto ne gagne rien et ne participe pas à cette enchère.*

c) Si plus d'un joueur ont la 1ère majorité des cartes Bâtiment d'une couleur, le Rôle Majeur de cette couleur est mis aux enchères entre ces joueurs. Le Rôle Mineur reste sur le plateau de jeu et n'est contrôlé par personne.

Exemple : *Giorgio, Marco et Roberto ont 3 cartes Bâtiment bleues. Nick une seule. Seul le Rôle Majeur bleu sera distribué à ce tour, tandis que personne n'aura le Rôle Mineur bleu. Il y a une mise aux enchères pour le Rôle Majeur bleu entre Giorgio, Marco et Roberto seulement.*

Certains Rôles peuvent rester sur le plateau sans être récupérés par aucun joueur. Un même joueur peut contrôler plusieurs Rôles de couleurs différentes dans un même tour.

Les enchères pour les Rôles suivent les mêmes règles que pour celles des cartes Bâtiment, sauf qu'ici seuls les joueurs majoritaires participent aux enchères. Les enchères commencent par le joueur situé à la gauche d' Il Principe ; chaque joueur peut enchérir ou passer ; chaque enchère doit être plus élevée que la précédente ; le dernier joueur à enchérir, paie la somme à la banque, gagne la tuile du Rôle et le pion «Il Principe». Si tout le monde passe (pas d'enchère) la tuile de Rôle reste sur le plateau de jeu.

Lorsqu'un joueur gagne une tuile de Rôle Majeur, il doit retourner face cachée la moitié (arrondie au-dessus) des cartes Bâtiment posées devant lui de la couleur concernée. Cela ne s'applique pas pour les Rôles Mineurs.

Exemple : Andrea gagne la tuile du Rôle Majeur bleu grâce à 3 cartes édifices bleues, face visible. Il doit en retourner 2 (la moitié arrondie au-dessus de 3). Nick gagne la tuile de Rôle Mineur bleu grâce à 2 cartes édifices bleues, face visible. Il ne retourne aucune carte.

Le joueur qui gagne une tuile de Rôle Majeur ou Mineur réalise immédiatement l'action spéciale associée à ce Rôle (voir le tableau des tuiles Rôles) : le joueur contrôlant le Rôle Majeur en premier, ensuite celui du Rôle Mineur.

Fin du jeu

Le jeu se termine lorsqu'un des événements suivants se produit :

1) Au début de la phase 1, il reste moins de 4 cartes Cités disponibles sur le plateau. Dans ce cas, le jeu se termine immédiatement.

2) Au début de la phase 1, le nombre de cartes dans la pioche de cartes édifices est inférieur à :

• 12 à 3 joueurs • 16 à 4 joueurs • 20 à 5 joueurs

Dans ce cas, le dernier tour du jeu commence avec quelques changements :

- La phase 1 est supprimée
- Au cours de la phase 2, au lieu de jouer des cartes de sa main, les cartes sont tirées de la pioche pour la mise aux enchères (6 cartes pour 3 joueurs, 8 cartes pour 4 joueurs et 10 cartes pour 5 joueurs). S'il n'y a pas assez de cartes dans la pioche, réutiliser des cartes déjà défaussées.

Calcul des points de Victoire

En plus des PVs comptabilisés sur le compteur de score, chaque joueur gagne encore :

- 2 PVs pour chaque Rôle Majeur contrôlé à la fin du jeu
- 1 PV pour chaque Rôle Mineur contrôlé à la fin du jeu
- 2 PVs pour chaque carte Bâtiment posée devant lui de la couleur dans laquelle il a le moins de cartes. Les cartes Bâtiment comptent qu'elles soient face visible ou cachée.
- 2 PVs pour le joueur qui possède le plus de pièces de monnaie à la fin du jeu (en cas d'égalité,

tous les joueurs concernés gagnent 2 PVs)

- 2 PVs pour le joueur ayant le plus de cartes Bâtiment encore dans sa main à la fin du jeu (en cas d'égalité, tous les joueurs concernés gagnent 2 PVs)

- des points dans chaque région de la carte :

- > s'il y a 2 joueurs ou plus avec une majorité de boucliers, ils gagnent tous 5 PVs ;

Les autres joueurs ne gagnent rien dans cette région

- > s'il n'y a qu'un seul joueur ayant la majorité de boucliers, et un joueur ou plus la 2e majorité, le 1er joueur gagne 5 PVs, ceux de la 2e majorité gagnent 2 PVs

Le vainqueur est le joueur qui a le plus de PVs. En cas d'égalité, celui qui a joué le plus de cartes Bâtiment l'emporte. S'il y a toujours égalité, le vainqueur est celui qui contrôle le Rôle Majeur le plus important selon l'ordre des couleurs (vert, blanc, rouge, bleu et jaune).

Règles spéciales pour 2 joueurs

Enlever du jeu :

- Toutes les tuiles des Roles Mineurs
- 7 cartes Bâtiment par couleur
- 5 cartes Cité au hasard (en les conservant secrètes)

Lors de la phase 1 chaque joueur tire 5 cartes Bâtiment et pose 3 cartes pour les enchères. Chaque joueur gagne 6 pièces de monnaie.

La seconde condition de « fin de jeu » devient :

au début de la phase 1, le nombre de cartes Bâtiment de la pioche est inférieur à 10. Dans ce cas, tirer 6 cartes Bâtiment de la pioche (ou toutes celles restantes) pour les mettre sur la table pour les enchères.

Traduction par Philippe Gendron - octobre 2005

Si vous constatez une erreur dans cette traduction, n'hésitez pas à nous la signaler.

<http://clube.free.fr>