

ENEZIA

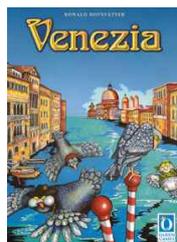
[Venise]

2 à 4 joueurs

+ 10 ans

60 mn

CONTENU



Matériel

1 Plateau de jeu

1 pion noir

(le voleur d'oiseau)

6 cubes gris

(Pigeon de Prêtres)

3 cubes oranges (touristes)

2 cubes noirs

(chasseurs de pigeon)

4 pions marqueurs de points

(1 par couleur)

40 cubes dans chacune de 4 couleurs (pigeons)

1 base carré en bois dans chacune de 4 couleurs

(marqueur de quartier d'origine)

4 jeux de 3 plaques

cartonnées (A, B et aide de jeu)

1 plaque cartonnée avec 2 cadrans (lettres et chiffres)

4 jeux de cartes, 1 par couleur, chaque jeu étant constitué de :

1 carte Piazza San Marco

1 carte Ruse (Piazza San Marco barrée)

8 cartes action

8 cartes de zone

Ronald Hofstätter • 2001 • Queen | traduction "Dominique Vandaële" 1.0



INSTALLATION

Avant la première partie, assemblez soigneusement les deux flèches sur la carte à cadrans comme indiqué sur l'illustration à la page 3 des règles allemandes.

- Installez le plateau de jeu.
- Chaque joueur choisit une couleur et prend le set de cartes correspondant. Chaque joueur place aussi devant lui les 3 plaques cartonnées (A, B et l'aide de jeu). De plus, chaque joueur prend 12 pigeons (petits cubes), son marqueur de points (le grand pion) et 1 marqueur de quartier d'origine (la base plate). Les pigeons restants sont remis dans la boîte.
(note du traducteur: il serait plus logique de constituer une réserve commune des pigeons restants à côté du plateau).
- Les pions marqueurs des points commencent au bord du plateau devant la case "I".
- Les 12 pigeons de chaque joueur sont placés sur la partie droite de leur plaque B respective représentant leur réserve individuelle.

Le joueur le plus jeune commence. Il prend la carte "1er joueur" (Startspieler) et la place devant lui. Il choisit alors un des sept quartiers (San Giorgio Maggiore ne peut pas être choisi) comme étant son quartier d'origine et y place son marqueur de quartier. Les autres joueurs font le même dans le sens des aiguilles d'une montre. 2 joueurs ne peuvent avoir le même quartier d'origine.

Déroulement du jeu

ENEZIA se joue en plusieurs rounds, chacun étant constitué de quatre phases. Chaque phase doit être achevée avant le début de la phase suivante. Le 1er joueur commence, suivi par les autres joueurs dans le sens des aiguilles d'une montre.

Phase 1 : planification

Phase 2 : Piazza San Marco

Phase 3 : Les zones

Phase 4 : Points



PHASE 1: PLANIFICATION

Jouer des cartes

- Tous les joueurs placent simultanément jusqu'à 5 cartes faces cachées sur leurs plaques respectives "A".
- La première doit être, soit la carte "Piazza San Marco", soit la carte "Ruse". Si un joueur veut placer des pigeons sur Piazza San Marco, il doit jouer la carte "Piazza San Marco"; autrement, il doit jouer la carte "Ruse" (la carte "Piazza San Marco" barrée avec une ligne rouge).
- Ensuite, chaque joueur doit se décider s'il veut jouer une carte action. Si c'est le cas, il en choisit une qu'il place sur le deuxième espace de sa plaque. NOTEZ : Aucune carte action ne peut être jouée durant le premier round!
- Ensuite, les joueurs placent trois cartes représentant les zones dans lesquelles le joueur voudrait placer des pigeons durant ce round. Les cartes de quartier correspondantes sont placées sur les trois espaces restant de la plaque "A".

Répartir les pigeons

- Chaque joueur prend autant de pigeons qu'il souhaite de sa réserve (la moitié droite de sa plaque "B") et les répartie comme bon lui semble sur les cartes faces cachées de sa plaque "A" (naturellement pas sur la carte action).
- Les joueurs commencent avec 12 pigeons dans leurs réserves. Dans des rounds suivants, les joueurs doivent prendre des pigeons de la réserve commune.
- Chaque joueur ne peut pas avoir plus de 10 pigeons sur Piazza San Marco.

PHASE 2 : PIAZZA SAN MARCO

Placer les pigeons sur la Piazza

- En commençant par le 1er joueur, chaque joueur découvre sa première carte qui est soit "Piazza San Marco", soit la carte "ruse" - et transfère ses pigeons de cette carte sur le plateau.
- S'il a joué la carte "ruse", le joueur peut transférer ses pigeons comme il le souhaite de cette carte vers les cartes de quartier sur sa plaque "A".
- S'il a joué "Piazza San Marco", le joueur peut transférer ses pigeons comme il le souhaite de cette carte vers des espaces vides de Piazza San Marco, à raison d'un pigeon par case.

Placer des touristes

Une fois que tous les pigeons des premières cartes des joueurs ont été placés, deux touristes sont placés sur la Piazza. On fait tourner les deux flèches de la plaque à cadrans pour déterminer la case d'arrivée de chaque touriste, le chiffre indiquant la colonne, la lettre la rangée. Placez le premier touriste sur l'intersection indiquée et tournez les deux flèches une nouvelle fois pour placer le deuxième touriste.

- Si un pigeon est déjà sur la case où le touriste doit être placé, celui-ci est simplement mis au-dessous du pigeon.

Chasseur de Pigeon de Place

- Le chasseur de pigeon Marcus Eliminato est placé en utilisant la même procédure.

Retirer des pigeons

- Si la case d'arrivée du chasseur contient un pigeon, celui-ci est enlevé de la Piazza et placé sur l'île cimetière San Michele sur le plateau de jeu.
- De même, tous les pigeons présents sur des cases adjacentes (diagonalement et orthogonalement)

sont également enlevés.

Déplacement de pigeons

- Les pigeons sur la Piazza peuvent se déplacer pour arriver tout près des touristes de manière à se reproduire.
- Chaque pigeon peut maintenant être déplacé une fois, de l'une des 2 façons suivantes: bond ou marche.
- Bond : un pigeon peut faire une série de sauts sur des pigeons adjacents diagonalement et/ou orthogonalement. On peut sauter par dessus ses propres pigeons ou des pigeons adverses, mais seulement un par un - on ne peut pas sauter par-dessus un groupe de pigeons. On peut aussi sauter au dessus d'un touriste. Après chaque saut, vous devez atterrir sur un espace vide ou sur un touriste.
- Marche : un pigeon peut marcher vers un espace dans n'importe quelle direction, la case doit être vide ou occupé par un touriste.
- Vous ne pouvez jamais entrer dans la case du chasseur de pigeon (ou les huit cases adjacentes).

(note du Traducteur: il n'est pas clairement dit si on vous permet de sauter sur une case adjacente au chasseur)

Pigeons pris "en tenailles"

- Prenez des pigeons adverses en tenailles.
- Si, à la fin du mouvement d'un joueur, le pigeon d'un adversaire est "serré" entre deux des siens, le pigeon entouré est enlevé de la Piazza et placé sur l'île de San Michele. Cela arrive seulement à la fin de la phase de mouvement d'encerclement du joueur.

Dans l'exemple à droite de la page 5, Rouge vient de finir son mouvement. Les pigeons jaunes et bleus, serrés entre deux rouges, sont enlevés. Le pigeon rouge serré entre deux verts n'est pas enlevé. Si les verts entourent toujours le rouge à la fin du mouvement du joueur vert, le pigeon rouge sera enlevé.

Nouvelle génération

Après qu'un joueur a déplacé ses pigeons sur la Piazza, il voit combien de petits ses pigeons obtiennent pour ce round.

- Pour chaque pigeon adjacent à un touriste, le joueur gagne deux nouveaux pigeons.
- Pour chaque pigeon sur le même espace qu'un touriste, le joueur gagne cinq pigeons.
- Le joueur prend le nombre approprié de pigeons de la réserve commune et les place sur son nid (la moitié gauche de sa plaque "B"). Chaque joueur est limité par le nombre de cubes fournies dans le jeu. Les pigeons sur la Piazza restent là.

PHASE 3 : LES ZONES

Tous les joueurs révèlent leurs cartes action. Si plusieurs joueurs jouent la même carte, seul le joueur avec le score le plus bas peut effectuer cette action. En cas d'égalité parmi ces joueurs, aucun n'effectue l'action. Les joueurs ne pouvant accomplir l'action peuvent reprendre la carte dans leur main pour une utilisation ultérieure.

La carte action "Réunion de Famille" (pas durant le 1er rond)

Cette carte est exécutée d'abord, si elle a été jouée. Tous les joueurs déplacent tous les pigeons de leurs nids vers un quartier. Le joueur de la carte choisit le quartier (c'est le même quartier pour tous les joueurs).

Renforcez le quartier d'origine

En commençant par le 1er joueur, chaque joueur peut renforcer son quartier d'origine avec tout ou partie des pigeons de son nid.

Notez : si la carte "Réunion de Famille" a été jouée, ce ne sera pas possible car les nids de tous les joueurs ont été vidés.

Effectuez des Actions (pas durant le round 1)

Le texte sur les cartes action est clair, mais voici quelques notes complémentaires :

- "Quartier" n'inclut pas San Giorgio Maggiore
- Le 1er joueur exécute sa carte d'action d'abord (s'il en a joué une).
- La carte jouée est défaussée.
- Les autres joueurs suivent dans le sens des aiguilles d'une montre

Découvrez les cartes de quartier et placez les pigeons

- Maintenant les joueurs révèlent leurs cartes de quartier et transfèrent les pigeons de leur réserve vers les quartiers correspondants.
- Il n'y a aucune limite sur le nombre de pigeons de chaque joueur qui peuvent occuper chaque quartier, San Giorgio Maggiore, ou San Michele.

PHASE 4 : SCORES

Score des quartiers

- Un joueur gagne 3 points et avance son marqueur de points en conséquence pour chaque quartier (y compris son quartier d'origine) où il est majoritaire en pigeons.
- Si un joueur a la majorité de pigeons dans le quartier d'origine d'un autre joueur, il marque 6 points.
- S'il n'y a aucune majorité dans un quartier, personne ne marque de points pour ce quartier.

Score de San Giorgio Maggiore

Le joueur avec la majorité de pigeons dans San Giorgio Maggiore n'obtient aucun point de victoire, mais peut au lieu de cela récupérer une carte action qu'il a précédemment jouée.

Score de San Michele

Le joueur qui a le plus de pigeons sur l'île cimetière peut récupérer 2 de ses pigeons "morts" dans sa réserve (la moitié droite de la plaque "B").

Chasser les pigeons

Même un paradis pour pigeons comme Venise a son côté sournois. L'administration de la ville chasse tous les pigeons dans le quartier (y compris San Giorgio Maggiore) contenant le plus de pigeons. L'île cimetière San Michele n'est pas impliquée. En cas d'égalité, toutes les quartiers en question sont nettoyés. Les pigeons de tous les joueurs sont rendus à leurs réserves respectives (pas celle de la plaque B); les pigeons gris sont remis au bord du plateau.

Nouveaux pigeons dans la réserve

- Tous les pigeons du nid d'un joueur sont maintenant déplacés vers la réserve du joueur. Ce sont les pigeons disponibles au joueur dans le round suivant.
- Les deux touristes et le chasseur de pigeon sont ôtés de Piazza San Marco, mais les pigeons des joueurs restent là.

Changement de 1er joueur

La carte de 1er joueur passe au voisin de gauche du 1er joueur actuel. Le round suivant peut commencer.

FIN DE JEU

Le jeu se termine à la Phase 4 si :

- Si un ou plusieurs joueurs ont atteint 50 points de victoire, le joueur avec le plus de points gagne;
ou
- Un joueur a une majorité dans 5 des 7 quartiers. Ce joueur gagne.

VARIANTES

Les variantes suivantes peuvent être employées séparément ou combinées. Les autres règles de jeu sont conservées.

- Les joueurs peuvent rendre le jeu plus difficile en employant deux chasseurs de pigeons.
- Le jeu peut être rendu plus facile en employant trois touristes
- Les cartes action "Ordre du Vatican" et "Querelle" peuvent aussi être employées sur San Giorgio Maggiore.

LES CARTES ACTION

• ORDRE DU VATICAN (*Weisung aus dem Vatikan*)

Ajoutez ou déplacez trois pigeons gris dans des quartiers. Dans le décompte de points de ce round, les pigeons gris du plateau comptent avec les vôtres.

• RÉUNION DE FAMILLE (*Familientreffen*)

Tous les pigeons des nids de tous les joueurs sont placés dans le quartier de votre choix.

• QUERELLE (*Fehde*)

Dans chaque quartier, un pigeon adverse peut être enlevé. Les pigeons reviennent dans la réserve commune.

• FOURRAGE EMPOISONNÉ (*Gift im Futter*)

Retirez jusqu'à trois pigeons de Piazza San Marco. Les pigeons vont à San Michele.

• SAN MICHELE

Tous vos pigeons actuellement sur San Michele sont replacés immédiatement dans votre réserve.

• VOLEUR D'OISEAU (*Raubvogel*)

Un vol d'oiseau est survenu dans un quartier ou San Giorgio Maggiore. Placez-y le pion noir. Il n'y a pas de décompte là pour ce round.

• PURGE (*Säuberungaktion*)

Tous les pigeons d'une couleur sont enlevés d'un quartier de votre choix. Les pigeons retournent à la réserve commune.

• PRISE DE CONTRÔLE HOSTILE (*Feindliche übernahme*)

Remplacez tous les pigeons adverses dans le quartier de votre choix avec vos propres pigeons de votre nid et réserve. Si vous n'avez pas assez de pigeons, tous les pigeons adverses non encore remplacés sont néanmoins enlevés.

<p>ORDRE DU VATICAN <i>Weisung aus dem Vatikan</i></p> <p>Ajoutez ou déplacez 3 pigeons gris dans des quartiers. Dans le décompte des points de ce round, les pigeons gris comptent avec les vôtres.</p>	<p>RÈUNION DE FAMILLE <i>Familientreffen</i></p> <p>Tous les pigeons des nids de tous les joueurs sont placés dans le quartier de votre choix.</p>	<p>QUERELLE <i>Fehde</i></p> <p>Dans chaque quartier, un pigeon peut-être enlevé. Les pigeons reviennent dans la réserve commune.</p>	<p>FOURRAGE EMPOISONNÉ <i>Gift im futter</i></p> <p>Retirez jusqu'à 3 pigeons de Piazza San Marco. Les pigeons vont à San Michèle.</p>
<p>SAN MICHELE</p> <p>Tous vos pigeons actuellement sur San Michele sont remplacés immédiatement dans votre réserve.</p>	<p>VOLEUR D'OISEAU <i>Raubvogel</i></p> <p>Un vol d'oiseau est survenu dans un quartier ou San Giorgio Maggiore. Placez-y le pion noir. Il n'y a pas de décompte là pour ce round.</p>	<p>PURGE <i>Säuberungaktion</i></p> <p>Tous les pigeons d'une couleur sont enlevés d'un quartier de votre choix. Les pigeons retournent à la réserve commune.</p>	<p>PRISE DE CONTRÔLE HOSTILE <i>Feindliche übernahme</i></p> <p>Remplacez tous les pigeons adverses dans le quartier de votre choix avec des pigeons de votre nid. Si vous n'avez pas assez de pigeons, tous les pigeons adverses non encore remplacés sont néanmoins enlevés.</p>

<p>ORDRE DU VATICAN <i>Weisung aus dem Vatikan</i></p> <p>Ajoutez ou déplacez 3 pigeons gris dans des quartiers. Dans le décompte des points de ce round, les pigeons gris comptent avec les vôtres.</p>	<p>RÈUNION DE FAMILLE <i>Familientreffen</i></p> <p>Tous les pigeons des nids de tous les joueurs sont placés dans le quartier de votre choix.</p>	<p>QUERELLE <i>Fehde</i></p> <p>Dans chaque quartier, un pigeon peut-être enlevé. Les pigeons reviennent dans la réserve commune.</p>	<p>FOURRAGE EMPOISONNÉ <i>Gift im futter</i></p> <p>Retirez jusqu'à 3 pigeons de Piazza San Marco. Les pigeons vont à San Michèle.</p>
<p>SAN MICHELE</p> <p>Tous vos pigeons actuellement sur San Michele sont remplacés immédiatement dans votre réserve.</p>	<p>VOLEUR D'OISEAU <i>Raubvogel</i></p> <p>Un vol d'oiseau est survenu dans un quartier ou San Giorgio Maggiore. Placez-y le pion noir. Il n'y a pas de décompte là pour ce round.</p>	<p>PURGE <i>Säuberungaktion</i></p> <p>Tous les pigeons d'une couleur sont enlevés d'un quartier de votre choix. Les pigeons retournent à la réserve commune.</p>	<p>PRISE DE CONTRÔLE HOSTILE <i>Feindliche übernahme</i></p> <p>Remplacez tous les pigeons adverses dans le quartier de votre choix avec des pigeons de votre nid. Si vous n'avez pas assez de pigeons, tous les pigeons adverses non encore remplacés sont néanmoins enlevés.</p>