Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

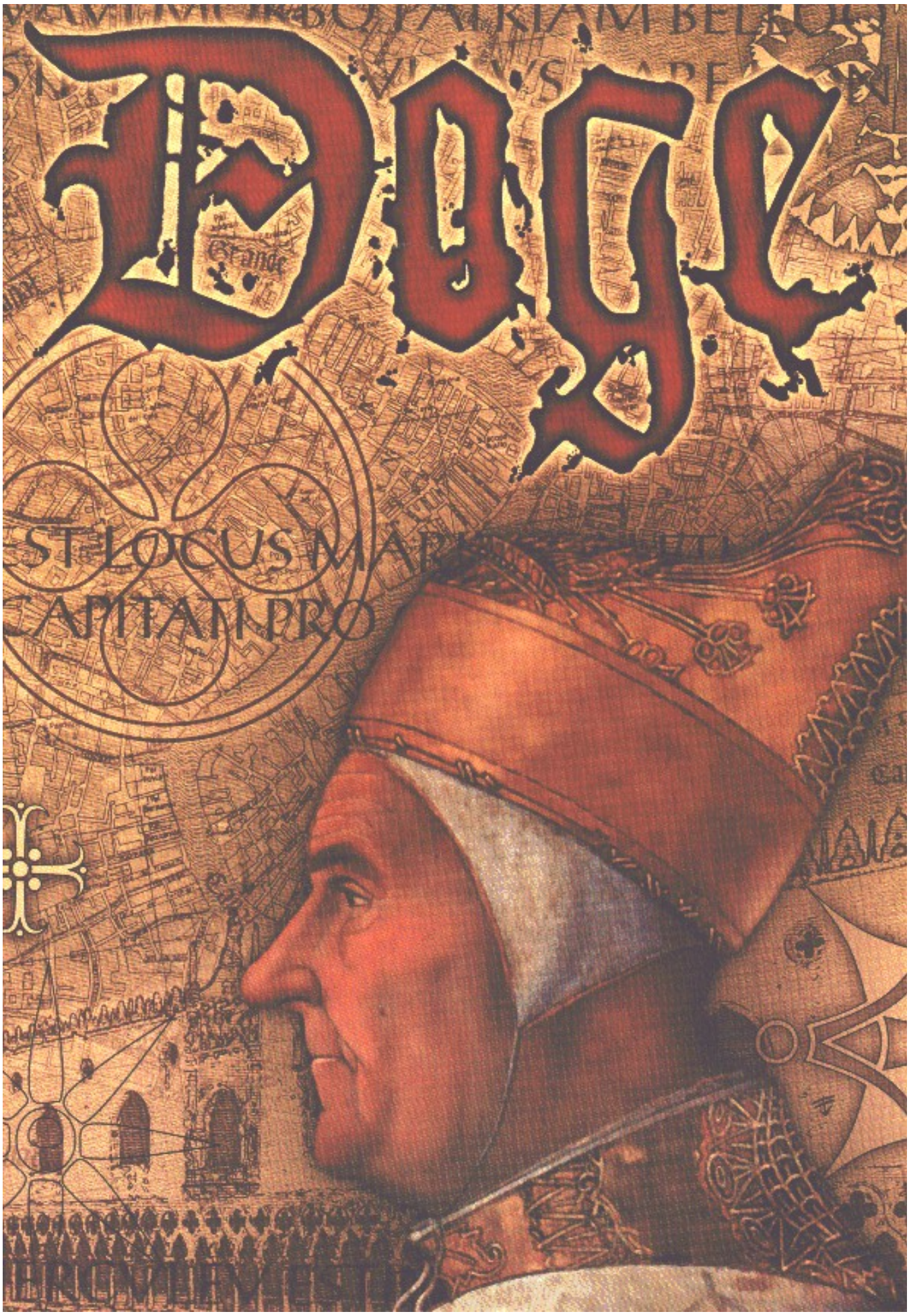
ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com


Doge
ST LOCUS MAR
CAPITANI PRO

Doge est un jeu de Leo Colovini, édité par Goldsieber. Les règles ont été traduites par Pierre Berclaz, et proposées sur le site du Génie de la Lampe, le club de jeux de Sierre (VS – Suisse).

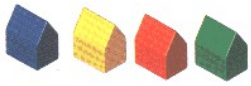
Adresse internet : www.geniedelalampe.org

e-mail: info@geniedelalampe.org

1. Matériel

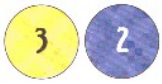
- 60 maisons à raison de 15 par couleur

- 32 palais (grandes maisons), à raison de 8 par couleur



- 9 conseillers

- 28 marqueurs de vote (7 par couleur de valeurs 0,1,1,2,2,3,3)



- 24 anneaux de contrôle (6 par couleur)

- 28 cartes à jouer (4 jeux de 7 cartes)
- 14 cartes pour l'ordre de vote (2 jeux de 7 cartes)
- 1 plateau de jeu
- La règle que vous tenez en main

2. Préparation

Le plateau de jeu est placé au centre de la table.

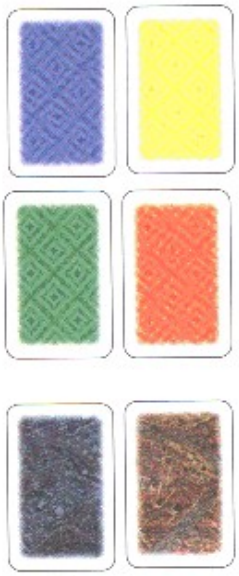
Les 9 conseillers sont placés sur les cercles du plateau de jeu correspondant à leur symbole (chaque conseiller est repéré par un symbole au sommet du pion).

Chaque joueur choisit une couleur. Il prend les maisons, les palais, les marqueurs de vote et les anneaux de contrôle de sa couleur.

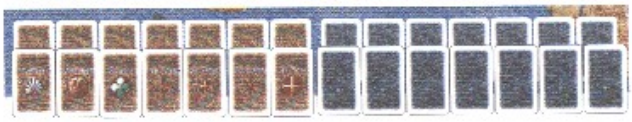
Les cartes à jouer sont séparées selon les couleurs de leur dos. Chaque joueur reçoit les sept cartes de sa couleur qu'il peut consulter.

A 3 joueurs le matériel de la couleur non utilisée est remis dans la boîte.

Les deux jeux de cartes d'ordre de vote sont séparé selon la couleur de leurs dos. Chaque jeu est mélangé. Les cartes à dos brun sont retournées une par une et placées sur les emplacements correspondants au bas du plateau de jeu. Les cartes à dos bleu sont placées face cachée sur les emplacements correspondants au bas du plateau de jeu.



3. Plateau et pions



Le plateau de jeu montre les six quartiers principaux de Venise (Cannaregio, Castello, Dorsoduro, San Marco, San Polo et Santa Croce).

Les lignes rouge-brun représentent les limites des quartiers. Le Canal Grande constitue également une limite entre les quartiers.

Chaque quartier comprend 5 emplacements pour la construction de palais.

Le haut du plateau représente le palais du Doge. C'est là que siégeait le Quarantia, l'assemblée des conseillers de la Venise médiévale.

Les quartiers et le palais du Doge constituent les sept emplacements où la partie se déroule (dans la suite des règles, le terme quartier désigne aussi bien les quartiers de la ville que la palais du Doge, sauf précision contraire). A côté de leur nom est imprimé un symbole. Chaque conseiller est personnalisé par un symbole au sommet du pion. Ainsi à chaque conseiller correspond un des sept emplacement du plateau de jeu qui indique le lieu d'origine du conseiller.

Le Castello est par exemple le quartier d'origine du conseiller personnalisé par le symbole d'un coquillage.

4. Description

Un tour de jeu comprend deux phases :

- lors de la première phase, les joueurs placent face cachée les marqueurs de vote dans les quartiers de leur choix (y compris palais du Doge)
- lors de la deuxième phase, les marqueurs sont révélés et décomptés. Les deux joueurs qui ont le plus de voix dans un quartier peuvent y construire des maisons. Lorsqu'un joueur a un certain nombre de maisons dans un quartier, il peut les transformer en palais.

La partie prend fin au terme du tour durant lequel un joueur :

- possède 1 palais dans chaque quartier, OU
- possède 7 palais dans 5 quartiers, OU
- possède 8 palais dans 4 quartiers.

Le joueur est alors proclamé Doge et gagne la partie.

ATTENTION : le matériel est limité à celui fourni. Si un joueur est à cours de marqueurs ou de maisons ou de palais, il ne peut tout simplement plus en construire ou en utiliser et DOIT renoncer.

5. Tour de jeu

5.1. Phase 1

Cette phase est jouée 4 fois à 3 joueurs et 3 fois à 4 joueurs. Ensuite seulement on passe à la phase 2.

5.1.1. Cartes et marqueurs de vote

Tous les joueurs choisissent simultanément UNE de leurs cartes. Dans le quartier indiqué par la carte, le joueur peut placer de 1 à 4 marqueurs de vote. Lors du décompte, chaque marqueur rapporte au joueur autant de voix que le chiffre qui y est inscrit.

Chaque joueur place la carte choisie face cachée devant lui. Ensuite, chacun décide du nombre de voix qu'il veut y placer. Il prend au moins un et au plus quatre marqueurs de vote qu'il place face cachée sur la carte.

Ceci fait, les cartes sont dévoilées mais pas les marqueurs de vote. Ceux-ci sont placés face cachée sur le plateau de jeu dans le quartier indiqué par la carte. Pour plus de clarté, les marqueurs sont empilés par couleur.

La carte utilisée reste face visible devant le joueur jusqu'au terme du tour. Le joueur ne peut plus placer de marqueurs de vote dans ce quartier jusqu'à la fin du tour.

Lorsque tous les marqueurs de vote sont placés sur le plateau, la phase débute à nouveau avec le choix d'une carte. Si un joueur a utilisé tous ses marqueurs de vote, il ne peut pas jouer de carte.

Lorsque la phase a été répétée 3 fois à 4 joueurs ou 4 fois à 3 joueurs, la phase prend fin. Les joueurs reprennent en main les cartes qu'ils ont jouées.

Les marqueurs de vote qui n'auraient pas été utilisés à la fin de la phase ne peuvent plus être engagés.

5.2. Phase 2

5.2.1. Décompte des votes

Au début de cette phase, les cartes indiquant l'ordre des votes sont face visible à leur emplacement au bas du plateau. Les cartes à dos bleu sont face cachée. Le premier décompte a lieu dans le quartier indiqué par la carte de gauche.

Exemple : le premier décompte a lieu au Cannaregio

Lorsque le décompte est fait, la carte est retournée sur son emplacement et la première carte bleue (à gauche de la file) est retournée. Elle indique quel sera le quartier qui sera décompté en premier au tour suivant. Les décomptes des quartiers suivants sont effectués selon le même principe. Les voix sont décomptées dans le quartier indiqué par la carte à dos brun et la carte à dos bleu suivante est retournée.

Exemple : le Cannaregio a été décompté, c'est maintenant au tour du Castello. Les joueurs savent déjà que lors du prochain tour, le premier quartier à être décompté sera Dorsoduro.

Le processus est répété jusqu'à ce que tous les quartiers aient été décomptés. Les cartes à dos brun sont alors replacées face visible dans l'ordre indiqué par les cartes à dos bleu. Ces dernières sont ensuite

mélangées et placées face cachée sur leurs emplacements.

5.2.2. Résultats des votes

Les marqueurs de vote sont retournés dans le quartier qui est décompté. Chaque joueur additionne les voix qu'il y a engagé. Les deux joueurs qui ont le plus de voix sont vainqueur.

Si un joueur a placé un marqueur de valeur 0, il ne peut pas prétendre à une place et ne gagne rien.

> **Exemple** : Rouge a mis 4 voix et Bleu 0. Rouge gagne mais Bleu n'est pas deuxième, on considère qu'il n'a rien mis.

On différencie les quartiers et le palais du Doge (Quarantia) lors du décompte.

Dans tous les cas, le joueur qui est premier prend le contrôle du conseiller du quartier et place sur son sommet un anneau de sa couleur. Lors de chaque vote, un conseiller situé dans le quartier décompté apporte 1 voix au joueur qui le contrôle.

5.2.3. Contrôle des conseillers

Pour indiquer le contrôle sur un conseiller, le joueur place sur son sommet un anneau de sa couleur. Si le conseiller était auparavant contrôlé par un autre joueur, ce dernier reprend son anneau.

Comme chaque joueur n'a que six anneaux, il n'est pas possible de contrôler plus de six conseillers. Si un joueur n'a plus d'anneaux en réserve, il renonce simplement à contrôler le conseiller.

5.2.4. Déplacement des conseillers

Lorsqu'un joueur prend le contrôle d'un conseiller, il doit immédiatement le placer dans un quartier de son choix. Il ne peut toutefois pas placer le conseiller dans son quartier d'origine (nul n'est prophète en son pays, c'est bien connu !). Il peut aussi décider de laisser le conseiller dans le quartier où il se trouve déjà. Un conseiller ne peut être déplacé que lorsqu'un joueur en prend le contrôle lors d'un vote dans le quartier d'origine de ce conseiller.

5.2.5. Renoncer au contrôle

Un joueur peut aussi renoncer à prendre le contrôle d'un conseiller.

Si le joueur renonce au contrôle d'un conseiller ou

des deux conseillers du Quarantia, il peut, pour chaque conseiller qu'il renonce à contrôler, déplacer une de ses maisons déjà contruite d'un quartier vers un autre de son choix.

Si le joueur renonce au contrôle d'un conseiller d'un quartier, il peut déplacer une de ses maisons du quartier d'origine du conseiller vers un autre quartier de son choix ou déplacer une de ses maisons d'un quartier de son choix vers le quartier d'origine du conseiller.

Lorsqu'un joueur renonce au contrôle, le conseiller redevient neutre. Le propriétaire de l'anneau le reprend devant lui et le pion conseiller est replacé sur son emplacement de début de partie en haut à droite du plateau de jeu.

5.2.6. Vote du Quarantia

Le Quarantia est le lieu d'origine de trois conseillers. Le vainqueur du vote prend le contrôle d'un ou de deux conseillers. Le deuxième du vote prend le contrôle du troisième conseiller.

Le vainqueur du vote décide en premier s'il prend le contrôle du premier conseiller et le déplace alors conformément à la règle. S'il renonce au contrôle, il peut immédiatement déplacer une de ses maisons.

Le deuxième du vote décide alors s'il prend le contrôle d'un conseiller. Et enfin le vainqueur décide s'il prend le contrôle du troisième conseiller.

> **Exemple** : Rouge a gagné le vote au Quarantia et Bleu a obtenu la deuxième place. Rouge prend le contrôle du premier conseiller et le place à San Marco, là où aura lieu le prochain décompte, dans le but de renforcer sa position. Bleu ne voit aucune possibilité de placer efficacement un conseiller. Il renonce au contrôle et déplace une de ses maisons. C'est maintenant au tour de Rouge de décider du contrôle du troisième conseiller. Il y renonce et déplace une de ses maisons. Les deux conseillers non contrôlés reviennent sur leur emplacement de départ.

En cas d'égalité de voix à la première place lors d'un vote, aucun joueur n'est vainqueur (ni deuxième) et personne ne prend le contrôle d'un conseiller du Quarantia. Les trois conseiller redeviennent neutre et regagnent leur emplacement de début de partie.

En lieu et place, chaque joueur à égalité à la première place peut déplacer une ou deux de ses maisons d'un quartier de son choix vers un autre. Dans

un tel cas, il n'y a pas de deuxième.

S'il y a un vainqueur et plusieurs joueurs à égalité à la deuxième place, personne ne prend le contrôle du conseiller pour le deuxième. Les joueurs à égalité peuvent déplacer un de leurs maisons d'un quartier de leur choix vers un autre. Le vainqueur prend ou non le contrôle d'un ou deux conseillers selon la règle.

5.2.7. Vote des quartiers

Le vainqueur du vote commence :

- il prend le contrôle du conseiller originaire du quartier qui est décompté, ET
- il peut placer deux maisons dans le quartier décompté

Le deuxième peut placer une maison dans le quartier décompté.

Les autres joueurs ne font rien.

Si plusieurs joueurs sont à égalité à la première place, chacun peut placer deux maisons dans le quartier décompté. Aucun ne peut prendre le contrôle du conseiller qui redevient neutre et retourne à son emplacement de début de partie. Évidemment aucun joueur ne peut déplacer de maison et le ou les deuxièmes du vote ne gagnent rien.

Si il y a un vainqueur et plusieurs joueurs à égalité à la deuxième place, les joueurs à égalité à la deuxième place peuvent tous placer une maison dans le quartier décompté. Le vainqueur gagne normalement ce à quoi il a droit.

Si un joueur n'a plus de maison en réserve, il doit renoncer à en placer.

5.2.8. Construction de palais

Lorsqu'un joueur a placé ou déplacé une de ses maisons dans ou vers un quartier, il contrôle s'il peut y construire un palais. S'il n'y a aucun palais, la construction coûte 3 maisons. Pour chaque palais suivant, quelle qu'en soit la couleur, il faut à chaque fois une maison de plus. Le palais est placé sur la case correspondante du quartier. Le chiffre sur les case indique le nombre de maison qu'il faut avoir dans le quartier pour y construire un palais.

Un quartier peut accueillir au maximum 5 palais.

Lorsqu'un joueur a suffisamment de maisons pour construire un palais, il retire les maisons du quartier et

les remet dans sa réserve et place le palais. S'il a davantage de maisons dans le quartier que ce qui est requis pour un palais, les maisons en surnombre demeurent dans le quartier.

Il est autorisé de renoncer à la construction d'un palais pour par exemple déplacer une maison à une autre occasion.

S'il y a plusieurs vainqueurs lors d'un vote ou plusieurs deuxièmes, la règle suivante s'applique :

- tous les joueurs à égalité peuvent construire simultanément. Donc le nombre minimum de maisons requises est valable pour tous les joueurs à égalité. Chaque joueur paie ainsi le même nombre de maisons pour un palais. Les palais sont en revanche placés chacun sur une case.

> **Exemple** : San Marco dispose déjà de deux palais. La construction du prochain palais coûte donc 5 maisons. Bleu y a déjà 4 maisons et Rouge en a 3. Lors du vote de San Marco, les deux sont vainqueur à égalité et chacun peut donc placer 2 maisons à San Marco. Bleu dispose ainsi de 6 maisons et Rouge de 5 maisons. Ils peuvent construire simultanément et le coût est pour les deux de 5 maisons. Bleu place son palais sur la case 5 et Rouge sur la case 6 (ou vice-versa, ce n'a pas d'importance). Toutefois, le prochain palais qui sera construit à un tour ultérieur coûtera 7 maisons.

L'ordre de construction des palais n'a pas d'importance, pour gagner c'est uniquement leur nombre qui compte.

5.3. Fin du tour

Le tour se termine lorsque le vote de tous les quartiers a été décompté. Les sept cartes brunes sont replacées face visible sur leur emplacement dans l'ordre indiqué par les cartes bleues retournées. Les sept cartes bleues sont mélangées et placées une par une face cachée sur leur emplacement.

6. Fin de la partie

La partie se termine lorsqu'un joueur :

- possède 1 palais dans chacun des quartiers, OU
- possède 7 palais dans 5 quartiers, OU
- possède 8 palais dans 4 quartiers.

Le tour en cours est mené à terme. Le vainqueur est le joueur qui remplit un des conditions ci-dessus au terme du tour. Si plusieurs joueurs remplissent une des conditions, celui d'entre eux qui a le plus de palais gagne. S'il y a toujours égalité, le joueur parmi eux qui a le plus de maisons sur le plateau gagne. Et s'il y a toujours égalité, c'est un match nul entre les joueurs à égalité, seule une nouvelle partie pourra les départager.

Résumé des règles

Phase 1: préparation des votes (répété 4x à 3 joueurs, 3x à 4 joueurs)

Poser devant soi 1 carte de vote et de 1 à 4 marqueurs de vote

Dévoiler la carte et placer les marqueurs dans le quartier indiqué (la carte reste dévoilée)

Phase 2: résultat des votes, constructions

Décompte dans l'ordre des cartes brunes.

Chaque marqueur donne autant de voix qu'indiqué

Chaque conseiller dans le quartier donne une voix au joueur qui le contrôle

Vote du Quarantia

Le vainqueur prend le contrôle de 2 conseillers. En cas d'égalité à la 1ère place, chaque ex aequo peut déplacer 2 de ses maisons d'un quartier de son choix vers un autre. Les 3 conseillers redeviennent neutre. Il n'y a pas de 2ème.

Le deuxième prend le contrôle d'un conseiller. En cas d'égalité, chaque ex aequo peut déplacer une maison d'un quartier de son choix vers un autre. Le conseiller de la 2ème place redevient neutre.

Ordre: le vainqueur choisit un conseiller, le 2ème choisit son conseiller, le vainqueur choisit le dernier conseiller.

Renoncer au contrôle sur un conseiller du Quarantia: le joueur peut déplacer une de ses maiosns d'un quartier de son choix vers un autre. Le conseiller redevient neutre.

Vote dans les quartiers

Le vainqueur peut placer 2 maisons dans le quartier et prendre le contrôle du conseiller de ce quartier et le placer dans un autre quartier. En cas d'égalité, chaque ex aequo peut placer 2 maisons dans le quartier. Le conseiller n'est pas contrôlé et redevient neutre. Il n'y a pas de 2ème place.

Renoncer au contrôle du conseiller: le joueur peut déplacer une de ses maisons du quartier décompté ves un autre quartier ou déplacer une de ses maisons d'un autre quartier vers le quartier décompté.

Le deuxième peut placer 1 maison dans le quartier. En cas d'égalité à la 2ème place, chaque ex aequo peut placer 1 maison dans le quartier.

Fin du vote

La carte brune est retournée et on passe au quartier suivant. La carte bleue suivante est retournée.

Construction de palais

Possible que si le joueur vient de placer ou de déplacer une maison dans ou vers le quartier décompté.

La construction est immédiate et coûte autant de maisons qu'indiqué sur la case où doit être placé el palais. Les maisons reviennent dans la réserve du joueur.

Egalité: tous les joueurs ex aequo construisent au même prix.

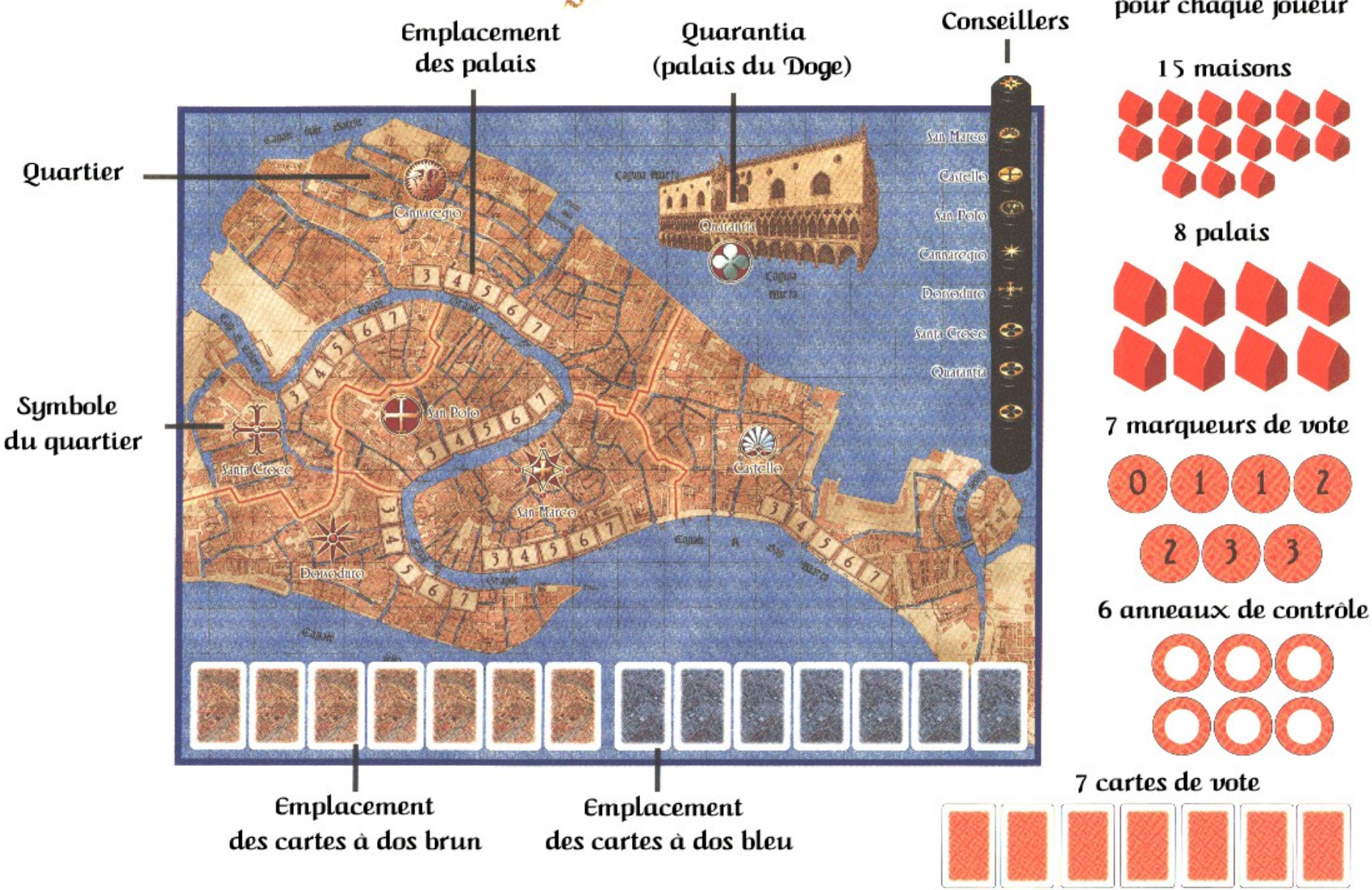
Fin du tour

Placer les cartes brune face visible dans l'ordre indiqué par les cartes bleues. Mélanger les cartes bleues et les placer face cachée sur leurs emplacements.

Fin de la partie (le tour en cours va jusqu'à son terme)

La partie se termine lorsqu'un joueur possède

- 1 palais dans chaque quartier, OU
- 7 palais dans 5 quartiers, OU
- 8 palais dans 4 quartiers.

Le joueur qui atteint une de ces conditions est vainqueur. En cas d'égalité, c'est celui parmi les ex aequos qui possède le plus de palais sur la carte, en cas d'égalité, celui parmi les ex aequos qui possède le plus de maisons sur la carte.

Doge Vue d'ensemble