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

F

LEONARDO DA VINCI

Un jeu de stratégie pour 2-5 joueurs

Les meilleurs inventeurs de la Renaissance rivalisent pour être reconnus comme étant les plus ingénieux. Le Seigneur de la Ville offre des florins pour chaque invention réalisée : l'inventeur le plus riche à la fin du jeu deviendra le favori de Léonard de Vinci !

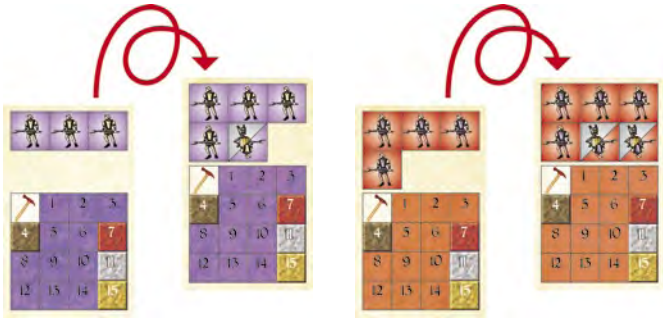
1. Contenu

En cinq couleurs :

5 maîtres d'œuvre (1 de chaque couleur)

45 apprentis (9 de chaque couleur)

10 marqueurs « travail »



10 laboratoires recto-verso : cinq à 3/5 places et cinq à 4/6 places

le plateau de jeu montrant la ville

15 automates

60 cartes Composants : 12 × Fer, 12 × Bois, 12 × Corde, 12 × Brique, 12 × Verre

60 cartes Florins : 25 × « 1 », 10 × « 5 », 10 × « 10 », 10 × « 20 », plus 5 cartes « 0 »

25 inventions

1 marqueur « Argent »

1 marqueur de tours

2 aides de jeu

4 flèches « mémo des inventions »

Léonard de Vinci, sur socle

1 Seigneur de la Ville sur socle

- cette règle du jeu.

2. But du jeu

Lequel d'entre vous se montrer l'inventeur le plus ingénieux de la Renaissance ?
Choisissez les inventions que vous souhaitez réaliser, procurez-vous les composants nécessaires dans les boutiques de la ville, mettez à l'ouvrage votre main-d'œuvre la plus fidèle et… essayez de finir avant les autres !
Plus complexe sera l'invention réalisée, plus vous gagnerez de l'argent : Léonard de Vinci déclarera vainqueur le joueur le plus riche en florins à la fin du jeu !

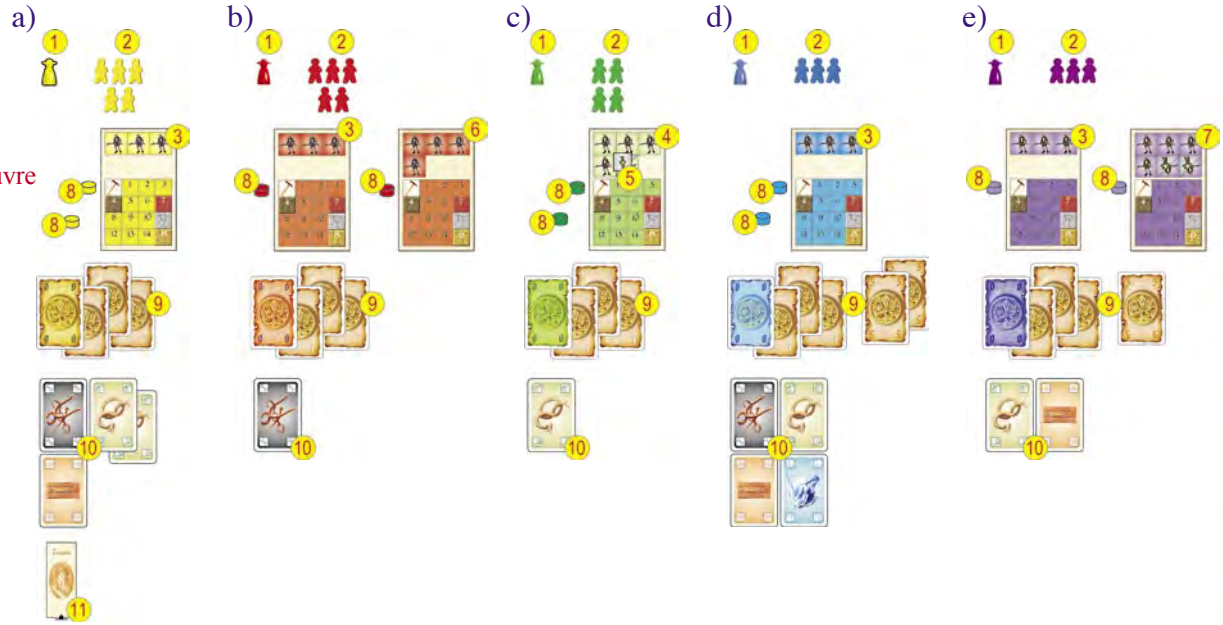
3. Dotation et disposition pour les premières parties

Remarque : la disposition et la dotation initiale pour joueurs expérimentés se trouvent à la fin des règles.

Le jeu comporte 9 tours : 7 tours normaux et 2 tours de fabrications finales.
Le propriétaire du jeu décide qui sera le premier joueur, mais vous pouvez aussi choisir au hasard.

Le premier joueur prend la dotation *a)*, le second la dotation *b),* et ainsi de suite ; ignorez les dotations pour les joueurs non présents (remettez dans la boîte leurs maîtres d'œuvre, leurs apprentis, leurs laboratoires et leurs marqueurs de travail). S'il n'y a que **trois joueurs**, chaque joueur remet 1 apprenti dans la boîte ; **à deux joueurs**, chaque joueur remet 2 apprentis dans la boîte.

1 = maître d'œuvre
2 = apprentis
1 + 2 = la main-d'œuvre



3 = laboratoire 3/5 places (coté recto à 3 places)
4 = laboratoire 3/5 places (coté verso à 5 places)
5 = automate
6 = laboratoire 4/6 places (coté recto à 4 places)
7 = laboratoire 4/6 places (coté verso à 6 places)
8 = marqueur « travail »

9 = florins (*a)-b)-c)* : 0 1 1 1 ; *d)* : 0 1 1 1 5 5 ; *e)* : 0 1 1 1 5)
10 = composants
11 = Léonard

Placez sur le plateau de jeu le restant du matériel en suivant les indications ci-dessous :

1 = marqueur de tours
2 = B. Atelier
3 = laboratoires 4/6 places (coté recto à 4 places)
4 = automates (3 pour chaque joueur)

5 = Seigneur de la Ville
6 = A. Conseil
7 = 1 florin

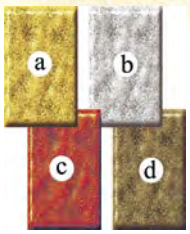
8 = C. Académie
9 = apprentis

10 = banque
11 = florins (quatre coupures)

12 = les cinq boutiques
13 = fer ; 14 = verre ;
15 = bois ; 16 = brique ;
17 = corde

18 = marqueur « Argent »
19 = aide de jeu
20 = inventions demandées
Déposez face visible les inventions n° : 1, 12, 8, 3 et 9 (**pour trois joueurs** seulement la 1, 12, 8 et la 3 ; **pour deux** la 1, 12 et la 8) aux emplacements prévus pour les inventions demandées.
21 = paquet des inventions

Séparez les inventions **qui restent** en 5 petits paquets : celles avec un fond couleur or numérotées de 21 à 25, celles avec un fond couleur or de 16 à 20 (a), les inventions avec un fond couleur argent (b), celles avec un fond couleur cuivre (c) et celles avec un fond couleur bronze. (d)



Mélangez chaque paquet face cachée et préparez le paquet des inventions de la manière suivante :
a) prenez le paquet des inventions 21 à 25 ; au-dessus de celui-ci posez :
b) un paquet obtenu en mélangeant une invention couleur bronze, deux inventions couleur cuivre, trois inventions couleur argent et les inventions couleur or 16 à 20 ; au-dessus de celui-ci mettez :
c) un paquet obtenu en mélangeant les inventions restantes.→

4. Les inventions

Pendant la partie, chaque joueur essaye de réaliser une ou plusieurs des inventions demandées.

Pour pouvoir être réalisée, chaque invention a besoin :
- d'un certain nombre de **semaines** de fabrication (4, 7, 11 ou 15) →*11*
- de composants précis (1 pour le bronze, 2 pour le cuivre, 3 pour l'argent, ou 4 pour l'or)→ ***2 bois + 1 verre***

Une fois l'invention réalisée, celle-ci rapporte un certain nombre de florins :
- une **somme plus importante** de florins si l'invention n'a jamais été réalisée auparavant→*13*
- autrement, une **somme moindre** de florins. →*10*

Il existe en tout 5 types d'inventions (voir le symbole en haut à droite des cartes). →

Une invention donne au joueur qui la possède une « remise » en terme de semaines de fabrication pour les inventions appartenant au **même type** qu'il réalisera lors des **tours suivants** (voir point 9). D'un autre côté, une plus grande variété d'inventions est récompensée par des florins à la fin du jeu.

5. Les phases de chaque tour de jeu

Chacun des 7 premiers tours se déroule en quatre phases. Elles sont indiquées ci-après et décrites en détail un peu plus loin.

A) Début de la fabrication	Chaque joueur déclare s'il veut commencer à fabriquer une invention et s'il y a un ou plusieurs laboratoires lui appartenant qui interrompt la fabrication d'une invention.
B) Placement du maître d'œuvre et des apprentis	Dans le sens des aiguilles d'une montre et ce, jusqu'à ce que tout le monde passe, chaque joueur place des apprentis ou son maître d'œuvre dans l'une des zones de la ville ou dans l'un de ses laboratoires **en train** de fabriquer une invention.
C) Résolution des placements	- Chaque zone de la **ville** apporte un privilège spécifique : le joueur ayant placé la majorité d'apprentis prend un privilège *en premier*, les autres ensuite, en fonction du nombre d'apprentis placés ; - Dans chaque **laboratoire** la main-d'œuvre fabrique une invention.
D) Réaliser les inventions !	Les joueurs révèlent les inventions qu'ils ont réalisées et reçoivent leur récompense en florins. Si certains joueurs sont en train de fabriquer une invention réalisée par un autre joueur, ils doivent le dire et pourront la réaliser lors d'un tour suivant.

6. Phase A) Début de la fabrication

Chaque joueur choisit **en secret** quelle(s) invention(s) parmi celles souhaitées il veut réaliser.

À partir du joueur possédant Léonard et dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur :
- commence une ou deux inventions (une seule dans chaque laboratoire) ; **ou**
- il passe son tour.

Pour chaque invention qu'un joueur commence :
- il pose le marqueur « travail » sur le laboratoire, sur la case portant un marteau (correspondant au « 0 ») ;
- il pose sous le laboratoire les composants **exacts** requis par l'invention en question.

De cette manière, les autres joueurs savent combien d'inventions un joueur est en train de fabriquer, mais pas **lesquelles**.

Règles des laboratoires

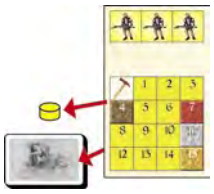
- Chaque laboratoire peut fabriquer une seule invention à la fois. En d'autres termes, vous ne pouvez pas utiliser le même laboratoire pour fabriquer, en même temps, deux inventions ou plus.
- Il est interdit d'utiliser les deux laboratoires en même temps pour fabriquer une seule et unique invention. Vous pouvez par contre utiliser en même temps chacun de vos deux laboratoires pour réaliser deux inventions différentes.
- Les composants doivent être posés sous le laboratoire en un seul petit paquet face cachée de façon à ce que les autres joueurs ne sachent pas de combien, ni de quelles cartes, il s'agit. Seulement s'il le souhaite, le joueur peut montrer aux autres quels composants il place sous son laboratoire.

- Lorsqu'une fabrication est en cours, il est interdit d'ajouter ou d'enlever des composants du laboratoire.
- Il est possible, en cas de besoin et à tout moment, de vérifier les composants posés sous le laboratoire.

Attention : les joueurs ne sont **jamais** tenus de montrer combien ni quelles cartes ils ont en main (florins et composants).

Un joueur **ne peut** en aucun cas réaliser la **même** invention plus d'une fois.
Un joueur peut éventuellement **commencer** une invention non encore demandée : si, par exemple, il connaît à l'avance les prochaines *inventions demandées* grâce au Conseil. Toutefois, il ne pourra pas la compléter si celle-ci n'est pas, un jour, demandée (si elle ne se trouve pas face visible sur le plateau de jeu).

Cas particulier : interruption de la fabrication



Durant cette phase un joueur peut, s'il le souhaite, décider d'interrompre la fabrication d'une invention commencée lors d'un tour précédent.
Pour chaque fabrication qu'un joueur déclare vouloir interrompre il faut :
- enlever du laboratoire le marqueur « travail » (il perd donc les éventuelles semaines déjà passées sur cette invention) ;
- reprendre en main les composants posés sous le laboratoire.

À la place de la fabrication interrompue, le joueur peut commencer **immédiatement** dans ce même laboratoire, dans cette même phase, une autre invention.

Pour quelles raisons vouloir interrompre la fabrication d'une invention en cours ? Par exemple, pour commencer la fabrication d'une invention qui rapporte plus de florins, ou au cas où le joueur aurait posé des composants erronés *sous le laboratoire.*

7. Phase B) Placement du maître d'œuvre et des apprentis

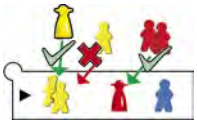
Cette phase commence à partir du joueur possédant Léonard et se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé.
A son tour chaque joueur choisit une possibilité parmi les suivantes :

- placer un ou plusieurs apprentis à sa couleur,
ou - placer son propre maître d'œuvre,
ou - passer son tour.

Dès qu'un joueur passe son tour, il ne peut plus participer à cette phase.

Règles de placement

- Le maître d'œuvre et les apprentis peuvent être placés dans l'une des zones de la ville (A-H : le Conseil, l'Atelier, l'Académie ou l'une des 5 boutiques), ou dans l'un des propres laboratoires **en train de fabriquer** une invention. Il n'est pas permis de placer de la main-d'œuvre dans un laboratoire qui ne fabrique pas une invention.
- Si un joueur choisit de placer plus d'un apprenti, ces derniers seront tous placés dans la **même** zone ou laboratoire. En d'autres termes, il n'est pas permis de placer plusieurs apprentis sur des lieux différents lors d'un même coup.
- Un joueur, dans chaque zone de la ville ou laboratoire, ne peut placer des **apprentis qu'une seule fois**. En d'autres termes, un joueur **ne peut pas** ajouter d'apprentis dans un même lieu par des coups successifs.
- Un joueur qui place sa main-d'œuvre en premier dans une zone de la ville, doit le faire au plus près de la flèche ; le joueur suivant à vouloir placer sa main-d'œuvre dans cette même zone doit la placer immédiatement sur la droite et ainsi de suite. Si un joueur place des apprentis alors que son maître d'œuvre est déjà présent, ou vice versa, il doit placer le ou les nouveaux venus à côté de ceux déjà en place.
- Il n'y a pas de limite à la quantité de main-d'œuvre pouvant être placée dans chaque zone de la ville. Dans les laboratoires, au contraire, chaque pion de main-d'œuvre (ou automate) occupe l'une des cases portant l'icône correspondante.
- Un apprenti ou un maître d'œuvre peut être placé sur n'importe quelle case **vide** du laboratoire. Un automate, au contraire, peut être placé uniquement sur la case prévue à cet effet (son icône y figure) dans le laboratoire de 5 places et sur l'une des deux cases prévues à cet effet dans le laboratoire de 6.



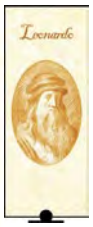
8. Phase C) Résolution des placements

On résout d'abord les huit zones de la ville dans l'ordre alphabétique indiqué (A à H : A = le Conseil, B = l'Atelier et ainsi de suite), puis chaque joueur gère ses laboratoires. Pour vous rappeler à quel point vous en êtes, déplacez le Seigneur de la Ville d'une zone à l'autre.

Pour **chaque** zone de la ville on détermine le joueur qui jouera en premier, en deuxième etc., grâce à un classement. Le joueur ayant placé **le plus grand nombre d'apprentis** dans la zone est premier au classement et choisit **en premier** le privilège dont il peut bénéficier (voir plus loin pour la description des privilèges possibles) ; le joueur à la deuxième place du classement (le deuxième par nombre d'apprentis) choisira en deuxième, puis le troisième et ainsi de suite. Un **maître d'œuvre compte pour 2 apprentis lors de la détermination du classement.** En cas d'égalité, c'est le joueur qui a posé sa main-d'œuvre au **plus près** de la flèche qui l'emporte.
La description détaillée des privilèges suit ci-dessous.

A. Le Conseil

Contrairement aux autres zones (voir plus bas), au Conseil il n'y a pas besoin de payer pour obtenir un privilège. En revanche, si tous les joueurs y ont placé de la main-d'oeuvre, le dernier au classement n'a pas droit à un privilège : il reprend immédiatement sa main d'oeuvre. Chaque privilège ne peut être choisi qu'une seule fois.



Règle spéciale pour deux joueurs : si les deux joueurs placent de la main-d'œuvre au Conseil, les deux ont droit à un privilège.

Le premier joueur au classement du Conseil décide **qui prend Léonard** (il peut très bien le prendre lui-même) puis choisit l'un des quatre privilèges (il place sa main d'oeuvre sur la case correspondante afin d'indiquer que ce choix n'est plus disponible).

1) le joueur déplace l'un de ses propres **apprentis** (en aucun cas le maître d'œuvre ! Il peut même s'agir d'un apprenti qui se trouve au Conseil) dans une autre zone de la ville. Bien sûr, si dans la zone de destination il y a déjà de la main-d'œuvre lui appartenant, le nouvel apprenti devra être ajouté à ces derniers ; sinon il devra être placé à droite de tous les autres ;

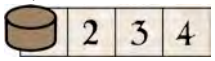
2) le joueur prend **tous** les florins présents au Conseil ;

3) le joueur regarde en secret les 4 premières inventions du paquet et les remet face cachée dans l'ordre de son choix ;

4) le joueur paye 1 florin à la banque et prend 1 composant de son choix dans une boutique de la ville.
Le second joueur au classement du Conseil choisit l'une des cases **restantes,** ou récupère sa main-d'œuvre, le troisième fait de même et ainsi de suite.
Lorsque tous les joueurs au Conseil ont fait leur choix, on commence par exécuter l'action 1), puis la 2), la 3) et enfin la 4). Chaque joueur récupère alors sa main-d'œuvre encore présente au Conseil et l'on passe à la zone suivante (l'Atelier).

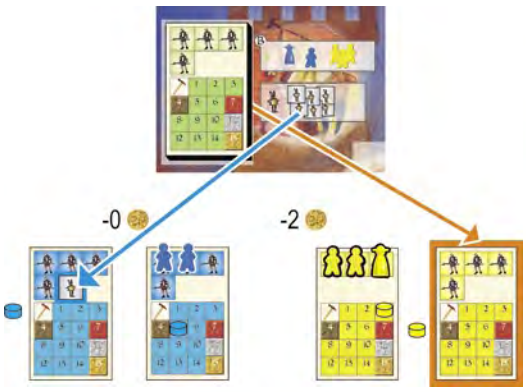
Les autres zones de la ville : B. Atelier, C. Académie et les cinq boutiques (D. Forgeron, E. Vitrier, F. Menuisier, G. Briquetier, H. Cordier)

Après le Conseil, on résout les autres zones dans l'ordre : l'Atelier, l'Académie, le Forgeron…
Pour **chacune** de ces zones on peut acheter un **privilège quatre fois maximum** à un coût croissant (0, 2, 3 et 4 florins). Placez le marqueur « Argent » sur le « 0 ».



Dans chaque zone, une fois le classement établi la gestion s'effectue ainsi :
- le premier joueur choisit : soit il prend le privilège de la zone pour zéro florins (c'est à dire gratuitement !), soit il passe son tour. S'il décide de passer, il doit enlever sa main-d'œuvre et le marqueur « Argent » reste à sa place. S'il décide de prendre le privilège, le marqueur avance d'un cran vers la droite, sur le « 2 ». On passe au joueur qui est deuxième au nombre d'apprentis ;
- le joueur qui est deuxième dans la zone choisit : soit il achète le privilège en payant à la banque le montant indiqué par le marqueur, soit il passe son tour. S'il décide de passer, il doit enlever sa main-d'œuvre et le marqueur « Argent » reste à sa place. S'il décide de prendre le privilège, le marqueur avance d'un cran vers la droite. On passe au joueur suivant ;
- le joueur qui est troisième dans la zone choisit à son tour d'acheter ou de passer et ainsi de suite.
- Si l'offre d'un privilège arrive au dernier joueur classé et que celui-ci renonce au privilège, l'offre est reproposée au joueur qui **maintenant** est premier en termes de nombre d'apprentis etc. (le classement peut être modifié au fur et à mesure que les joueurs passent et enlèvent leur main-d'œuvre). Un seul joueur peut donc acquérir, pour des coûts croissants, plusieurs fois un privilège dans la même zone.

Lorsqu'un joueur paye 4 florins, chacun récupère sa propre main-d'œuvre et on passe à la zone suivante. On passe à la zone suivante également lorsqu'il n'y a plus de main-d'œuvre dans la zone considérée.
Dans tous les cas, le marqueur « Argent » est replacé sur le « 0 ».



Exemple. André (bleu) et Barbara (jaune) ont placé le même nombre d'apprentis dans l'Atelier. C'est donc le joueur qui les a placés au plus près de la flèche qui choisit en premier. André choisit donc de prendre gratuitement un automate et le place dans son laboratoire de 3/5 places (le marqueur est sur « 0 »). Barbara ne

peut pas choisir de prendre un automate (pour 2 florins) car il ne pourrait être placé que dans un laboratoire où aucune fabrication n'est en cours, mais le sien (celui de 3/5 places) a une invention en cours de fabrication. Elle choisit de prendre, pour deux florins, son laboratoire de 4/6 places qu'elle pose devant elle, côté 4 places visible. André pourrait prendre son propre laboratoire de 4/6 places pour 3 florins, mais il y renonce et reprend donc sa main-d'œuvre. Barbara pourrait alors décider d'améliorer le laboratoire à peine acquis en le tournant du côté des 6 places (pour 3 florins), mais elle doit y renoncer puisqu'elle n'a pas assez de florins pour payer. Elle reprend donc sa main-d'œuvre. Il n'y a plus de main-d'œuvre dans l'Atelier : on passe à la zone suivante.

Les privilèges qu'un joueur peut acheter dans chaque zone de la ville sont les suivants :
Atelier : le joueur peut améliorer ses propres laboratoires qui **ne sont pas** en train de fabriquer une invention. Il peut ainsi prendre les privilèges suivants :

- tourner son laboratoire 3 places du côté 5 places ;

- prendre de l'Atelier **son** laboratoire 4 places (chaque joueur peut avoir devant lui seulement ses deux laboratoires personnels) ;

- tourner son laboratoire 4 places, qu'il a acquis au préalable, du côté 6 places ;

- prendre un automate et le placer sur la case libre **prévue à cet effet** de l'un de ses laboratoires. On ne peut placer un automate que dans un laboratoire qui ne travaille pas sur une invention. (*Remarque* : il n'est pas permis d'acquérir un automate et de le garder de côté pour le placer plus tard ; chaque joueur peut avoir 3 automates au maximum).

Académie : le joueur peut prendre 1 apprenti **à sa couleur** (s'il lui en reste dans l'Académie ; chaque joueur peut avoir jusqu'à 9 apprentis en tout). Cet apprenti est utilisable dès le **prochain** tour du joueur.

Forgeron, vitrier, menuisier, briquetier, cordier : le joueur prend un composant du paquet de la boutique correspondante. Si le paquet de cartes est épuisé, le joueur repart les mains vides !

Les laboratoires

Chaque joueur fait avancer le marqueur « travail » dans **chacun** de ses laboratoires **en train de fabriquer** une invention :

- pour chaque apprenti : 1 case
- pour le maître d'œuvre : 2 cases
- pour chaque automate : 2 cases.

Enfin, chacun récupère sa main-d'œuvre. Les automates **restent** dans le laboratoire auquel ils appartiennent jusqu'à la fin de la partie.

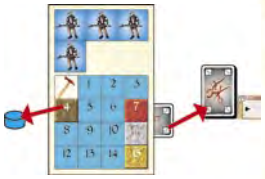
9. Phase D) Réaliser les inventions !

Lorsqu'un laboratoire a cumulé le nombre de semaines requises pour la fabrication d'une invention, celle-ci est finalement terminée ! Chaque joueur, pour chaque invention qu'il a réalisée :

- déclare laquelle des *inventions demandées*, il a réalisée

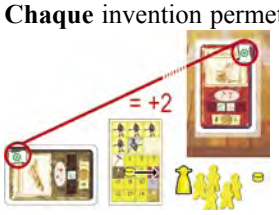
- vérifie qu'il a bien cumulé les semaines de fabrication nécessaires (ou plus) sur son laboratoire

- révèle les composants placés sous son laboratoire, les replace sur les petits paquets correspondants sur le plateau de jeu et retire le marqueur « travail » de ce laboratoire



- encaisse de la banque la somme de florins indiquée soit le **montant le plus important** (chiffre noir à gauche) si l'invention est réalisée pour la première fois et ce, même si elle a été réalisée par plusieurs joueurs en même temps ; soit le montant le plus faible (chiffre gris à droite) si elle a déjà été réalisée lors d'un tour précédent.

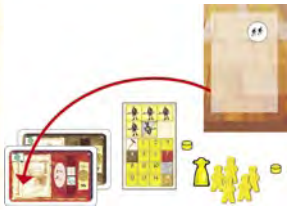
Spécialisation : réduction des semaines requises pour la fabrication.
Chaque invention permet d'obtenir une **remise de 2** semaines pour la fabrication de chaque invention **du même type**. Si le joueur a déjà devant lui des inventions de ce type, au moment de montrer l'invention qu'*il a réalisée* (et seulement alors !) il ajoute les semaines de fabrication accordées par la remise. **Remarque** : les inventions réalisées pendant le tour en cours **ne donnent pas** droit à ce bonus.



*Exemple. Le jaune a devant lui l'invention n° 8 qu'il a réalisée lors d'un tour précédent. Puisqu'il est en train de fabriquer l'invention n° 13, du même type que l'invention n° 8, il déclare avoir terminé son invention n° 13 même s'il n'a que 5 semaines de fabrication à son actif (au lieu des 7 requises). En effet, au moment de la déclaration, il ajoute les **2** semaines de fabrication bonus accordées par l'invention n° 8 : il atteint alors les 7 semaines requises pour la fabrication de l'invention n° 13.*

Si un joueur est **encore en train de fabriquer** une invention réalisée par un autre **durant ce même tour**, il doit le dire et montrer les composants placés sous son laboratoire. Il laisse les composants face visible à côté du laboratoire : il pourra quand même compléter l'invention lors d'un tour suivant bien **qu'elle ne soit plus** parmi les inventions demandées. Lorsque le joueur réalisera cette invention, il n'obtiendra, bien entendu, que le nombre de florins indiqué en gris puisque l'invention a déjà été réalisée précédemment par un autre joueur.

Utilisez la flèche « mémo des inventions » pour vous rappeler quelle invention vous devez réaliser. Mettez la flèche sur le laboratoire qui est encore en train de fabriquer l'invention et pointez-la vers le joueur qui possède l'invention que vous devez réaliser.



Si pendant un tour, **un seul** joueur a réalisé une **invention demandée**, en plus des florins indiqués en noir, il prend cette invention et la pose face visible devant lui.
*Exemple. Le joueur jaune est le seul à réaliser l'invention n° 13 : il prend 8 florins de la banque et pose l'invention n° 13 face visible devant lui. Au moment de déclarer la réalisation d'une prochaine invention du même type , il pourra bénéficier d'une remise de **4** semaines de fabrication, grâce aux deux inventions du même type déjà réalisées.*

Si **plusieurs** joueurs ont réalisé la même *invention demandée* lors de ce tour, après avoir pris **chacun** le montant en florins indiqué en noir, ils font une enchère pour savoir qui gardera la carte invention. Les joueurs offrent des florins cachés dans leur main ; tout le monde dévoile sa mise en même temps (il est possible d'inclure dans l'offre ou d'offrir seulement la carte « 0 » florins). Celui dont l'offre est la plus importante (en cas d'égalité c'est le joueur qui possède Léonard ou celui qui se trouve le plus près dans le sens des aiguilles d'une montre de Léonard) paye son offre à la banque et prend l'invention qu'il pose face visible devant lui ; tous les autres reprennent leur mise. Dans tous les cas, les joueurs reprennent toujours la carte « 0 » florin. Si **tout le monde** a offert la somme de **0 florin**, l'invention n'est attribuée à personne (remettez-la dans la boîte).

Si une carte invention, une fois réalisée, est posée devant un joueur, elle est sa propriété jusqu'à la fin de la partie.

10. Fin du tour et tours suivants

+1

Une fois terminée la phase « *D) Réaliser les inventions !* » :

· **Les tours 1 à 7**. Ajoutez 1 florin sur le Conseil de la banque.

Reconstituez les **inventions demandées**. Au début de chaque tour, sur les emplacements prévus pour les inventions demandées, il doit toujours y avoir :

- pour **4** ou **5** joueurs : cinq inventions
- pour **3** joueurs : quatre inventions
- pour **2** joueurs : trois inventions.

· **Les tours 8 et 9**. Ils servent uniquement pour commencer ou achever des inventions : lors de la phase « *B) Placement du maître d'œuvre et des apprentis* » le maître d'œuvre ainsi que les apprentis ne peuvent être placés **que** dans un laboratoire qui fabrique une invention (**pas** dans la ville !).

Une fois le tour terminé, déplacez le marqueur de tours sur le case suivante : un nouveau tour commence !

11. Fin du jeu et victoire

Une fois le 9e tour terminé, chaque joueur reçoit des florins en récompense de la diversité des inventions qu'il a devant lui :

- 5 types différents : 20 florins
- 4 types : 13 florins
- 3 types : 8 florins
- 2 types ou moins : 0 florins.

Le joueur le plus riche devient le favori de Léonard de Vinci et est élu vainqueur !
En cas d'égalité, c'est le joueur qui a réalisé le plus grand nombre d'inventions qui gagne la partie ; s'il y a encore égalité, le vainqueur est le joueur qui a réalisé le plus d'inventions couleur or, puis couleur argent et ainsi de suite.

CODEX LEONARDI – I *Variante "Un Conseil plus puissant"*

Un joueur qui utilise la case 1) du Conseil peut déplacer **n'importe quel apprenti** depuis les zones B à H sur une autre zone B à H (dans toute la ville sauf au Conseil). S'il déplace un apprenti d'un **autre joueur**, il doit le déplacer dans une zone où ce joueur n'est pas déjà premier en termes de nombre d'apprentis.

Annexe. Le Tour 0 : disposition et dotation initiale pour joueurs expérimentés

Placez le marqueur de tours sur 0. Le joueur qui commence prend Léonard.

La disposition initiale du plateau de jeu est la même que celle pour débutants à ceci près, qu'avant de commencer on ne dispose pas les inventions 1, 12, etc.

On constitue le paquet d'inventions comme d'habitude. À **deux joueurs**, avant de mélanger les inventions restantes (étape c), défaussez découvertes à coté du plateau de jeu une invention couleur bronze, une couleur cuivre et une couleur argent : ces inventions ne seront pas utilisées pendant le jeu. Ensuite on pioche au hasard les *inventions demandées* à poser. (Rappelez-vous : seulement 4 inventions pour **trois joueurs**, et 3 pour **deux** joueurs.)

Chaque joueur choisit une couleur et reçoit la dotation suivante :
Le laboratoire 3 places (le côté à 3), 2 marqueurs « travail », 1 maitre d'œuvre, 3 apprentis, 3 florins ainsi que

pour Quatre ou cinq joueurs	3 *faveurs*
pour Trois joueurs	2 *faveurs*
pour Deux joueurs	1 *faveur*

Le joueur peut choisir ses *faveurs* parmi les possibilités suivantes :

a)		5 florins	
b)		4 composants au choix (deux composants de chaque au maximum)	
c)		1 apprenti	
d)	*d.1)*	tourner son laboratoire 3 places du côté 5 places	+ 1 composant au choix
	d.2)	prendre le laboratoire 4 places	+ 1 composant au choix
	d.3)	tourner son laboratoire 4 places du côté 6 places (seulement s'il le possède déjà)	+ 1 composant au choix
	d.4)	prendre un automate et le placer sur la case prévue à cet effet.	

Le joueur possédant Léonard choisit une faveur en premier, le joueur à sa gauche fait la même chose et ainsi de suite en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que tous les joueurs aient pris le nombre de faveurs indiqué.
A **quatre** ou **cinq** joueurs personne ne peut choisir trois fois la même faveur *a)-d)*.

Les choix initiaux étant terminés, le joueur avec Léonard déplace le marqueur de tours du 0 au 1. Le jeu peut commencer !

Inventions :

1. Marteau automatique, 2. Poulie consolidée, 3. Fronde dimensionnée, 4. Habitation fortifiée, 5. Oculaire visuel, 6. Coupole inattaquable, 7. Char sous-marin, 8. Ascenseur théâtral, 9. Palais en verre, 10. Fenêtre réfléchissante, 11. Catapulte lance-personnes, 12. Machine à soufflet, 13. Arbalète à visée, 14. Rampe ralentisseuse, 15. Loupe éclairante, 16. Bombarde double, 17. Machine à creuser, 18. Machine volante, 19. Tour élévatrice, 20. Miroir à embraser, 21. Perceuse automatique, 22. Muraille infranchissable, 23. Embarcation invisible, 24. Fournaise à vapeur, 25. Oculaire mimétique.

LEONARDO DA VINCI

Auteurs : Flaminia Brasini, Virginio Gigli, Stefano Luperto, Antonio Tinto
Développement : Andrés J. Voicu
Illustrations : Stefano De Fazi
Direction artistique : Stefano De Fazi
Rédaction des règles : Roberto Corbelli, Andrés J. Voicu
Traduction : Sabrine Di Trani

©2006 daVinci Editrice S.r.l.
Via T. Tittoni, 3
I-06131 - Perugia - Italie
Tous droits réservés.

Tous nos remerciements vont à Domenico Di Giorgio ; à Dario Iacoponi ; à Luca Simone Giovanni Betti, Riccardo Caneba, Max Colamesta, Pietro Cremona, Devan Maggi, Andrea Puggelli, Sergio Roscini, à leur groupes de jeu et aux autres joueurs pour leur précieux conseils. Les auteurs désirent remercier tous les testeurs de ce jeu, et particulièrment Luca Iennaco et les amis de rue Bombicci, de la Tana dei Goblin et de IdeaG.

Si vous avez des questions, des commentaires ou des conseils : **www.davincigames.com - info@davincigames.com**