

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



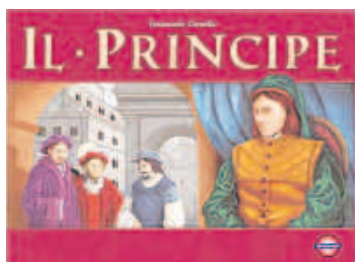
IL PRINCIPE

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>

IL PRINCIPE

E. Manuele Ornella

Joueurs : 2 - 5

Age: 12 ans et plus

Durée: appro. 90'

Contenu

100 cartes Bâtiment



Le marqueur « Il Principe »



Idée et but du jeu

Pendant la renaissance, les 5 protagonistes de ce jeu apprécient la fortune, la réputation et l'autorité. Et ces trois mots clés sont les centres d'intérêts d' « Il Principe ». En tant que chef des familles les plus influentes d'Italie, les joueurs tentent constamment d'occuper les postes les plus importants dans les secteurs politiques et culturels et également construire des cités afin d'asseoir leur domination - grâce à ces actions, ils vont recevoir des points de victoire. A la fin de la partie, le joueur avec le plus de points remporte la partie.

Mise en place

Placez le plateau de jeu au centre de la table. Chaque joueur choisit une famille et prend la carte correspondante, les 12 blasons de cette famille, 5 ducats comme capital de départ et le marqueur de score correspondant. Il place le marqueur de score sur la case 0 de la piste de scores.

Mélangez séparément les cartes Bâtiments et les cartes Cités et placez les deux piles près du plateau de jeu, face cachée. Tirez les 4 premières cartes Cités et placez les faces visibles près de la pile.

Les ducats restants forment la banque. Placez les cartes Rôles près du plateau de jeu, adjacentes à la couleur correspondantes. Les cartes des rôles principaux sont placées sur la première ligne, les cartes de rôles mineurs sur la seconde ligne.

Déterminez un premier joueur - par exemple le dernier à avoir visité l'Italie. Le joueur prend le marqueur « Il Principe » et est appelé « Il Principe ».

Déroulement de la partie

Le jeu se déroule en plusieurs manches, chacune divisées en 4 phases :

Phase 1 - Nouvelles cartes Bâtiments

Phase 2 - Enchères pour les cartes Bâtiments

Phase 3 - Construire des cités / Poser des bâtiments

Phase 4 - Distribution des rôles

Phase 1 - Nouvelles cartes Bâtiments

Chaque joueur tire 4 cartes Bâtiments (appelées par la suite Bâtiments), les ajoute à sa main et choisit deux de ses cartes qu'il place sur la table, faces cachées, ce que l'on appelle la réserve. (Il est possible qu'un joueur ai encore des cartes en main du tour précédent; il n'y a pas de limites au nombre de cartes qu'un joueur peut garder en main.). De plus, chaque joueur reçoit 5 ducats de la banque. Gardez l'argent secret durant toute la partie.

Phases 2 - Enchères pour les cartes Bâtiments

Dépendant du nombre de joueurs, le nombre de cartes Bâtiments dans la réserve après la phase 1 varie. Ces bâtiments vont être mis aux enchères entre les joueurs.

D'abord, retournez les bâtiments de la réserve et triez-les sur la table en fonction de leur couleur. Commencez par la couleur pour laquelle il y a le moins de cartes dans la réserve et continuez, en ordre ascendant, de sorte que la couleur avec le plus de cartes soit en dernière position. Si il y a un même nombre de cartes dans plusieurs couleurs, les bâtiments sont triés en fonction de l'ordre des couleurs sur la plateau de jeu (1er vert, 2ème blanc, 3ème rouge, 4ème bleu, 5ème jaune) et mis aux enchères dans cet ordre.

Exemple à 4 joueurs



Ces cartes ont été placées dans la réserve

Les enchères commencent par vert et finissent par bleu

Il y a une enchère séparée pour chaque couleur dans la réserve. Le meilleur enchérisseur prend TOUS les bâtiments de cette couleur.

L'enchère pour une couleur commence toujours par le joueur à la gauche du « Il Principe » et continue dans le sens horaire. Chaque joueur, à qui c'est le tour, doit miser des ducats ou passer son tour. (Cette règle s'applique également pour le premier joueur et sa mise d'ouverture). Les joueurs qui ont passé leur tour ne peuvent plus participer à l'enchère pour cette couleur. Chaque enchère doit être supérieure à la précédente. Les joueurs continuent jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé. Le meilleur enchérisseur gagne l'enchère et

- ajoute tous les bâtiments de cette couleur à sa main
- paye sa mise à la banque
- prend le marqueur « Il Principe »
- peut construire immédiatement une cité - en plus de la possibilité de construire une cité en phase 3 (voir Construire des cités).

Si tous les joueurs passent leur tour et qu'il n'y a pas de mise, tous les bâtiments de cette couleur sont retirés du jeu.

Phase 3 - Construire des cités / Poser des bâtiments

En commençant par « Il Principe » et ensuite dans le sens horaire, chaque joueur a deux possibilités. Soit construire une cité ou poser des bâtiments.

Exception: Au premier tour, personne ne peut construire de cité lors des phases 2 et 3.

Construire des cités

Afin de construire une cité, le joueur choisit l'une des cartes Cité face visible et paye le coût. Il doit choisir de sa main autant de bâtiments de couleurs correspondantes tel qu'indiqué sur la carte Cité.; il les pose devant lui sur la table, **faces visibles et triées par couleur**. Si le joueur a déjà posé des cartes Bâtiments devant lui, il place les bâtiments de couleurs identiques ensemble. De plus, il doit payer à la banque les ducats indiqués sur la carte Cité.



Exemple: La famille Medici construit Milan. Ils doivent poser des bâtiments : deux bleus, un rouge et un jaune. De plus, il doit payer 4 ducats à la banque.

Quand le joueur a construit une cité, il reçoit le nombre de points de victoire imprimé comme récompense et peut en plus placer autant de blasons sur le plateau de jeu qu'indiqué sur la carte Cité. Il doit placer ses blasons dans **les régions adjacentes** à la cité construite. Il peut les distribuer comme il l'entend. Si le joueur n'a plus de blasons, il ne peut plus en placer sur le plateau de jeu.

Exemple: La famille Medici reçoit 6 points de victoire pour avoir construit Milan. Le joueur déplace son marqueur de score sur la piste de scores en conséquence. De plus, il peut distribuer deux de ses blasons dans les deux régions (bleue et verte) comme il le souhaite.

Maintenant, tous les autres joueurs **excepté celui qui a construit la cité** reçoivent des points de victoire si ils possèdent certaines cartes rôles. Pour une carte Rôle Majeur correspondant à au moins une couleur des bâtiments de la carte Cité construite, le joueur qui possède cette carte Rôle reçoit 2 points de victoire. Pour une carte Rôle Mineur correspondant à au moins une couleur des bâtiments de la carte Cité construite, son possesseur reçoit 1 point de victoire.

Exemple: Excepté le joueur ayant construit Milan, toutes les autres familles qui possèdent des cartes Rôles bleues, rouge ou jaune reçoivent des points de victoire.

La carte de la cité construite est remise dans la boîte, face cachée. Ensuite, on retourne immédiatement une nouvelle carte Cité de la pile et la place à côté des 3 autres cités, face visible.

Poser des bâtiments

Un joueur peut également poser des cartes Bâtiments sans construire de cité. Il place de sa main n'importe quel nombre de cartes de même couleur devant lui sur la table, face visible. Les bâtiments sont posés en rangée de même couleur, superposés les un sur les autres.

Phase 4 - Distribution des rôles

Remettre les cartes Rôles

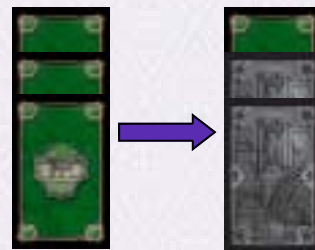
Au début de cette phase, tous les joueurs remettent leurs cartes Rôle près du plateau de jeu (voir la mise en place).

Nouvelle distribution des Rôles

Suivant l'ordre des couleurs (vert, blanc, rouge, bleu, jaune), les cartes Rôle Majeur et Mineur sont distribuées aux joueurs. Le joueur qui possède **le plus de bâtiments** faces visibles devant lui de la couleur correspondante prend le rôle Majeur de la couleur et le place devant lui sur la table. Il doit immédiatement retourner la moitié (arrondi vers le haut) de ses bâtiments de cette couleur, et donc ils sont faces cachés sur la table.

Le joueur avec le second plus grand total de bâtiments de cette couleur reçoit la carte de rôle mineur et **ne retourne** aucune carte bâtiment.

Exemple: La famille Medici a 3 bâtiments verts. Ce qui lui donne la majorité, elle reçoit la carte Rôle Majeur verte et doit retourner 2 bâtiments verts. Après cela, le joueur exécute l'action spéciale.



Deux situations spéciales peuvent survenir :

I. Il y a exactement un seul joueur avec le plus de bâtiments dans une couleur ET il y a plusieurs joueurs avec le second plus grand total de bâtiments de cette couleur.

Le joueur avec le plus de bâtiments de cette couleur reçoit la carte Rôle Majeur. La carte Rôle mineur est mise aux enchères entre les joueurs ayant le second plus grand total de bâtiments de cette couleur.

II. Il y a plusieurs joueurs avec le plus de bâtiments dans une couleur. La carte Rôle Majeur est mise aux enchères entre ces joueurs. La carte Rôle mineur ne sera pas attribuée pour cette manche.

Par conséquent, il est possible que certaines cartes Rôle restent près du plateau de jeu. Personne ne possède ces rôles, donc personne ne peut en profiter. Il est possible pour un joueur d'avoir plusieurs cartes Rôles dans une manche.

Dans les cas I et II, les enchères se déroulent exactement de la même manière que les enchères pour les cartes Bâtiments (phase 2) avec la seule exception que seuls les joueurs concernés participent. Le joueur qui gagne l'enchère paye les ducats à la banque, prend la carte Rôle et prend le marqueur « Il Principe ». Si tous les joueurs passent leur tour, la carte Rôle reste sur le côté du plateau de jeu.

Effets des cartes

Dès qu'un joueur prend une carte Rôle, il exécute son effet spécial - d'abord, le joueur avec la carte Rôle Majeur puis le joueur avec la carte Rôle mineur.

Couleur	Rôle Majeur	Rôle Mineur	Effet spécial
Vert	Maître	Apprenti	Le joueur peut retourner l'une de ses cartes non-verte face visible. Il peut choisir n'importe quelle carte non verte face cachée devant lui sur la table et la retourner.
Blanc	Evêque	Prêtre	Le joueur reçoit un point de victoire
Rouge	Magistrat	Notaire	Le joueur pioche immédiatement une carte Bâtiment de la pile et l'ajoute à sa main
Bleu	Seigneur	Chevalier	Le joueur, si il lui en reste, place l'un de ses blasons dans n'importe quelle région.
Jaune	Banquier	Marchand	Le joueur reçoit 2 ducats.

Fin de la partie

Le jeu se termine si :

- ♦ au début de la phase 1, il y a moins de 4 cartes Cité faces visibles près du plateau de jeu. Dans ce cas, le jeu prend fin immédiatement.
- ♦ au début de la phase 1, le nombre de cartes Bâtiments dans la pile est inférieur à 12 (dans une partie à 3 joueurs) ou 16 (dans une partie à 4 joueurs) ou 20 (dans une partie à 5 joueurs). Dans ce cas, il y a quelques changements pour la dernière manche:
 - En phase 1, les joueurs reçoivent uniquement leurs ducats, mais pas de bâtiments.
 - En phase 2, les joueurs tirent 6 cartes Bâtiments de la pile pour les enchères (dans une partie à 3 joueurs) ou 8 bâtiments (dans une partie à 4 joueurs) ou 10 (dans une partie à 5 joueurs). Si il n'y a pas assez de cartes dans la pile, le jeu prend fin immédiatement. Sinon, les règles normales s'appliquent aux phases 3 et 4.

Points de victoire à la fin de la partie

Points de victoire pour les régions

A la fin de la partie, il y a une évaluation pour chaque région. Les joueurs reçoivent des points de victoire pour leurs blasons dans les régions. Les points de victoire sont attribués pour les majorités en blasons dans une région.

Si un joueur a le plus de blasons dans une région, il reçoit 5 points de victoire. Si un ou plusieurs joueurs ont le second plus grand total de blasons dans la région, ils reçoivent chacun 2 points de victoire.

Si il y a un ou plusieurs joueurs avec le plus de blasons dans une région, ils reçoivent chacun 5 points de victoire. Dans ce cas, aucun autre joueur possédant des blasons dans cette région ne reçoit des points de victoire



Exemple d'évaluation finale dans les régions: Dans la région bleue, la famille Carraresi a le plus de blasons et reçoit 5 points de victoire. Dans cette région, les Visconti et les Gonzaga ont un blason chacun et donc reçoivent tout deux 2 points de victoire. Dans la région verte, D'Este à la majorité (3 blasons) et reçoit 5 points de victoire, tandis que

Carravaresi reçoit 2 points de victoire. Dans la région rouge, Visconti a la majorité seul (1 blason) et reçoit 5 points de victoire. Et dans la région jaune, Medici et Gonzaga ont tout deux 2 blasons et reçoivent 5 points de victoire chacun pour la majorité. Visconti a 1 blason dans la région jaune mais ne reçoit aucun point de victoire.

Autres points de victoire

Les points de victoire suivant sont également attribués à la fin de la partie :

- 2 points de victoire pour chaque carte Rôle Majeur
- 1 point de victoire pour chaque carte Rôle mineur
- 2 points de victoire pour chaque lot de 5 cartes Bâtiment de couleurs différentes que le joueur a devant lui sur la table - peu importe quelles soient faces cachées ou visibles
- 2 points de victoire pour le joueur avec le plus de ducats (en cas d'égalité, tous reçoivent les points)
- 2 points de victoire pour le joueur avec le plus de cartes Bâtiments dans sa main (en cas d'égalité, tous reçoivent les points)

Le joueur avec le plus de points de victoire gagne la partie. Si deux ou plusieurs joueurs sont à égalité pour la première place, ces joueurs comptent les bâtiments qu'ils ont posé et celui avec le plus de bâtiments gagne. Si il y a encore une égalité, ces joueurs comparent leurs cartes Rôle Majeur et celui avec la première carte Rôle Majeur dans l'ordre des couleurs gagne la partie.

Règles spéciales pour 2 joueurs

Au début, les joueurs remettent dans la boîte :

- toutes les cartes Rôle Mineur
- 7 bâtiments de chaque couleur
- 5 cartes Cité tirées au hasard (qui restent secrète et faces cachées)

Lors de la phase 1, les deux joueurs tirent 5 bâtiments et posent 3 d'entre eux dans la réserve. Les deux joueurs reçoivent 6 ducats chacun.

Le jeu se termine quand il y a moins de 10 cartes dans la pile des cartes Bâtiments au début de la phase 1. Dans ce cas, lors de la phase 2, toutes les cartes restantes seront mises aux enchères.

Variante

Si vous ne souhaitez pas accepter l'omniprésent manque d'argent, vous pouvez tester la règle suivante: chaque joueur reçoit 10 ducats comme capital de départ. A chaque tour, les joueurs prennent 6 ducats. Vous pouvez également construire une cité lors de la première manche. Cette variante est plus facile à jouer, car vous ne devez pas économiser l'argent comme dans une partie normale.