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

RIALTO

Un jeu de Stefan Feld

pour 2 à 5 joueurs. Durée : 45 - 60 minutes.

A PROPOS DU JEU

Venise est connue pour ses ponts et gondoles.

Incarnez un noble vénitien, déployez vos conseillers dans d'importants quartiers, et construisez des bâtiments et ponts pour obtenir du pouvoir et de l'influence.

La valeur d'un quartier dépend de sa connexion aux autres quartiers - ainsi le joueur qui répartira au mieux ses conseillers et construira les bâtiments et ponts les plus rentables deviendra l'homme le plus important de Venise !

COMPOSANTS

1 plateau de jeu

Composé des 6 quartiers de Venise, de pistes de points de victoire et Doge, et emplacements pour le matériel.

5 plateaux Joueur

Utilisés pour organiser les bâtiments, l'or et conseillers de chaque joueur.

77 cartes

11 de chaque : Doge, Or, Bâtiment, Pont, Gondole, Conseiller, Joker. Utilisées pour réaliser les actions (voir page 5).

18 conseillers pour chacune des 5 couleurs

Seront placés dans les quartiers et pourront donner des points de victoire à la fin du jeu.

2 marqueurs pour chacune des 5 couleurs

Utilisés sur les pistes de points de Victoire et Doge. Voir page 2 pour plus de détails sur la piste Doge.

1 jeton Quartier

Indiquant le quartier actuel.

60 tuiles Bâtiment

Il y en a 5 pour chacun des 12 bâtiments. Les bâtiments donnent des points de victoire et capacités spéciales (voir page 8).

6 tuiles Pont

Placées entre les quartiers et définissant leurs valeurs (voir page 5-D). Elles ont des valeurs entre 3 et 6.

6 tuiles Gondole

Placées entre les quartiers et définissant leurs valeurs (voir page 5-E). Elles ont une valeur de 1.

30 pièces d'or

Nécessaires pour activer les capacités spéciales des bâtiments.

6 tuiles Tour

Valeurs : 1 à 6. Elles indiquent l'ordre dans lesquels les quartiers vont être joués.

2 tuiles Bonus

Pour chaque rive du Grand Canal. Utilisées pour indiquer si le bonus du quartier a été remporté (voir page 5-E/F).

SETUP

1 Posez **le plateau de jeu** sur la table. Laissez suffisamment de place autour pour mettre les piles de cartes.

2 Répartissez au hasard **les 6 tuiles Tour**, faces visibles, parmi les quartiers.

3 Placez **les tuiles Gondole** sur la case Gondole.

4 Mélangez **les tuiles Pont** faces cachées et mettez-les en pile. Placez cette pile face visible sur la case Pont. Seule la tuile du haut est visible.

5 Placez **les tuiles Bonus** indiquant les bonus de quartier (voir page 5-E/F) sur les cases Bonus de chaque côté du Gran Canal.

6 Triez **les tuiles Bâtiments** par couleur et valeur et placez-les sur les cases Bâtiments.

7 Placez **les pièces d'or** comme indiqué, sur le plateau de jeu.

8 Mélangez correctement **toutes les cartes** et placez-les faces cachées, en pile, près du plateau de jeu.

9 Déterminez au hasard **un premier joueur**.

10 Chaque joueur prend **1 plateau Joueur** et les marqueurs de sa couleur.

11 En commençant par le joueur à droite du premier joueur puis dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, chaque joueur place un marqueur sur la première case de **la piste Doge**. *voir plus bas pour plus de détails.*

12 Chaque joueur place les autres marqueurs sur la case "3" de **la piste des points de Victoire**, dans n'importe quel ordre.

13 Chaque joueur pose **5 de ses conseillers** sur son plateau Joueur (réserve personnelle) et les restants comme indiqué, sur le plateau de jeu (réserve générale).

14 **Argent :** En commençant par le premier joueur puis dans le sens horaire, chaque joueur prend un nombre de pièces selon le nombre de joueurs :

- **2 joueurs :** 1 – 2
- **3 joueurs :** 1 – 2 – 3
- **4 joueurs :** 1 – 2 – 2 – 3
- **5 joueurs :** 1 – 2 – 2 – 2 – 3

15 **Bâtiments de départ :** En commençant par le joueur à droite du premier joueur puis dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, chaque joueur choisit et prend un bâtiment de valeur 1.
Dans une partie à 2 ou 3 joueurs, chaque joueur doit choisir un bâtiment différent;
dans une partie à 4 ou 5 joueurs, un même bâtiment peut être pris uniquement par 2 joueurs.

PISTE DOGE

La piste Doge indique l'influence des joueurs auprès du Doge.

La piste Doge :

- départage toutes les égalités
- définit l'ordre de jeu quand cela est nécessaire à moins que ce soit explicitement indiqué autrement

Quand deux marqueurs ou plus occupent la même case de la piste Doge, la priorité est donnée de haut en bas.

DEROULEMENT

La partie dure 6 tours, chacun se jouant en 3 phases. Dans chacune de ces phases, les bâtiments d'une certaine couleur peuvent être activés pour leurs capacités spéciales.
Pour activer une capacité spéciale, un joueur doit poser une pièce de sa réserve sur l'un de ses bâtiments disponibles (voir page 8 pour tous les détails sur les bâtiments).

Présentation rapide :

Phase I : Chaque joueur prend 8 cartes et en garde 7. Les joueurs peuvent activer **des bâtiments verts** pour obtenir ou garder plus de cartes.

Phase II : Les joueurs utilisent leurs cartes au cours des 6 étapes pour effectuer les actions A–F. Ils peuvent activer **les bâtiments jaunes** pour aider à réaliser ces actions.

Phase III : Les joueurs peuvent activer **les bâtiments bleus** pour obtenir leurs bénéfices.

Phase I – préparation, obtenir des cartes et activer les bâtiments verts

- **Jeton Quartier :** Déplacez-le dans le quartier du tour en cours. L'ordre durant lequel les quartiers sont joués sont définis par les tuiles Tour (au tour 1, mettez le Jeton Quartier sur la tuile 1...)
  Note: C'est dans ce quartier et durant ce tour que seront assignés les conseillers (voir page 5-F).
- **Rangée de cartes :** Disposez autant de rangées de cartes que de joueurs plus 1 près du plateau de jeu, chacune contenant 6 cartes face visible. Les icônes des cartes doivent être visibles.
  Note : pour une meilleur distribution, placez une carte par rangée à la fois.

  Quand la pioche est vide, mélangez bien toutes les cartes défaussées pour former une nouvelle pile.
- **Choix des cartes :** Dans l'ordre indiqué par la piste Doge, chaque joueur :
  - prend une rangée entière de cartes (soit 6 cartes),
  - puis 2 cartes de la pile de cartes face cachée,
  - et ajoute ses cartes restantes du tour précédent (s'il y a).

  Les joueurs peuvent obtenir plus de cartes grâce aux **bâtiments verts** (voir page 8).

Exemple : Rangées de cartes dans une partie à 2 joueurs

- **Réduire sa main :** Chaque joueur ne peut garder que **7 cartes** pour la phase suivante et doit défausser toutes cartes en surplus. Certains **bâtiments verts** peuvent augmenter ce nombre quand ils sont activés. Chaque joueur doit avoir **sa propre pile de défausse, face cachée** (dans le but d'éviter toute confusion avec la pioche et simplifie un mélange ultérieur).

Phase II – jouer des cartes et activer les bâtiments jaunes

Cette phase se fait en **6 étapes (A-F)**. Lors de chacune de ces étapes, les joueurs peuvent jouer des cartes d'un type spécifique et ajouter des jokers si besoin. Chaque type de carte correspond à une action précise (voir page suivante).

Règles générales à chaque étape :

- **Premier Joueur :** durant la première étape **(A)**, le joueur le plus avancé sur la piste Doge est le premier joueur. Durant les 5 étapes suivantes, le premier joueur sera le joueur qui a eu le bonus à l'étape précédente.
  Note : Si dans aucune de ces étapes personne n'a joué de cartes, le premier joueur ne change pas à l'étape suivante.
- **Cartes :** En commençant par le premier joueur et **dans le sens horaire**, chaque joueur a un tour pour jouer n'importe quel nombre de cartes correspondant à l'étape actuelle. Un joueur n'a pas besoin de jouer autant de cartes que possible - il peut tout simplement ne pas en jouer et passer son tour. Il peut conserver des cartes pour le prochain tour.
- **Actions :** Chaque joueur peut effectuer des actions en fonction du nombre de cartes qu'il a joué.
- **Bonus :** Le joueur qui a joué le plus de cartes obtient un bonus en plus de ses actions (voir exemple 1). Le bonus ne sera pas remporté si personne n'a joué de carte.

Exemple 1 : *A l'étape A (Doge), Rouge joue 3 cartes Doge, Bleu en joue 2, et Jaune 1. Rouge obtient le bonus.*

Durant cette phase, les joueurs peuvent activer leurs **bâtiments jaunes** (voir page 8 et l'exemple 2).

Notes :

- *La piste Doge départage en cas d'égalité pour le nombre de cartes jouées et définit l'ordre dans lequel les joueurs effectueront leurs actions (voir page 2).*
- *A la fin de chaque étape, chaque joueur met ses cartes jouées, faces cachées, dans sa pile de défausse.*
- *Le nombre de cartes en main de chaque joueur doit être visible à tout moment.*

Exemple 2: *Un joueur a activé son bâtiment jaune à l'étape B (Or) pour jouer une carte Doge comme 2 cartes Or. Il a également joué un joker. De ce fait, les cartes qu'il a jouées comptent comme 3 cartes Or. S'il obtient le bonus, il en aura 4 en tout, sinon seulement 3.*

Les cartes et leurs actions correspondantes :

A Doge

Dans l'ordre indiqué par la piste Doge, chaque joueur **avance d'une case** par carte jouée sur la piste Doge. Si un marqueur arrive sur une case déjà occupée, il est mis au-dessus des marqueurs présents.

Bonus pour le plus de cartes jouées :
Le joueur avance d'une case de plus sur la piste Doge lorsqu'il avance son marqueur.

B Or

Pour chaque carte jouée, ce joueur récupère **1 pièce d'or** de la réserve générale et la ou les met sur l'emplacement prévu à cet effet sur son plateau Joueur.

Bonus pour le plus de cartes jouées :
Le joueur obtient 1 pièce d'or en plus.

C Bâtiment

Chaque joueur peut choisir un **bâtiment** de valeur inférieure ou égale au nombre de cartes jouées. Il place alors ce bâtiment dans un emplacement vide de son plateau.

Un joueur peut avoir un même bâtiment en plusieurs exemplaire. (voir page 8 pour plus de détails sur les bâtiments et cas particuliers).

Bonus pour le plus de cartes jouées :
Le joueur ajoute +1 au nombre de cartes jouées.

D Pont

Par carte jouée, chaque joueur obtient **1 point de victoire**. Les joueurs qui ne joueront pas de carte perdront **1 point de victoire**.

Bonus pour le plus de cartes jouées :
Le joueur obtient 1 point de victoire supplémentaire et place la tuile Pont suivante sur une connexion libre entre deux quartiers. Il peut décider comment orienter le pont.

E Gondole

Pour chaque carte jouée, ce joueur prend **1 de ses conseillers** de la réserve générale et le met dans sa réserve personnelle. Si un joueur n'a plus de conseiller dans la réserve générale, il gagne à la place 1 point de victoire par conseiller manquant.

Bonus pour le plus de cartes jouées :
Le joueur place une **tuile Gondole** sur une connexion libre entre deux quartiers. Puis il met **1 de ses conseillers** de la réserve générale dans l'un de ces deux quartiers. Si le joueur n'a plus de conseiller à la réserve générale, il gagne à la place 1 point de victoire **et** peut utiliser 1 conseiller de sa réserve personnelle ou d'un quartier.

Bonus de Quartier :
Le premier joueur qui a au moins un de ses conseillers dans chacun des trois quartiers d'un côté du Grand Canal, gagne immédiatement 5 points de victoire et retourne la tuile Bonus correspondante face cachée.

F Conseiller

Pour chaque carte jouée, ce joueur déplace **1 de ses conseillers** de sa réserve personnelle dans le quartier en cours. Si un joueur n'a pas de conseiller dans sa réserve personnelle, il peut déplacer des conseillers qu'il a déjà posé sur le plateau.

Bonus pour le plus de cartes jouées :
Le joueur pose 1 conseiller de plus dans le quartier en cours.

Bonus de Quartier :
Voir E - Si plus d'un joueur arrive à accomplir celui-ci durant la même étape F, chacun d'entre eux obtient le bonus (gain des 5 points de victoire).

* Joker

Un joueur peut ajouter un ou plusieurs joker(s) aux cartes jouées à la phase II. Il ne peut pas jouer de joker seul.
Cependant, si un joueur n'a pas de carte d'un type requis, il peut à la place jouer 2 jokers, mais comptera uniquement comme 1 carte du type requis !
Il peut ensuite jouer d'autres jokers selon les règles habituelles.

Phase III – activer les bâtiments bleus

Les bâtiments bleus (voir page 8) peuvent seulement être activés à cette phase. Comme d'habitude, ils sont activés en posant 1 pièce dessus.

Exemple: *Un joueur active son bâtiment bleu de valeur 1. Il restitue son bâtiment vert de valeur 2 et prend un bâtiment vert de valeur 3.*

Fin d'un Tour

Retirez les pièces des bâtiments activés et remettez-les dans la réserve générale.

FIN DE PARTIE

Le jeu se termine à la fin du Tour 6 et le décompte final débute.

Décompte final

- Chaque joueur obtient un nombre de points de victoire égal à la moitié du nombre total de **conseillers** et **pièces** restants dans sa réserve personnelle (arrondie au supérieur).
- Chaque joueur obtient des points de victoire pour ses **bâtiments** en fonction de leurs valeurs.
- Enfin, il y a un décompte pour chaque quartier.
  Dans chaque quartier, les joueurs sont classés en fonction du nombre de leurs conseillers dans ce quartier. Ils obtiennent un nombre de point de victoire en fonction du classement. Les égalités sont départagées par la piste Doge (voir page 2) :
  - **Rang 1 :** valeur totale de toutes les tuiles Pont et Gondole adjacentes.
  - **Rang 2 :** moitié de la valeur du rang 1 (arrondie à l'inférieur).
  - **Rang 3 :** moitié de la valeur du rang 2 (arrondie à l'inférieur).
  - etc. (pas de points pour un joueur qui n'a pas de conseiller dans le quartier.

  Note : Pour éviter de compter plusieurs fois des conseillers, enlevez-les une fois qu'ils ont été décomptés ou retournez face cachée la tuile Tour ou retirez-la du plateau.

Exemple: *Quartier 4 est adjacent aux ponts de valeurs 5 et 4, et à deux gondoles (valeur 1). De ce fait, les rangs 1/2/3/4 obtiennent respectivement 11/5/2/1 points de victoire.*

Le joueur avec le plus de points de victoire gagne la partie.
Les égalités sont départagées par la piste Doge.

CREDITS

Traduction et mise en page faite par Ezekiel76

Designer: Stefan Feld
Illustrations: Andreas Resch
Graphic design: Andreas Resch, Hans-Georg Schneider
Realization: Ralph Bruhn
Translation: Grzegorz Kobiela

The publisher and the designer would like to thank all proof-readers of the rule book, and the numerous play-testers for their invaluable feedback.

Copyright © 2013 Pegasus Spiele GmbH

Straßheimer Str. 2
61169 Friedberg
Germany

All rights reserved.

www.pegasus.de

Pegasus Spiele

VARIANTE POUR 2 JOUEURS

La version standard à 2 joueurs fonctionne bien. Pour les joueurs qui aiment encore plus la compétition et/ou qui souhaitent plus de challenge, nous suggérons la variante suivante. Dans cette variante, les joueurs jouent contre un joueur neutre et l'un contre l'autre. Le joueur neutre n'obtient pas de points de victoire, mais il est présent sur la piste Doge, se bat pour les bonus d'étape de la phase II et il place des conseillers dans les quartiers.

Nous recommandons de jouer plusieurs fois avec les règles standards avant de passer à cette variante.

Setup et règles générales :

- **Le Joueur Neutre (JN)** est le premier joueur. Déterminez au hasard qui s'assiera à gauche du JN. Ce joueur obtient 1 pièce d'or, l'autre joueur en obtient 2. Placez 3 rangées de cartes.
- Le JN commence avec tous ses conseillers dans sa réserve personnelle. Laissez un peu d'espace sur la table pour ses cartes.
- Le JN n'obtient pas de point de victoire, de pièce, ne construit pas de bâtiment. Cependant, il a un marqueur sur la piste Doge.
- Le JN utilise son autre marqueur pour marquer la connexion entre le quartier 1 et le quartier adjacent avec le nombre le plus bas.
  Le marqueur indique où le JN construira un pont ou une gondole s'il obtient le bonus correspondant aux étapes D ou E de la phase II.

  Notes :
  - Les joueurs peuvent choisir de construire un pont ou une gondole sur la connexion marquée.
  - Quand une tuile est placée sur la connexion marquée, une nouvelle doit être marquée : Déterminez le quartier avec le nombre le plus bas qui a au moins l'une de ses connexions libre. Parmi les connexions libres, choisissez celle menant au quartier avec le plus petit nombre et placez-y le marqueur. (voir exemple 2).

Exemple 1 : *Le marqueur est placé entre les quartiers 1 et 3 vu qu'il n'y a pas de connexion entre les quartiers 1 et 2*

Phase I

Une fois que les deux joueurs ont terminé la Phase I, piochez 7 cartes pour le JN et mettez-les face visible. Triez les cartes par type dans l'ordre A-F, en ajoutant tous les jokers aux cartes Conseiller (F).

Phase II

Durant la phase II, Le JN est plus considéré comme un joueur normal :

A **Doge :** son marqueur est avancé sur la piste Doge

B **Or :** pas d'action (mais peut empêcher un joueur d'obtenir le bonus)

C **Bâtiment :** pas d'action (mais peut empêcher un joueur d'obtenir le bonus)

D **Pont :** (seulement s'il obtient le bonus, sinon pas d'action) Placez le pont sur la connexion marquée, la valeur la plus basse positionnée vers le nombre le plus bas de quartier. Puis déplacez le marqueur selon les règles indiquées plus haut.

E **Gondole :** (seulement s'il obtient le bonus, sinon pas d'action) Placez la gondole sur la connexion marquée. Le JN met 1 conseiller dans chacun des deux quartiers adjacents. Puis déplacez le marqueur selon les règles indiquées plus haut.

F **Conseiller :** Le JN place ses conseillers dans le quartier actuel, influençant ainsi le score final. Le JN a un nombre infini de conseillers. Si son stock est épuisé, utilisez les conseillers d'une autre couleur.

Exemple 2 : *Toutes les connexions du Quartier 1 ont déjà été établies, du coup le marqueur a besoin d'être placé sur la connexion entre les quartiers 2 et 3.*

Etapes E/F : Si le JN remplit les conditions pour le bonus de Quartier, retournez les tuiles bonus face cachée.

Phase III

En phase III, le JN n'effectue pas d'action.

LES BATIMENTS

Tous les bâtiments fournissent une capacité spéciale qui peut être activée en posant une pièce sur le bâtiment durant la phase appropriée. Un joueur peut seulement activer les bâtiments qui n'ont pas de pièce dessus (chaque bâtiment ne peut donc être activé qu'une seule fois par tour). A la fin de chaque tour, toutes les pièces sont retirées des bâtiments et remises dans la réserve générale.

Cas particuliers :

- Si un joueur est autorisé à prendre un bâtiment d'une valeur supérieure à 4, il prend d'abord un bâtiment de valeur 4 puis un autre d'une valeur égale ou inférieure à la différence.
- Chaque joueur n'a de la place que pour 7 bâtiments. Quand un joueur a besoin de plus de place, il peut renvoyer l'un de ses bâtiments à la réserve générale. Il obtient un nombre de points de victoire égal à la valeur du dit bâtiment.

Chaque bâtiment est associé à une phase spécifique dans laquelle il peut être activé, en fonction de sa couleur :

Bâtiments verts en phase I (activables uniquement APRES que tous les joueurs aient pris leur rangée)

Le joueur peut soit prendre 1 carte face visible de la rangée restante, ou piocher 3 cartes faces cachées de la pioche.

Le joueur peut garder 1 carte de plus durant le tour actuel.

Le joueur peut soit prendre 1 carte face visible de la rangée restante, ou piocher 3 cartes faces cachées de la pioche.

De plus, il peut garder 1 carte de plus durant le tour actuel.

Le joueur peut soit prendre 1 carte face visible de la rangée restante, ou piocher 3 cartes faces cachées de la pioche.

De plus, il peut garder 2 cartes de plus durant le tour actuel.

Bâtiments jaunes en phase II

Retarder : Le joueur passe son tour pour en jouer un autre après que tous les autres joueurs aient fait le leur.
De plus, il obtient 1 pièce de la réserve générale.

Le joueur peut jouer exactement 1 carte comme 1 carte d'un autre type.

Exemple : A l'étape A, 1 carte Or peut être jouée comme 1 carte Doge pour avancer d'une case sur la piste Doge.

Ce bâtiment est considéré comme un joker lorsqu'il est activé.

Il est possible de le combiner avec une carte Joker pour remplacer un type de carte que le joueur n'a pas.

Le joueur peut jouer exactement 1 carte comme 2 cartes d'un autre type.

Bâtiments bleus en phase III

Le joueur peut restituer un de ses bâtiments pour prendre un bâtiment de même couleur ayant exactement une valeur égale à celle du bâtiment restitué +1. Le nouveau bâtiment ne peut être activé durant ce tour.

Le joueur obtient 1 point de victoire et peut déplacer l'un de ses conseillers de la réserve générale vers sa réserve personnelle. Si le joueur n'a pas de conseiller dans la réserve générale, il obtient à la place 1 point de victoire.

Le joueur avance sur la piste Doge d'un nombre de cases égal à sa position actuelle.

Exemple : Si le marqueur d'un joueur est actuellement sur la 3e case de la piste, il peut avancer de 3 cases.

Le joueur obtient 3 points de victoire.