

De Vulgari Eloquentia

Aide de jeu

Mise en place initiale

- Chaque joueur choisit une couleur et place un disque au début des tables suivantes (sur l'image à gauche de chaque table) : Orient, Devinette de Vérone, Messenger de Bologne, Bibliothèque du Vatican, Cantiques du Frère Soleil, Repos, Ordre du tour.
- Chaque joueur prend également 10 ducats.
- Prendre les disques d'ordre du tour et les placer aléatoirement sur la table. Placer ensuite un disque de chaque joueur sur la case 1 de la table de connaissance, en les posant en sens inverse de l'ordre prédéfini (le dernier joueur à jouer est placé dessous, le premier à jouer dessus).
- Mélanger les tuiles « Bibliothèques du Vatican » et les empiler face cachée sur l'emplacement à droite de la table associée.
- Mélanger les Manuscrits par valeur, en faire des piles face cachées et en dévoiler (N-1) par ligne, où N désigne le nombre de joueurs.¹ Les Manuscrits 1 sont placés sur la ligne 1, les Manuscrits 2 sur la ligne 2, etc. Le Manuscrit « Lingua Volgare » est placé à côté du tableau.
- Mélanger les tuiles carrées « Cantiques du Frère Soleil » et les placer aléatoirement face visible à côté de Assisi, Celano, Cortona, Gubbio et Urbino.
- Placer l'événement n°10 « Stupor Mundi » au niveau du 10^e tour de jeu sur la table des tours.
- Pour les autres événements, en placer un au hasard au niveau du 1^{er} tour de jeu. Placer les autres événements par n° croissant sur la table (l'événement n°1 se place après l'événement n°9).
- Mélanger les événements papaux et les placer face cachée sur la table des tours aux tours 12 à 16.
- Placer autant de cubes de chaque couleur qu'indiqué dans le tableau ci-dessous et en piocher, pour chaque tour, 4/5/6/7 à 2/3/4/5 joueurs. Ces cubes sont placés à côté des événements. Seuls les 7 premiers tours sont ainsi pourvus en cubes au début de la partie.

Nombre de joueurs	Politiciens	Nobles	Prêtres	Copistes
2	3	5	14	6
3	6	5	16	8
4	8	7	17	10
5	11	7	20	11

Placer les tuiles Frère et Cardinal à côté du plateau de jeu, ainsi que l'argent.

Précisions

- Pour tous les départages, quand des joueurs sont sur la même position sur la table concernée, le joueur situé dessous est considéré comme étant devant les autres.
- Pour le décompte, ainsi que pour l'événement « Stupor Mundi », chaque cube **rouge** vaut 3 pts, chaque cube **noir** vaut 2 pts, chaque cube **jaune** vaut 1 pt.
- Les cubes défaussés pour faire une action sont replacés sur la table des tours, selon le mécanisme décrit au §A-2 du tour de jeu ci-dessous.

¹ Grunt suggère, à 2 et 3 joueurs, de jouer avec une seule série de Manuscrits 1 (soit 1 de chaque couleur), et d'en avoir 2 visibles sur le tableau des Manuscrits. Personnellement, je l'approuve.

De Vulgari Eloquentia

Aide de jeu

Tour de jeu

A. Préparation

- 1/ Placer l'événement à côté de la ville concernée.
- 2/ Les cubes non pris au tour précédent sont replacés dans la table des tours (à partir du tour 8, dans l'ordre rouge-noir-jaune-vert en respectant la limite de nombre de cubes par tour [$N+2$, où N désigne le nombre de joueurs]). Placer les cubes du tour sur leurs emplacements respectifs.
- 3/ Compléter la grille des Manuscrits [$N-1$ par ligne, où N désigne le nombre de joueurs]. Quand tous les Manuscrits d'un niveau ont été pris, les autres Manuscrits remontent d'une ligne (baisse du coût d'acquisition en action, mais pas en niveau de connaissance), le Manuscrit « Lingua Volgare » est placé sur la ligne 4. S'il y a plusieurs épuisements de Manuscrits, les Manuscrits continuent à remonter.

B. Aumône (tours 2 à 11)

Le joueur le plus riche, s'il est Marchand, donne 5 ducats aux Frères et 10 ducats aux Cardinaux. Dès qu'il n'a plus d'argent, ou s'il n'y a plus de Marchands, ou si ceux restants sont moins riches que les religieux, les aumônes restantes proviennent de la banque.

C. Ordre du tour

- 1/ Ordre croissant sur la table de Connaissance.
- 2/ Le joueur le plus avancé sur la table de Repos devient premier joueur, et remet son jeton au tout début de la table Repos (les jetons des autres joueurs sur cette table restent à leur position).

D. Actions (cf. page suivante)

Dans l'ordre du tour, chaque joueur dispose de 5 points d'action (6 pour le Cardinal Muret).

Fin de partie















Quand la deuxième carte rouge Pape est dévoilée, tous les joueurs placent leur pion à Rome. C'est le dernier tour de jeu.

Décompte des points

1/ Statut	
- Un Marchand dépensant 7 pts de cubes devient Banquier	+6 PV
- Un Frère dépensant 10 pts de cubes devient Moine bénédictin	+11 PV
- Un Cardinal dépensant 11 pts de cubes devient Chambellan	+14 PV
- Un Cardinal dépensant 17 pts de cubes devient Pape (départage en connaissance)	+22 PV
2/ Le joueur ayant la valeur de cubes restants la plus forte (départage en connaissance)	+3 PV
3/ Copistes derrière son paravent (cubes verts)	+1 PV/cube
4/ Bibliothèque du Vatican (valeur de la tuile)	+2/3/4 PV
5/ Le joueur le plus riche (départage en connaissance)	+ 7/3 PV (Marchand/Religieux)
6/ Le joueur le plus avancé sur la table « Devinette de Vérone » (selon le niveau atteint)	+4/5/6 PV
7/ Les 2 joueurs les plus avancés sur la table « Cantiques de Frère Soleil »	+9/4 PV
8/ Manuscrits (valeur faciale)	+X PV
9/ Manuscrits (au moins un de chaque couleur)	+5 PV
10/ Personnages :	
- Frère Gigi	-4 PV
- Frère Ralph	+4 PV
- Cardinal Shlasinger (si le joueur n'est pas Pape)	+4 PV
- Cardinal Lanzuisi (si le joueur n'est pas Pape)	+6 PV







De Vulgari Eloquentia

Liste des actions


Type	Symbole	Actions possibles	Coût en points d'actions	Coût en ducats	Remarques
Ville commerçante et/ou universitaire		Récupérer les ducats et/ou les points de connaissance (1 fois/partie)	0	0	A faire avant ou après son déplacement Seuls les Marchands peuvent récupérer les ducats.
Ville avec événement		Récupérer les ducats ou les points de connaissance	0	0	A faire avant ou après son déplacement Seul le premier joueur qui fait cette action en bénéficie ; seuls les Marchands peuvent récupérer les ducats.
« Stupor Mundi »		+10 points de connaissance	0	0	A faire à la fin de son tour Le joueur qui applique l'événement lance une enchère à base de cubes (+2 de base). Si les adversaires veulent y participer, leur pion va à Brindisi gratuitement. L'enchère est classique.
Monastère		Marchand → Frère	0	Moitié de sa fortune	Prendre une tuile Frère disponible.
Cathédrale		Frère → Cardinal	0	40 (70 si Cardinal Muret)	L'action coûte aussi un cube rouge ou noir. Prendre une tuile Cardinal disponible. La carte Frère rendue est retirée du jeu.
Abbaye		Prendre 1/2 cubes jaunes Conversion des Copistes	1/4 0	0 0	Tous les Copistes recrutés (cubes verts) sont convertis en PV (les mettre derrière son paravent) ou rapportent 3 points de connaissance chacun (les défausser).
Salterio		Gagner 3 points de connaissance (1 fois/tour)	1	0	+4 pts si c'est le dernier joueur sur la table de connaissance.
Petit commerce		+10 ducats (1 fois/tour)	1	0	
Se déplacer		<u>Par terre :</u> 1 case 2-5 cases <u>Par mer :</u> Port → Port Port → Mer Mer → Port	1 2-5 3 1 1	0 10 10 0 0	Un joueur en mer à la fin d'un tour sera obligé d'atteindre un port de la même mer au tour suivant pour 1 action. Faire 1 déplacement sur terre et 1 déplacement sur mer coûte 2 actions et 10 ducats.
Politiciens		Prendre 1/2 cubes rouges	1/4	30/60	
Nobles		Prendre 1/2 cubes noirs	1/4	0	Les cubes noirs pris peuvent immédiatement être défaussés pour gagner 20 ducats par cube défaussé.
Prêtres		Prendre 1/2 cubes jaunes	1/4	15/30	Dans une abbaye, cette action ne coûte pas d'argent.
Copistes		Prendre 1/2 cubes verts	1/4	0	Placer les Copistes recrutés devant son paravent.
Manuscrits		Prendre un Manuscrit (1 fois/tour)	1/2/3/4, selon le n° de la ligne d'acquisition du Manuscrit	0	Le Manuscrit pris doit correspondre à la couleur de la région où se trouve le pion du joueur et doit avoir une valeur inférieure ou égale à son niveau de connaissance.

De Vulgari Eloquentia

Liste des actions

Type	Symbole	Actions possibles	Coût en points d'actions	Coût en ducats	Remarques
Devinette de Vérone		Avancer sur la table de 1-5 cases	1-5	0	Il faut être dans une région bleue pour faire cette action.
Messager de Bologne		Avancer sur la table de 1-5 cases	1-5	0	Quand le Messager arrive sur la ville de Bologne, dépenser : 20 ducats + 2 cubes jaunes (tours 1-7) 10 ducats + 1 cube jaune (tours 8-16) Ensuite, quand votre pion est à Bologne, +15/10 pts de connaissance.
Repos		Avancer sur la table de 1-5 cases	1-5	0	Le joueur le plus avancé sera le premier joueur au tour suivant.
Orient		Avancer sur la table de 1-5 cases	1-5	0	Quand le jeton arrive sur l'hexagone final, +10 ducats par prise de ducats dans une ville économique.
Cantiques de Frère Soleil		Avancer sur la table de 1-5 cases	1-5	0	Il faut être dans une ville franciscaine active. L'action coûte autant de cubes jaunes que d'avancées. A partir du tour 14, toutes les villes franciscaines sont actives.
Bibliothèque du Vatican		Avancer sur la table de 1-5 cases	1-5	0	Action disponible à partir du tour 12 Quand le joueur a fait au moins une fois cette action, il peut piocher quand il le souhaite à son tour de jeu autant de tuiles que son niveau et en conserver une (1 fois/partie). Les tuiles non prises sont replacées sur la pile dans l'ordre de son choix.

De Vulgari Eloquentia Frères et Cardinaux

Frère	Effet	Cardinal	Effet
 Frère Mario	+12 points de connaissance immédiatement	 Cardinal Lanzuisi	+6 PV en fin de partie si le joueur n'est pas Pape
 Frère Michel	+7 points de connaissance immédiatement 1 cube jaune virtuel utilisable pour les actions suivantes (1 fois/action): - Messager de Bologne (arrivée) - Cantiques du Frère Soleil - Événement « Stupor Mundi » - Election finale - Bonus des votes restants	 Cardinal Shlasinger	+4 PV en fin de partie si le joueur n'est pas Pape 1 fois dans la partie, -6 pts de connaissance pour un adversaire
 Frère Stéphane	+7 points de connaissance immédiatement 1 cube noir virtuel utilisable pour les actions suivantes (1 fois/action): - Passage au statut de Cardinal - Événement « Stupor Mundi » - Election finale - Bonus des votes restants <u>Ce cube virtuel ne peut être défaussé pour gagner 20 ducats</u>	 Cardinal Balestreri	+4 points de connaissance immédiatement 1 cube rouge virtuel utilisable pour les actions suivantes (1 fois/action): - Événement « Stupor Mundi » - Election finale - Bonus des votes restants
 Frère Gigi	+5 ducats par aumône -4 PV en fin de partie	 Cardinal Zazza	+40 ducats immédiatement Pioche d'1 tuile supplémentaire lors de la consultation de la Bibliothèque du Vatican
 Frère Ralph	+7 points de connaissance immédiatement Les déplacements ne coûtent pas de ducats +4 PV en fin de partie	 Cardinal Muret	+1 action par tour (6 au lieu de 5) <u>Il faut payer 70 ducats (et non 40) pour devenir ce Cardinal</u>