

IL PRINCIPE

di Emanuele Ornella

Joueurs : 2 - 5

Age: 12 ans et plus

Durée: appro. 90'

Contenu

100 cartes Bâtiment



5 cartes Famille



Le marqueur « Il Principe »

Cité

Case de départ



Emplacement des cartes de rôle

Piste des scores

Région

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

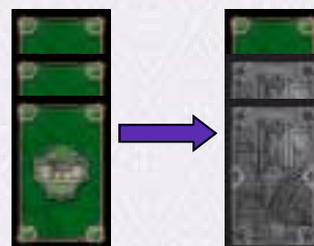
Au début de cette phase, tous les joueurs remettent leurs cartes Rôle près du plateau de jeu (voir la mise en place).

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.