

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.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



TOUKO TAHKOKALLIO

PRINCIPATO

Un jeu de stratégie pour 2 à 4 joueurs à partir de 12 ans

DESCRIPTION RAPIDE

En Italie, durant la Renaissance : chaque joueur possède une principauté et recherche prestige et fortune. Développez l'agriculture ou étendez votre cité, investissez dans la culture ou renforcez vos armées. Après avoir développé votre domaine pendant trois années, si vous avez rassemblé le plus de points de victoire, vous gagnez la partie.

MATÉRIEL

4 Principautés



90 cubes

- 39 cubes Nourriture
- 39 cubes Or
- 12 cubes Faveur

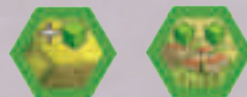


40 billets Point de Victoire Militaire

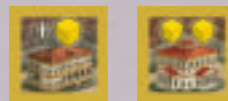


84 jetons Ressource

- Champ/Ferme (recto-verso)



- 42 Palazzo/Banque (recto-verso)



56 jetons Armée

- 19 Catapulte

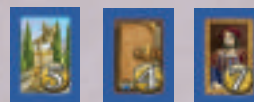


- 37 Condottiere/Milice (recto-verso)



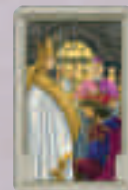
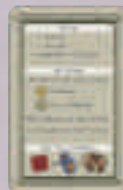
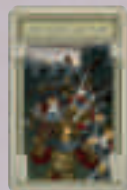
45 jetons Culture

- 15 Monument
- 15 Livre
- 15 Peinture



110 cartes

- 98 cartes Action • 2 cartes Décompte Militaire • 8 cartes Objectif • 1 carte Résumé • 1 carte Premier Joueur



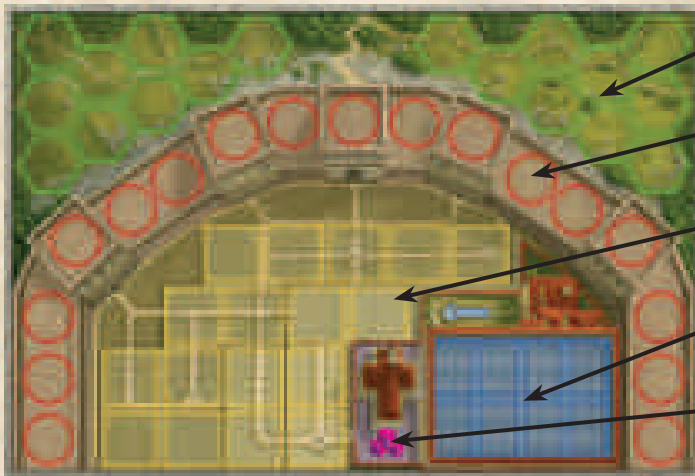
Crédits

Conception : Touko Tahkokallio • **Illustrations :** Dennis Lohausen
Livret de règles : Thygra Board Game Agency • **Traduction française :** Nicolas Doguet
© 2011 eggertspiele GmbH & Co. KG Hamburg
• Distribution française : GIGAMIC BP30-F 62930 Wimereux • www.gigamic.com



LES PRINCIPAUTÉS

Chaque Principauté est divisée en 5 zones : les **Environs**, la **Muraille**, le **Bourg**, le **Palais** et l'**Église**.



● Environs

● Muraille

● Bourg

● Palais

● Église

Chaque jeton que vous recevez durant la partie doit être posé sur un emplacement adapté (forme et couleur) de votre Principauté :

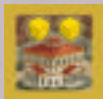
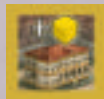
Chaque cube que vous recevez durant la partie doit être entreposé sur un emplacement adapté :



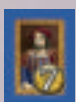
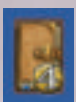
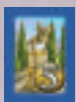
Environs :
Champ et Ferme



Muraille :
Catapulte,
Condottiere et Milice



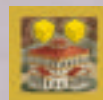
Bourg :
Palazzo et Banque



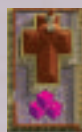
Palais :
Monument, Livre et
Peinture



Ferme :
cubes Nourriture
(pas plus de 2 par jeton)



Banque :
cubes Or
(pas plus de 2 par jeton)



Église :
cubes Faveur
(pas plus de 3)



Milice :
cube Nourriture ou cube Faveur
(pas plus de 1 cube par jeton)



Condottiere :
cube Or ou cube Faveur
(pas plus de 1 cube par jeton)

Vous êtes autorisé à posséder **plus** de jetons que vous n'avez de cases dans votre Principauté, mais si une action vous donne plus de **cubes** que vous ne pouvez en placer, les cubes supplémentaires sont **perdus** et restent dans la **réserve**. (Rappel : les Palazzo et les Champs ne sont pas des lieux de stockage)

Important : Vous pouvez déplacer des cubes adaptés depuis les Fermes, les Banques et l'Église vers les jetons Condottiere et/ou Milice **à tout moment**. Par contre, vous ne pouvez pas **retirer** des cubes se trouvant sur les jetons Condottiere et/ou Milice.

MISE EN PLACE

Chaque joueur prend **1 Principauté** et la place devant lui.

En fonction du nombre de joueurs, trie les cartes Action suivantes et remettez-les dans la boîte :

2 joueurs : chaque carte marquée d'un 3 ou d'un 4 dans les coins inférieurs.

3 joueurs : chaque carte marquée d'un 4 dans les coins inférieurs.

4 joueurs : aucune carte.

Triez les **cartes Action** restantes et les deux **cartes Décompte Militaire** selon leurs dos et mélangez chaque pile séparément. Les cartes S1 et S2 sont vos cartes de départ. Chaque joueur reçoit **1 carte S1** (identique pour chaque joueur) et **1 carte S2** (différente pour chaque joueur) que vous distribuez **aléatoirement**. (Dans une partie à 2 ou 3 joueurs, remettez les cartes de départ restantes dans la boîte.) Révélez vos deux cartes et placez-les près de votre Principauté.

Les piles **1**, **2** et **3** représentent les trois Années. En fonction du nombre de joueurs, révéléz des cartes de la pile 1 :

2 joueurs : 5 cartes

3 joueurs : 6 cartes

4 joueurs : 7 cartes

Placez les cartes révélées dans une rangée de gauche à droite au centre de la table. Cette rangée est appelée l'**Étalage**. Placez le reste de la pile à droite de l'Étalage. Cette pile est appelée **Pioche**. Les piles **2** et **3** sont laissées de côté pour le moment.

Séparez les **cartes Objectif** en deux piles selon leur dos. Mélangez ces piles séparément et distribuez **1 carte** de chaque pile à chaque joueur. Placez vos cartes Objectif **face cachée** devant vous. Vous pouvez regarder vos cartes Objectif à tout moment. (Dans une partie à 2 ou 3 joueurs, remettez les cartes Objectif restantes dans la boîte.)

Triez les **jetons** et les **cubes** selon leur type et faites en une **réserve** au centre de la table. Faites la même chose avec les billets **Point de Victoire Militaire**. Triez également les Monuments, les Livres et les Peintures selon leur(s) valeur(s) en Points de Victoire.

Ensuite, chaque joueur reçoit **1 Champ**, **1 Ferme**, **1 Palazzo** et **1 Banque**, ainsi que **1 cube Nourriture**, **1 cube Or** et **1 cube Faveur**. Les jetons et les cubes doivent être placés sur votre **Principauté** comme indiqué en page 2.

Désignez le Premier Joueur au hasard.

Celui-ci reçoit la **carte Premier Joueur**.

Exemple de mise en place d'une partie à 3 joueurs



LE JEU

Le jeu se déroule sur **3 Années**. Durant chaque Année, les joueurs jouent leur **tour** dans le **sens horaire**, en commençant par le **Premier Joueur**. À la **fin de chaque Année**, un **Décompte Militaire** a lieu. Après cela, une nouvelle Année commence. À la fin de la troisième Année, la partie est terminée.

TOUR DE JEU D'UN JOUEUR

Pendant votre tour, vous pouvez toujours réaliser **2 actions**. C'est vous qui décidez de l'ordre dans lequel vous réalisez vos actions et vous pouvez même réaliser deux fois la même action. Vous pouvez renoncer à réaliser une ou même vos deux actions.

Les trois types d'action possible sont :

- A) Activer une carte Action
- B) Changer une carte Action
- C) Prendre un cube Faveur

A) Activer une carte Action

À tout moment de la partie, vous avez **exactement deux cartes Action** à votre disposition. Au début de la partie, ce sont vos deux **cartes de départ**.

Pour **activer** une carte Action, vous réalisez simplement une fois l'action indiquée en haut de la carte. Vous trouverez une description précise des cartes Action page 8.



Si la carte activée possède un **symbole Échange** à gauche et à droite, vous **devez échanger** cette carte après l'avoir activée. Pour cela, prenez simplement une carte de votre choix à l'**Étalage** et placez-la devant vous. Placez ensuite la carte activée sur l'emplacement disponible de l'**Étalage**.



Si la carte activée **ne possède pas** de symbole Échange, vous **ne pouvez pas** l'échanger tout en l'activant.

B) Changer une carte Action

Cette action vous autorise à choisir une de vos deux cartes Action pour **l'échanger** contre une carte de votre choix à l'**Étalage**. La carte échangée n'est **pas activée** ! (Ceci est le seul moyen d'échanger des cartes Actions **ne possédant pas** le symbole Échange.)

C) Prendre un cube Faveur

Prenez simplement un **cube Faveur** de la **réserve** et placez-le sur votre Principauté. Un cube Faveur peut être utilisé comme un cube "joker" et peut remplacer soit un **cube Nourriture**, soit un **cube Or** lorsque vous payez pour activer des cartes ou pour ravitailler l'armée.

Fin de votre tour

Lorsque vous avez fini votre seconde action, retirez la carte Action la plus à gauche de l'**Étalage** et remettez-la dans la boîte. Déplacez les autres cartes d'un cran vers la gauche et complétez la rangée en révélant la première carte de la **Pioche** et en la mettant sur l'emplacement le plus à droite de l'**Étalage**. C'est ensuite au joueur suivant de jouer.

FIN DE L'ANNÉE

Dès qu'un joueur ne peut plus compléter l'Étalage à la fin de son tour (parce que la **Pioche** est vide), l'Année en cours est terminée. Les cartes à l'Étalage restent en place pour l'Année suivante. Maintenant, un **Décompte Militaire** a lieu.

Décompte Militaire

Tout d'abord, chaque joueur a le droit de déplacer des **cubes Nourriture** depuis leurs jetons Ferme vers leurs **jetons Milice**. Les joueurs peuvent également déplacer des **cubes Or** depuis leurs jetons Banques vers leurs **jetons Condottiere**. Les **cubes Faveur** peuvent être utilisés comme des **cubes Nourriture** ou des **cubes Or**.

Note: L'ordre du tour est parfois important. Dans ce cas, le joueur possédant le plus de jetons Armée décide le premier avec combien d'Or et de Nourriture il veut ravitailler ses armées. C'est ensuite le second joueur en termes de nombre de jetons Armée qui fait son ravitaillement, et ainsi de suite. En cas d'égalité, c'est le Premier Joueur ou le joueur le plus proche de lui dans le sens horaire qui est le premier à décider.

Vous pouvez obtenir des résultats négatifs car les unités militaires se révoltent si elles ne sont pas payées ou nourries.



Exemple : Cédric possède 2 Catapultes et 3 Milices. Deux Milices sont ravitaillées avec des cubes Nourriture tandis que la 3ème Milice ne l'est pas. La Force Militaire de Cédric est de 3 : +2 pour les Catapultes, +2 pour les Milices ravitaillées, -1 pour la Milice affamée.

Une fois que tous les joueurs ont ravitaillé leurs armées, déterminez la **Force Militaire** de chaque joueur :



Chaque **Catapulte** vaut +1.



Chaque **Condottiere** vaut +1 s'il est ravitaillé par un **cube Or**.



Chaque **Condottiere** vaut -1 s'il n'est pas ravitaillé par un **cube Or**.



Chaque **Milice** vaut +1 si elle est ravitaillée par un **cube Nourriture**.



Chaque **Milice** vaut -1 si elle n'est pas ravitaillée par un **cube Nourriture**.

Comparez les **valeurs totales** de Force Militaire des joueurs et distribuez des **Points de Victoire** (avec des **billets Point de Victoire Militaire**) en fonction du nombre de joueurs en utilisant le tableau suivant :

Position Nombre de joueurs	1 ^{er}	2 ^{ème}	3 ^{ème}	4 ^{ème}
2	5	0		
3	6	3	0	
4	7	4	2	0

En cas d'égalité, les joueurs concernés additionnent leurs Points de Victoire gagnés ce tour et partagent le résultat équitablement entre eux, arrondi au supérieur (voir exemple page suivante).

Exemple : Dans une partie à 4 joueurs, Thibault et Gabriel ont une Force Militaire de 5 chacun, Cédric a une Force Militaire de 3 et Olivier une Force Militaire de 2. Thibault et Gabriel se partagent la première et la deuxième place. Ils additionnent leurs Points de Victoire : $7+4=11$ et divisent le résultat par 2. Chacun reçoit ainsi 6 Points de Victoire (arrondi de 5,5). Cédric arrive 3ème et reçoit 2 Points de Victoire. Olivier ne reçoit rien.

Thibault :		5
Gabriel :		5
Cédric :		3
Olivier :		2

Une fois que tous les joueurs ont reçu leurs Points de Victoire, ils retirent **tous les cubes** présents sur leurs **jetons Condottiere** et **Milice** et les remettent dans la réserve. Ils peuvent ensuite retirer autant de jetons Condottiere et/ou Milice qu'ils le souhaitent de leur Principauté pour les remettre en réserve. Mais ils peuvent aussi bien tous les garder.

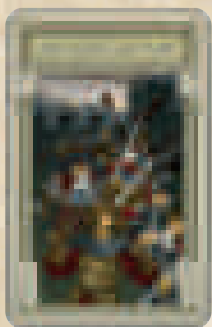
Exemple : Cédric retire les deux cubes Nourriture de ses jetons Milice et les remet dans la réserve. Il décide ensuite de remettre 1 de ses jetons Milice dans la réserve et de garder les 2 autres.

Début de l'Année suivante

À la fin de la 1ère Année, prenez les **cartes de 2ème Année** et placez-les comme nouvelle **Pioche** près de l'Étalage. Complétez ensuite l'Étalage en révélant la première carte de la Pioche. De la même façon, vous utiliserez la pile de **3ème Année** comme **Pioche** lors de la 3ème Année. Chaque joueur doit toujours disposer d'un nombre de cartes identique parmi lesquelles il peut choisir ses actions.

Au début de l'Année suivante, les joueurs reprennent l'ordre normal des tours de jeu là où ils en étaient restés avant le Décompte Militaire.

DÉCOMPTES MILITAIRES SUPPLÉMENTAIRES



En plus des 3 Décomptes Militaires qui ont lieu à la fin de chaque Année, 2 Décomptes Militaires supplémentaires sont déclenchés lors des 2ème et 3ème Années lorsque les **cartes Décompte Militaire** sont piochées. Ainsi, chaque partie compte un total de **5 Décomptes Militaires**.

Dès qu'une carte Décompte Militaire est révélée de la Pioche, un **Décompte Militaire supplémentaire** a lieu **immédiatement**. Procédez de la même façon que lors des autres Décomptes Militaires. Une fois que le Décompte Militaire supplémentaire est résolu, remettez la

carte Décompte Militaire dans la boîte et tirez une carte de la Pioche pour compléter l'Étalage comme d'habitude.

Cas particulier : Si une carte Décompte Militaire est la dernière à être révélée de la Pioche, l'Année se termine sur un Décompte Militaire supplémentaire, puisque l'étagage ne peut plus être complété après cela. Deux Décomptes Militaires se succèdent donc, qui sont évalués séparément, l'un après l'autre.

Après le premier de ces Décomptes Militaires, vous devez retirer tous les cubes Or et Nourriture des jetons Condottiere et Milice puis décider de retirer des jetons Condottiere et/ou Milice de votre Principauté, comme d'habitude. Vous pouvez ensuite recommencer à ravitailler vos jetons Condottiere et/ou Milice pour débiter le deuxième Décompte Militaire.

FIN DE PARTIE

Lorsque la 3ème Année est terminée, le dernier Décompte Militaire annuel a lieu. Ensuite, les joueurs additionnent tous leurs **Points de Victoire** :



Les **billets Point de Victoire Militaire** reçus durant la partie.

La valeur indiquée sur chacun des **jetons Culture** (Monuments, Livres et Peintures) récupérés durant la partie.

Le degré de réussite dans l'accomplissement de leurs **cartes Objectif**. (Voir ci-dessous pour la description des cartes Objectif.)

Le joueur possédant le **plus de Points de Victoire** gagne la partie. En cas d'égalité pour la première place, c'est celui des joueurs concernés qui possède le plus de cubes **Nourriture**, **Or** et **Faveur** qui l'emporte.

CARTES OBJECTIF

Les **cartes Objectif** donnent des **Points de Victoire** à la fin de la partie. Voici une description de ces cartes :

Cartes Objectif 1

Armurerie

Recevez **1 Point de Victoire** pour chaque **Catapulte** que vous possédez.

Sol Fertile

Si vous possédez plus de **6 jetons Ferme et Champ** cumulés, recevez **1 Point de Victoire** pour chacun de vos jetons **Ferme et Champ** au-dessus du sixième.

Charte Municipale

Si vous possédez plus de **6 jetons Palazzo et Banque** cumulés, recevez **1 Point de Victoire** pour chacun de vos jetons **Palazzo et Banque** au-dessus du sixième.

Forteresse

Recevez **1 Point de Victoire** pour chaque lot de **4 Points de Victoire Militaire** collectés sous forme de **Billets Point de Victoire Militaire**.

Cartes Objectif 2

Chapelle

Recevez **2/5/8 Points de Victoire** si vous possédez 1/2/3 paires comprenant **1 Monument et 1 Peinture** chacune.

Mairie

Recevez **2/5/8 Points de Victoire** si vous possédez 1/2/3 paires comprenant **1 Monument et 1 Livre** chacune.

Palace

Recevez **5/10/15 Points de Victoire** si vous possédez 1/2/3 brelans comprenant **1 Monument, 1 Livre et 1 Peinture** chacun.

Villa

Recevez **2/5/9 Points de Victoire** si vous possédez 1/2/3 paires comprenant **1 Livre et 1 Peinture** chacune.

PRÉSENTATION DES CARTES ACTION

Les **cartes Action** vous permettent de produire de la Nourriture et de l'Or, de construire des bâtiments, de recruter des soldats et de collecter des biens culturels. Chaque action indiquée ne peut être réalisée qu'**une seule fois** lorsque la carte est **activée** (et jamais plus d'une fois).



Remettez **1 cube Nourriture** dans la réserve et prenez en échange **1 jeton Banque** de la réserve à placer dans votre Principauté. – OU – Remettez **3 cubes Nourriture** dans la réserve et prenez en échange **2 jetons Banque** de la réserve à placer dans votre Principauté.



Remettez **1 cube Or** dans la réserve et prenez en échange **1 jeton Ferme** de la réserve à placer dans votre Principauté. – OU – Remettez **3 cubes Or** dans la réserve et prenez en échange **2 jetons Ferme** de la réserve à placer dans votre Principauté.



Remettez **1 cube Nourriture** dans la réserve et prenez en échange **1 jeton Palazzo** de la réserve à placer dans votre Principauté. – OU – Remettez **3 cubes Nourriture** dans la réserve et prenez en échange **2 jetons Palazzo** de la réserve à placer dans votre Principauté.



1^{ère} et 2^{ème} Année : Remettez **1 cube Or** et **1 cube Nourriture** dans la réserve et prenez en échange **1 jeton Catapulte** de la réserve à placer dans votre Principauté. – OU – Remettez **2 cubes Or** et **3 cubes Nourriture** dans la réserve et prenez en échange **2 jetons Catapulte** de la réserve à placer dans votre Principauté.



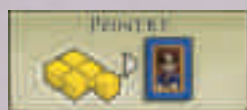
3^{ème} Année : Remettez **1 cube Nourriture** dans la réserve et prenez en échange **1 jeton Catapulte** de la réserve à placer dans votre Principauté. – OU – Remettez **1 cube Or** et **2 cubes Nourriture** dans la réserve et prenez en échange **2 jetons Catapulte** de la réserve à placer dans votre Principauté.



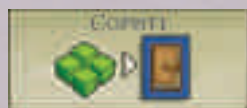
Remettez **1 cube Or** dans la réserve et prenez en échange **1 jeton Champ** de la réserve à placer dans votre Principauté. – OU – Remettez **3 cubes Or** dans la réserve et prenez en échange **2 jetons Champ** de la réserve à placer dans votre Principauté.



Remettez **1 cube Nourriture** et **2 cubes Or** dans la réserve et prenez en échange **1 jeton Monument** de votre choix de la réserve à placer dans votre Principauté. – OU – Remettez **1 cube Or** et **2 cubes Nourriture** dans la réserve et prenez en échange **1 jeton Monument** de votre choix de la réserve à placer dans votre Principauté.



Remettez **5 cubes Or** dans la réserve et prenez en échange **1 jeton Peinture** de votre choix de la réserve à placer dans votre Principauté.



Remettez **4 cubes Nourriture** dans la réserve et prenez en échange **1 jeton Livre** de votre choix de la réserve à placer dans votre Principauté.



Prenez dans la réserve **autant de cubes Nourriture qu'il y a de jetons Champ** dans votre Principauté et placez-les dans votre Principauté.



Prenez dans la réserve **autant de cubes Or qu'il y a de jetons Palazzo** dans votre Principauté et placez-les dans votre Principauté.



Prenez **autant de jetons Condottiere** de la réserve **que vous le souhaitez** et placez-les dans votre Principauté.



Prenez **autant de jetons Milice** de la réserve **que vous le souhaitez** et placez-les dans votre Principauté.



Prenez **2 cubes Or OU 1 cube Or et 1 cube Nourriture OU 2 cubes Nourriture** de la réserve et placez-les dans votre Principauté.



Prenez **3 cubes Or** de la réserve et placez-les dans votre Principauté.



Prenez **3 cubes Nourriture** de la réserve et placez-les dans votre Principauté.