

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

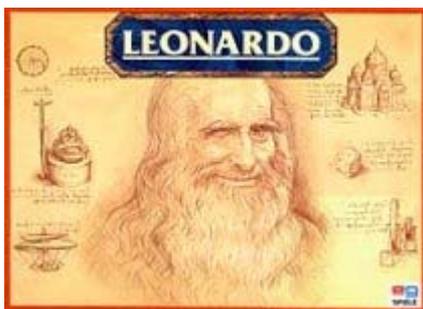
[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)





**Un jeu de Marco Donadoni**

© 1994 EG Spiele

Traduction : François Haffner – jeuxsoc.fr

## But du jeu

Le but du jeu est de devenir le maître de la ville en amenant ses adversaires à la banqueroute ou en réunissant un plus grand capital. La durée de la partie peut être fixée à une heure ou une heure et demie.

## Préparation

Chaque joueur choisit l'une de 6 couleurs à disposition et reçoit le pion, 20 palais de cette couleur ainsi que 250 Florins.

Les cartes palais sont mélangées, et chaque joueur reçoit une carte. Si un joueur tire une carte de pont, il remet celui-ci dans le paquet et reçoit une nouvelle carte.

Un numéro de case se trouve en haut à gauche sur la carte. Chaque joueur met l'un de ses palais (la forme des palais est sans importance) sur la case correspondante. Le reste des cartes de palais est posé visible à côté du plan de jeu. Les paquets de cartes événements internationaux, administrations publiques et soldat sont mélangés et sont également mis face visible côté du plan de jeu.

Le paquet de cartes œuvres d'art est également mélangé, est mis à côté du jeu, mais lui, face cachée. Les joueurs décident maintenant s'ils appartiennent aux Guelfes (parti du pape) ou aux Gibelins (parti de l'empereur).

## Le plan de jeu

La carte représente une ville imaginaire de la Renaissance à l'époque de Léonard de Vinci. Elle comporte 32 terrains numérotés. Les terrains sont les suivants :

- 6 places
- 3 marchés
- 19 rues
- 4 ponts

Les rues de même couleur forment un quartier. Bien que des places et marchés se trouvent dans un quartier, ceux-ci n'en font pas partie.

## Déroulement du jeu

Le joueur de départ met son pion à côté de son palais sur le jeu, puis il lance le dé et avance son pion dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, d'autant de cases qu'il a de points au dé. Suivant le terrain où il termine son mouvement, il a les possibilités suivantes.

## Acquisition des palais et des ponts

Si un joueur atteint une rue ou un pont qu'aucun autre joueur ne contrôle encore, il peut y acquérir un palais. Il choisit dans le paquet de cartes palais celle qui correspond à son numéro de case, et la place visible devant lui. Il paie le prix indiqué à la banque et marque le terrain correspondant avec un palais de sa couleur. Il peut aussi vendre aux enchères le palais ou le pont au plus offrant. Lors d'une vente aux enchères, le prix de départ est fixé à 5 Florins et les enchères vont de 5 en 5. Le produit de la vente de la vente aux enchères va à la banque.

## Visite d'un palais d'un autre joueur

Si le pion termine sur le palais d'un adversaire, il faut lui payer une taxe. La hauteur de la taxe dépend de la valeur du palais et du nombre d'œuvres d'art qui y sont exposées. À l'aide du tableau des revenus de palais imprimé sur le plan de jeu, on calcule la taxe due sans problème. Pour les joueurs qui ne veulent pas calculer, un tableau de conversion est joint à la pile de cartes palais.

## Acquisition des œuvres d'art (KTWS)

L'acquisition des œuvres d'art sert à augmenter la valeur des palais. Les œuvres d'art sont mises sur les cartes des palais dans lesquelles on veut les exposer. Avant de lancer le dé, le joueur actif peut acquérir jusqu'à 4 œuvres d'art : il paie à la banque 50 Florins pour chaque œuvre d'art. Les œuvres d'art sont tirées une à une du paquet de cartes des œuvres d'art et sont placées sur les cartes des palais que le joueur possède. Le nombre d'œuvres d'art est limité à quatre par palais. Une œuvre une fois exposée ne peut plus être déplacée.

Remarque : Le prix d'achat de chaque œuvre d'art est de 50 Florin, même si le prix donné sur la carte est différent.

## Contrôle d'un quartier

Si un joueur possède tous les palais d'un quartier (les quartiers sont caractérisés par les mêmes couleurs), les revenus des palais doublent.

## Cartes de soldat

Si un joueur fait 1 ou 2 au dé, il peut tirer une carte de soldat et la poser ouvertement devant lui. Un joueur ne peut jamais posséder en même temps plus de 2 cartes de soldat.

## Bataille

Si un joueur atteint avec son pion une case qui est déjà occupée par le pion d'un autre joueur, il peut se passer ce qui suit :

- Aucun des joueurs ne possède des cartes de soldat : aucun effet.
- Un seul des joueurs possède une ou deux cartes de soldat : ce joueur reçoit de son adversaire 10 Florins.
- Les deux joueurs possèdent des cartes de soldat : une bataille a lieu.

Les deux joueurs lancent le dé. Celui qui obtient le résultat le plus haut, élimine un soldat de son adversaire. La bataille continue jusqu'à ce qu'un seul des joueurs possède encore des cartes de soldat. Le joueur battu lui paye alors 10 Florins.

## Terrains particuliers

### Piazza Maggiore (1)

Si un pion passe sur cette case, le joueur reçoit 100 Florins de la banque. Si le pion s'arrête exactement sur la place, le joueur peut acheter une administration publique. Il prend la carte supérieure de la pile de cartes administrations publiques et paie le montant indiqué à la banque. Chaque administration publique se rapporte à une case de la carte (des messages se rapportent, par exemple, aux cases 7, 22, et 28). Si un adversaire se pose sur l'une de ces cases, le propriétaire de l'administration peut déplacer son pion jusqu'à 5 cases en avant ou derrière. Si la case correspond à un message, le propriétaire de l'administration peut, de plus, éliminer un soldat.

### Paix de Dieu

Sur les cases 9 et 17, où se trouvent le couvent de Santa Maria et l'église de Santa Croce, règne la « paix de Dieu », c.-à-d. que sur ces cases, aucune bataille entre soldats ne peut avoir lieu.

### Les marchés

Si un joueur atteint les cases 3, 11 ou 24, il peut lancer un marché. S'il décide de le faire, tous les autres joueurs doivent mettre une somme d'au moins 5 Florins sur l'une des 4 cases de produit (pierre précieuse, ivoire, or ou épices) en haut du plan de jeu. Chaque produit est caractérisé par deux chiffres. Après que tous les joueurs aient misé sur un produit, on jette le dé qui donne un nombre de 1 à 12.

Si un ou plusieurs joueurs ont misé sur le numéro qui sort, ils reçoivent, du joueur qui organise le marché, leur mise plus trois fois sa valeur ; cependant, celui-ci garde les engagements des autres joueurs. Si le nombre qui sort est 5, 6, 7 ou 8 ou un nombre sur lequel personne n'a misé, le joueur qui a organisé le marché reçoit tous les engagements.

## Événements internationaux

Si un joueur atteint un case de message (7, 22 ou 28 – que l'administration correspondante ait été déjà donnée ou non), il tire la carte supérieure du paquet de cartes événements internationaux, et lit son contenu. Les cartes peuvent favoriser le parti des Guelfes (parti du pape) ou le parti des Gibelins (parti de l'empereur). Tous les joueurs qui font partie du parti favorisé, reçoivent 100 Florins de la banque. Ensuite, la carte est mise sous le paquet.

## Négociations

A la fin d'un tour de jeu, des négociations peuvent être menées. Des palais peuvent être vendus ou échangés librement, de gré à gré.

## Banqueroute

Si un joueur est incapable de payer, il doit immédiatement annoncer sa faillite et se retirer du jeu. Son créancier reçoit toutes ses cartes de palais et de ponts, y compris les œuvres d'art qui y sont présentes.

## Alliance

A tout moment, deux ou plusieurs joueurs peuvent se réunir en alliance. Tous les biens de tous les membres de l'alliance sont alors réunis. En outre, une alliance est représentée sur le jeu par une seule couleur et un seul pion. Seuls des membres du même parti (Gibelins ou Guelfes) peuvent s'allier. Un avantage de l'alliance est aussi que chaque membre de l'alliance peut lancer le dé au début du tour : les alliés décident ensuite en commun quel résultat ils gardent.

## Vainqueur

Le vainqueur est le joueur (ou l'alliance) qui reste seul en jeu après la banqueroute des autres participants, ou alors le joueur ou l'association qui a réuni le plus grand capital à l'issue du temps de jeu décidé. La fortune d'un joueur résulte de la somme des valeurs indiquées sur les cartes respectives. Attention : la valeur d'une œuvre d'art peut être différente de son prix d'achat.