

Princes of the Renaissance

Sommaire

Sommaire	1
Introduction.....	1
Exemples de composants	1
Mise en place	2
Règles importantes.....	2
Jouer.....	2
Fin des décades.....	2
Points de victoire	3
Les actions	3
1. Acheter une tuile	3
2. Mettre une tuile aux enchères.....	3
3. Déclencher une guerre.....	3
4. Passer	4
Les tuiles.....	4
Tuiles Familles	4
Cartes Trahison.....	4
Tuiles Politiques	4
Tuiles événements	5
Le Pape.....	5
Exemple de partie	5
Crédits.....	6

Introduction

"Princes of the Renaissance" se déroule dans l'Italie de la Renaissance, dans la période allant grossièrement de 1470 à 1500. A cette époque, l'Italie était divisée en plusieurs factions guerrières. C'était le moment culminant des princes Condottieri, seigneurs qui maintenaient leurs modes de vie extravagant en combattant pour d'autres provinces. Il y avait pour eux de quoi dépenser leur argent, avec des artistes tels que Michel-Ange ou Léonard de Vinci. C'est aussi le moment où Machiaveli écrivit son fameux traité, à la fois fasciné et attiré par la traîtrise de ces princes.

Dans ce jeu chaque joueur contrôle une famille de Condottieri : Baglioni, Bentivogli, d'Este, Gonzaga, Malatesta et Montefeltro, qui sont chacune représentées par une tuile. Chaque tuile Famille a sa capacité spéciale indiquée dessus. Les joueurs s'affronteront pour faire de leur famille la plus puissante d'Italie (la puissance étant mesurée en points de victoire). La principale mesure du succès se situe dans le contrôle d'intérêts dans les 5 villes majeures : Milan, Venise, Florence, Rome et Naples.

Ce jeu devrait comporter les éléments suivants :

1 plateau
6 tuiles Famille
24 tuiles Troupes
12 tuiles Evénements
30 tuiles Politiques
23 tuiles Trahison (appelées "cartes Trahison" par la suite)
1 tuile Pape
5 pions Ville
2 pions Guerre
1 marqueur de "Guerre Passées"
Compteurs d'Influence
Compteurs d'Or
Compteurs de Victoire
2d6

Exemples de composants

- Tuile Famille (Influence, Or, Capacité spéciale, ville d'origine)
- Tuile Politique (Influence, Capacité spéciale) (*NDT : j'ai traduit "City Tile" par "tuile politique". C'est mon choix*)
- Tuile Troupe (Influence)
- Tuile Evénement (Valeur finale à la fin du jeu, Décade, Doit être acheté avec de l'Influence) : cette tuile Evénement est une tuile Artiste. Tous les artistes ont leur nom indiqué dessus (Gozzoli, dans ce cas).
- Pape (Or, Doit être payé avec de l'Influence)
- Dos des Tuiles Trahison
- Il y a deux monnaies dans le jeu : l'Or et l'Influence.

La plupart des Tuiles seront achetées avec de l'Or mais le droit de combattre pour une ville et certaines tuiles Evénements, ainsi que le Pape, sont payés avec de l'Influence.

- Compteurs de Victoire

Mise en place

Utilisez un dé pour déterminer qui sera le premier joueur.

Dans le sens horaire en partant du premier joueur, chacun sélectionne une tuile Famille et la place devant lui.

Chaque joueur commence avec 40 Ors et 12 Influences.

Indiquez le statut de départ de chaque ville en utilisant les marqueurs en bois coloré. La couleur de chaque ville est représentée sur la carte.

<i>Statut de départ des villes</i>	
Venise	7
Milan, Florence	6
Rome, Naples	5

Placez le pion noir sur le 0 des la piste des "Bataille Passées" (*War Fought Track*)

Triez les tuiles Troupe en piles de même type et placez-les visibles à coté du plateau.

Triez les tuiles Politiques et placez-les en colonne par couleur de manière à ce que chaque tuile soit clairement visible.

Séparer les tuiles Evénements en trois lots identifiés par leur décade (I, II, III). Le premier lot doit être disposé de manière à ce que chaque tuile soit visible.

Placez la tuile Pape à coté des tuiles Evénements.

Mélangez les cartes Trahison et placez les face cachée en une seule pile à coté du plateau.

Notez que toutes les tuiles (sauf les Trahisons) sont toujours placées face visibles de manière à être visible clairement par les autres joueurs.

Règles importantes

Les pions d'Or et d'Influence peuvent être conservés face cachée. Les joueurs doivent toujours montrer clairement combien de pions de chaque type ils possèdent.

Les joueurs peuvent négocier n'importe quand durant le jeu. Les seules choses qui puissent être échangées entre les joueurs sont de l'or et de l'influence, un joueur ne peut jamais donner une tuile à un autre joueur. Ce sur quoi les joueurs négocient est entièrement à leur appréciation et les promesses peuvent ne pas être tenues.

Un joueur peut normalement posséder *au plus 2 cartes Trahison*. Cette limite peut être augmentée avec des tuiles Familles et / ou Politiques. Un joueur peut acheter plus que cette limite mais il doit ensuite défausser des cartes pour se conformer à sa limite.

Un joueur ne peut posséder des tuiles Politiques que de trois villes différentes au plus et au maximum six tuiles Politiques au total.

Un joueur ne peut jamais défausser une tuile Politique.

Les tuiles Politique ayant utilisé leur action spéciale disponible une fois par décade doivent être tournées de 90° une fois l'action utilisée.

Jouer

La partie va durer 3 décades. Dans chaque décade, il va y avoir un nombre variable de tours de jeu. Une décade se termine dès que la dernière tuile Evénement de la décade en cours a été acquise aux enchères. Comme les joueurs décident quand les tuiles Evénements sont mises aux enchères, il n'y a pas de nombre de tours prédéfinis dans une décade.

Au début de la première décade, déterminez de nouveau au hasard qui sera la premier joueur (le but étant d'empêcher qu'un même joueur choisisse automatiquement la première Famille et effectue la première action). Dans les décades suivantes, le premier joueur sera celui après le dernier joueur ayant effectué une action.

Dans le sens horaire, chaque joueur va effectuer **une** action par tour parmi un choix de quatre actions. Le choix de chaque tour est indépendant des choix des tours précédents. Dans les tours suivants, certaines actions peuvent devenir indisponibles.

Les 4 actions, détaillées ci-dessous, sont :

- **Acheter une tuile** – Troupe ou Trahison.
- **Mettre une tuile aux enchères** – Politique, Evénement ou Pape.
- **Déclencher une guerre** – déplacer le pion "Guerre passées" (même si la guerre a un veto).
- **Passer** – vous pouvez toujours participer aux tours suivants.

Fin des décades

A la fin de chaque décade, les joueurs récupèrent à la fois de l'Or et de l'Influence.

Le gain en Or est indiqué par un nombre dans un cercle doré.

Le gain en Influence est indiqué par un nombre dans un carré gris.

Les revenus des guerres, placés sur les villes natales, sont collectés.

Le Pape retourne à coté des tuiles Evénements (sauf après la 3^e décade).

Remettez les tuiles Politique qui avaient été pivotées de 90° dans leur position initiale.

Le marqueur des Guerres Passées est replacé sur 0.

Placez le lot suivant de tuiles Evénement de manière à ce qu'elles soient toutes clairement visibles.

A la fin de la troisième décade, après que tous les revenus ont été collectés, les joueurs totalisent leurs points de victoire (PV). Les capacités spéciales des tuiles Politique ne peuvent pas être utilisées durant le calcul des PV. Le joueur ayant le plus grand total est le vainqueur. Il n'y a pas de départage des égalités.

Points de victoire

Déplacez les pions de statut des villes vers les 5 emplacements PV à droite de la piste de Statut des Villes (*City Status Track*). Le pion de statut de ville le plus haut va vers l'emplacement 10 PV, le suivant vers 7PV, et ainsi de suite, dans l'ordre décroissant. En cas d'égalité, la ville avec le plus d'Artiste dessus prend l'avantage. S'il y a toujours égalité, toutes les villes à égalité prennent le plus faible des emplacements contestés. Par exemple, si deux villes sont à égalité pour la deuxième place, elles vont toutes deux marquer pour la troisième place (5 PV) et la suivante pour la quatrième place.

Scores des joueurs :

- La valeur en PV de la ville pour chaque tuile Politique détenue,
- La valeur en PV des tuiles Événements,
- Le possesseur de la charge de Pape dans la décade finale marque 3 PV,
- Le joueur avec le plus d'Or marque 6 PV*
- Le second joueur avec le plus d'Or marque 3 PV*
- Le joueur avec le plus d'Influence marque 4PV (4 PV chacun en cas d'égalité)
- Valeur des compteurs de Victoire

* si deux ou plusieurs joueurs sont à égalité pour le plus d'Or, ils marquent tous 6 PV . Les joueurs qui sont second pour le plus d'Or marquent tous 3 PV .

Les compteurs de Victoire rapportent des PV comme suit :

1 compteur Victoire 1 PV
2 compteurs Victoire 1+2= 3 PV
3 compteurs Victoire 1+2+3 = 6 PV
4 compteurs Victoire 1+2+3+4 = 10 PV
5 compteurs Victoire 1+2+3+4+5=15 PV etc.

Les actions

1. Acheter une tuile

On ne peut acheter qu'une seule tuile durant son tour.

Les TROUPES sont achetées en Or en payant le prix indiqué. Les joueurs peuvent défausser une tuile Troupe *au lieu* d'acheter une tuile avec cette action. La tuile retourne sur la pile des tuiles non utilisées. *Chaque joueur ne peut posséder qu'une seule troupe du même type.*

Les cartes TRAHISON coûtent 1 Or et 1 Influence (comme indiqué au dos des tuiles). Voyez §*Règles Importantes* pour les limites concernant les cartes Trahison.

2. Mettre une tuile aux enchères

Le joueur en main choisit une tuile Politique ou Événement ou le Pape (s'il est toujours disponible) et le met aux enchères. Les règles d'enchères diffèrent selon le type de tuile mise aux enchères :

TUILES POLITIQUE

Le joueur actif doit enchérir en premier avec au moins le double du statut actuel de la ville à laquelle la tuile appartient.

Ces enchères se font en utilisant l'Or. L'enchère se poursuit dans le sens horaire. Si un joueur passe, il ne participe plus à l'enchère. Voyez la section §*Règles Importantes* pour les limites sur les tuiles Politique.

TUILE ÉVÉNEMENT

Le joueur actif n'est pas obligé d'enchérir. La première enchère peut être zéro. La tuile sera acquise pour rien si personne ne monte. Les tuiles sont payées soit en Or soit en Influence comme indiqué par le symbole sur la tuile (rond ou carré). Un joueur peut miser plus qu'il n'a s'il a suffisamment de rabais sur ses tuiles Famille / Politique / Trahison pour payer avec l'Or / l'Influence qu'il possède.

Voir plus bas les effets des différentes tuiles événements

TUILE PAPE

Enchérissez pour le Pape de la même manière que pour les tuiles événements.

3. Déclencher une guerre

Cette action ne peut pas être choisie si le compteur des Guerres Passées a atteint sa limite pour la décade (il ne peut y avoir que 4 guerres par décade, 5 s'il y a 5 ou 6 joueurs).

Le compteur des guerres passées est avancé d'une case.

Le joueur actif choisit quelles villes vont combattre, en plaçant le pion noir sur l'attaquant et le pion blanc sur le défenseur.

Un veto peut être joué à ce moment. Même si c'est le cas, le compteur des Guerres Passées n'est pas reculé. Une guerre empêchée par un Veto compte quand même dans la limite du nombre de guerres.

Mettez aux enchères la position de condottiere (i.e. représentant) de la ville attaquante. Seuls les joueurs ayant au moins une tuile Troupe peuvent participer à l'enchère. Le joueur actif place la première enchère.

Les joueurs qui ont passé ne peuvent plus participer à l'enchère en cours. L'enchère continue dans le sens horaire jusqu'à ce qu'un seul joueur reste. Le gagnant paye le montant qu'il a enchéri en Influence et prend le dé noir.

Mettez aux enchères la position de condottiere pour la ville attaquée de la même manière que pour la ville attaquante sauf que le joueur qui a remporté celle-ci ne peut pas y participer. Le gagnant prend le dé blanc.

Si aucune des positions n'a trouvé preneur, il ne se passe rien d'autre (une guerre a eu lieu mais elle s'est finie en égalité).

Si une seule position a trouvé preneur, l'autre ville combat avec une attaque et une défense de 3. Un joueur neutre lancera le dé pour cette ville.

Les villes payent leurs condottiere en Or. Le montant payé est égal au statut actuel de la ville. L'Or doit être placé sur la ville natale du joueur, d'où il sera collecté à la fin de la décade.

Le combat :

Les deux camps totalisent les scores d'attaque ou de défense de leurs troupes en fonction de leur position, en

incluant les modificateurs éventuels, et y rajoute le résultat du dé.

Si l'attaquant gagne le combat est fini.

Si le résultat est une égalité ou si le défenseur gagne, alors le défenseur contre-attaque. Il y a second tour de combat où le joueur auparavant défenseur utilise son score d'attaque et le joueur auparavant attaquant utilise son score défense.

Si la contre-attaque réussit alors le défenseur original est victorieux. Tout autre résultat signifie que la guerre est une égalité.

Si le gagnant du tour décisif a un score deux fois supérieur ou plus au score de son adversaire alors la ville victorieuse monte de deux crans sur la Piste de Statut des Villes alors que la ville défaite descend de 2 niveaux. Sinon la ville gagnante monte d'un niveau et la ville perdante descend d'un niveau.

Aucun statut de ville ne peut descendre en dessous de trois ou monter au dessus de dix. Le fait qu'une des villes ait atteint une limite de la piste n'empêche pas les autres de bouger.

Le joueur qui représentait la ville victorieuse prend et conserve un pion de Victoire. Notez qu'aucune troupe n'est perdue.

4. Passer

Passer son tour est une option. Le joueur conserve le droit de jouer aux tours suivants.

Les tuiles

Tuiles Familles

Chaque famille a une capacité spéciale :

BAGLIONI – vous avez un rabais d'1 Influence à chaque fois que vous gagnez l'enchère pour devenir condottiere.

BENTIVOGLI – vous pouvez conserver une carte Trahison de plus en main (i.e. 3 au lieu de 2).

MALATESTA – idem.

MONTEFELTRO – vous avez un rabais de 1 Or ou 1 Influence à chaque fois que vous gagnez une enchère pour une tuile Artiste.

GONZAGA – idem.

D'ESTE – vous ajoutez 1 aux valeurs d'attaque et de défense d'une troupe d'Artillerie (vous devez en posséder une pour avoir ce bénéfice).

Cartes Trahison

Corrompre des troupes (*Bribe Troops*) (x7). Cette carte peut être jouée seulement pendant une guerre après que les condottieri ont été assignés à chaque ville. Vous pouvez jouer cette carte si vous êtes un des deux combattants ou si vous avez la tuile Pape et êtes dans une Sainte Ligue avec un des combattants. L'ordre dans lequel les joueurs décident s'ils veulent jouer cette carte sont d'abord l'attaquant puis le défenseur et enfin le Pape. Cette carte ne peut pas être jouée

une fois que les dés ont été jetés. Vous pouvez jouer cette carte sur N'IMPORTE QUELLE troupe. Les valeurs d'attaque et de défense de cette troupe ne sont pas prises en compte pendant la totalité de cette guerre (ceci peut aussi affecter les bonus ajoutés à cette troupe).

Corrompre un cardinal (*Bribe Cardinal*) (x2). Cette carte vaut 3 Influence si elle est utilisée pour payer pour la tuile Pape.

Gel d'enchère (*Freeze bid*) (x8). Vous pouvez jouer cette carte lorsque c'est votre tour d'enchérir (même si vous choisissez de passer). Vous pouvez jouer cette carte contre n'importe quel autre joueur. Ce joueur ne peut pas augmenter son enchère la fois suivante où il pourrait le faire, ce qui le forcera probablement à sortir de l'enchère. Vous ne pouvez pas jouer cette carte si vous êtes déjà sorti de l'enchère.

Vol d'influence (*Steal Influence*) (x2). Vous pouvez voler 2 points d'Influence au joueur de votre choix. Vous ne pouvez jouer cette carte que lorsque vous êtes le joueur actif. Vous ne pouvez la jouer si une enchère est en cours.

Intercepter une livraison d'Or (*Raid Gold Shipment*) (x2). Vous pouvez voler 3 Ors à un joueur de votre choix. Vous ne pouvez jouer cette carte que lorsque vous êtes le joueur actif. Vous ne pouvez la jouer si une enchère est en cours.

Veto (*Veto*) (x1). Vous pouvez jouer cette carte lorsqu'un joueur a décidé quelles villes vont s'affronter mais avant que les enchères pour devenir condottieri aient commencé. Aucune guerre n'a lieu. Le compteur des Guerres Passées est quand même avancé d'une case.

Démarrer une guerre (*Start War*) (x1). A la fin de votre tour, vous pouvez jouer cette carte et déclencher une guerre. Ceci ne déplace pas le compteur des Guerres Passées, c'est une guerre additionnelle. Cette guerre est résolue tout comme les autres.

Tuiles Politiques

Banking. Si vous avez une de ces tuiles alors une fois par décade vous pouvez échanger jusqu'à 3 Ors contre 3 Influence ou vice-versa. Vous pouvez faire ceci n'importe quand mais jamais après que la dernière tuile Événement n'ait été mise aux enchères, sauf si c'est pour payer cette tuile (vous ne pouvez pas utiliser cette tuile à la fin du jeu pour convertir de l'Or / Influence afin de gagner des points de victoire).

Lucrezia Borgia. Si vous possédez cette tuile alors vous pouvez voler deux points d'Influence une fois par décade au joueur de votre choix – tout comme la carte Trahison "Vol d'Influence".

Ludovico Sforza. Une fois par décade vous pouvez demander à ce que les deux dés soient relancés lors d'une guerre. Le second lancer de dé est le jet définitif, vous ne pouvez pas décider de conserver le résultat précédent.

Lorenzo Medici. Vous avez la possibilité d'utiliser un Veto sur une guerre, de la même façon qu'avec la carte Trahison Veto.

Cesare Borgia / Ferrante d'Aragon. Pour chaque tuile que vous possédez, vous pouvez avoir une carte Trahison de plus

en main. Notez que deux tuiles Familles offrent le même bénéfice.

Alfonso Aragon. Vous pouvez utiliser cette tuile une fois par décade. Lorsque vous l'utilisez, vous piochez simplement une carte Trahison. Ceci ne compte pas comme une action. Vous pouvez utiliser cette tuile Politique au tour où vous l'achetez ou lorsque vous êtes le joueur actif.

Roderigo Borgia, Giovanni Medici, Della Rovere, Famille Orsini, Famille Colonna. Chacune de ces tuiles vous permet de payer un de moins pour l'acquisition de la tuile Pape.

Caterina Sforza. Vous ajoutez 2 à votre défense à chaque fois que vous combattez. Vous devez posséder au moins une troupe pour utiliser ce bénéfice.

Arbalétriers Genevois (*Genoese Crossbow*). Vous ajoutez 1 à la valeur de défense d'une tuile Troupe Arbalétrier (*Crossbow*) si vous en possédez une.

Mercenaires Suisses (*Swiss Mercenaries*). Vous ajoutez 1 à la valeur d'attaque et de défense d'une troupe de Piquiers (*Pike*) si vous en possédez une. Vous payez également 1 Influence de moins si vous gagnez l'enchère pour devenir un condottiere.

Armurier (*Armurer*). Vous ajoutez 1 à la valeur d'attaque d'une troupe Cavalerie (*Cavalry*) si vous en possédez une. Vous payez également 1 Influence de moins si vous gagnez l'enchère pour devenir un condottiere.

Infanterie Espagnole (*Spanish Infantry*). Vous ajoutez un à l'attaque et à la défense d'une troupe d'Infanterie Légère (*Light Infantry*) si vous en possédez une.

Tuiles événements

2/3/4 VPs (Artistes). Si vous gagnez une de ces tuiles, vous la conservez jusqu'à la fin du jeu et vous marquez les points de victoire marqués dessus.

"+1 STA" (Artistes). Si vous gagnez cette tuile, alors vous devez la placer immédiatement sur une des villes majeures (sur l'emplacement prévu) et augmentez le statut de cette ville d'un niveau. *Il peut y avoir plusieurs tuiles de ce type sur la même ville.*

Marchand (*Merchant*). Si vous gagnez cette tuile vous la conservez jusqu'à la fin du jeu. Chaque tuile Politique marquée "Marchand" que vous possédez vous permet de gagner un Or supplémentaire à la fin de chaque décade et vous rapportera 1 PV de plus à la fin de la partie. L'effet de ces tuiles est cumulatif, donc si vous gagnez les deux, vous gagnerez 2 Ors de plus et 2 PV de plus par tuile.

Invasion française (*French Invade*). Si vous gagnez cette tuile, vous devez la jouer immédiatement, ce qui signifie soit la jouer contre une ville ou la défausser. Si vous choisissez de l'utiliser contre une ville alors vous abaissez le statut de cette ville de deux niveaux. La tuile est mise de côté après utilisation.

Le Pape

Revenu de 3 Ors supplémentaires.

Sainte Ligue. Vous pouvez ajouter vos tuiles Troupe d'un côté dans une guerre. Vous n'êtes pas payé pour cela et vous ne gagnez pas de pion de Victoire pour avoir été du côté vainqueur. Vous ajoutez simplement la force de vos tuiles Troupes, pas les modificateurs que vous apportent les tuiles Politiques.

Précision : Ceci n'est possible qu'une seule fois par décade.

Bonus de 3 PV. Si vous possédez la tuile Pape à la fin du jeu (3^e décade), vous gagnez 3 PV supplémentaires.

Exemple de partie

Dans notre exemple, nous avons 4 joueurs : Geoff (Baglioni), Hammy (d'Este), Stella (Malatesta) et Timo (Gonzaga).

Enchères

Geoff décide de mettre le doge aux enchères. Venise a actuellement un statut de 6, ce qui signifie que la mise minimum que Geoff peut annoncer est 12. Il décide de commencer à 13. Hammy possède déjà des tuiles de Milan, Naples et Rome, ce qui signifie qu'il ne peut pas avoir une quatrième couleur, il est donc forcé de passer. Stella mise 14, Timo passe, Geoff mise 15. Stella passe ce qui signifie que Geoff gagne la tuile pour 15 Ors.

Hammy met la tuile événement Gozzoli aux enchères. Il n'est pas obligé d'enchérir mais il décide de faire une mise de zéro. Timo mise 4. Les autres joueurs passent ce qui signifie que Hammy doit monter ou passer. Il décide de passer, ce qui permet à Timo d'acheter la tuile. La tuile coûte 4 points d'Influence mais Timo a la famille Gonzaga, ce qui signifie qu'il paye 1 Influence de moins pour l'artiste. Notez que Timo aurait quand même pu miser 4 s'il n'avait possédé que 3 Influences en main, puisque son rabais couvre l'Influence supplémentaire.

Guerre

Stella décide de déclencher une guerre. Elle décide que Venise attaquera Rome. Aucun joueur ne joue de Veto donc la guerre a bien lieu. Timo ne possède aucune tuile troupe et ne participe donc à aucune enchère. Stella démarre l'enchère pour avoir le droit de combattre pour Venise. Finalement Geoff gagne l'enchère avec 6 points d'Influence. Il ne paye cependant que 5 points car sa famille (Baglioni) lui donne une réduction d'1 point d'Influence. Maintenant Stella et Hammy enchérissent pour représenter Rome. Hammy remporte finalement l'enchère et paye 4 Influences pour le plaisir d'être le Condottiere défenseur de Rome. Venise a un statut de 6, ce qui fait que Geoff place 6 Ors sur sa cité natale de Perugia. Rome a un statut de 5, donc Hammy place 5 Ors sur sa ville de Ferrara. Geoff possède une Cavalerie et un Piquier. Il a aussi la tuile Politique Mercenaires Suisses. Hammy possède une Artillerie et une Fortification.

Geoff a maintenant l'occasion de jouer une ou plusieurs cartes "Corrompre des troupes" (*Bribe Troops*). Il ne le fait pas. Hammy a désormais la même possibilité. Il décide de jouer une carte "Corrompre une troupe" contre la cavalerie de Geoff. Geoff a maintenant une attaque de 1 (elle aurait dû être de 0 mais il a le bonus des Mercenaires Suisses. Notez que si Hammy avait joué la carte Trahison contre les Piquiers, Geoff aurait perdu son modificateur). Hammy a une défense de 5

(Artillerie +1, Fortifications +3, +1 à l'artillerie pour d'Este).
Chaque joueur lance un dé. Geoff fait un 5 ce qui lui donne un total de 6. Hammy fait un 1, pour un total de 6. L'attaquant n'a pas gagné donc le défenseur doit contre-attaquer. Hammy a une attaque de 4 (Artillerie +3, d'Este +1), Geoff a une défense de 3 (Piquier +2, Mercenaires Suisses +1 aux Piquiers). Geoff fait un 2, pour un total de 5. Hammy réussit un 6, pour un total de 10. Le total final de Hammy est 2 fois supérieur à celui de Geoff, ce qui signifie que Rome monte de 2 crans et Venise descend de 2. Hammy prend un compteur de Victoire. Ceci conclut la guerre. Notez que si un des autres joueurs avait eu le contrôle du Pape, il aurait pu se joindre à l'un des camps, auquel cas il aurait pu jouer des cartes "Corrompre des Troupes" MAIS il n'aurait gagné aucun Or ni aucun compteur de Victoire.

Revenu

Stella possède les tuiles suivantes : Malatesta, Roderigo Borgia, le Doge, un Marchand Vénitien, une tuile Evénement Marchand et une tuile Cavalerie. Elle récupère 18 Ors grâce à ses tuiles (12 de sa tuile Famille, 2 du Doge, 3 du Marchand Vénitien, et un bonus de 1 pour la tuile Evènement Marchand). Elle récupère aussi 7 Ors sur sa cité natale pour avoir combattu lors d'une guerre dans la Décade précédente. Elle récupère 12 points d'Influence (8 de sa tuile Famille, 2 du Doge et 2 de la Cavalerie).

Crédits

Un jeu de Martin Wallace
Design par Peter Dennis
Graphisme par Ian Legge
Traduction Allemande par Ferdinand Köther.

(remerciements)

Si vous avez des questions, contactez Warfrog sur le site <http://warfrog.co.uk> ou envoyez un courriel à martinwallace@ntlworld.com.

Ces règles sont © Martin Wallace 2002

Traduction française : Olivier REIX (reixou@free.fr, <http://reixou.free.fr>)

Dernière mise à jour : 05 Décembre 2003