

Reiner Knizia

PALAZZO

Florence au 15ème siècle. La ville se situe à son apogée culturel et économique. Une course effrénée pour les plus prestigieux palais commence. Qui sera le meilleur bâtisseur ? Qui saura marquer le plus grand nombre de points de victoire ?
Qui gagnera la partie ?

BUT DU JEU

Les joueurs prennent le rôle de bâtisseurs qui veulent réaliser les plus beaux palais. Pour cela, ils ont le choix entre 3 actions. Ils peuvent se procurer de l'argent frais. Des étages de palais peuvent être achetés ou remportés aux enchères. On peut également transformer ses palais, car plus ils sont hauts et plus ils ont de fenêtres et de portes, plus ils rapporteront de points.

Le joueur ayant le plus de points de victoire à la fin gagne la partie.

MATÉRIEL

55 cartes argent

Les valeurs de 3-7 existent 3 fois dans chacune des 3 couleurs, plus 10 certificats d'une valeur de 2

1 architecte

pion en bois

8 planches avec

4 carrières

approximativement rectangulaires

1 dépôt

approximativement carré

48 éléments de construction

3 palais complets (= 5 étages) par couleur, avec 1, 2 et 3 fenêtres par étage ainsi qu'un élément (3ème étage) avec une seule fenêtre

5 tuiles cavalier

annonçant la fin de la partie

1 certificat de valeur 3

comparable aux certificats de valeur 2

4 cartons récapitulatifs

un par joueur, récapitulent en toutes lettres et en images le nombre de points de victoire

Les joueurs doivent construire les palais ayant le plus de valeur avant la fin de la partie

Celui qui a le plus de points à la fin gagne



Si vous lisez cette règle pour la première fois, nous conseillons de ne pas tenir compte des textes en gras dans la colonne de droite. Ces textes servent de règle simplifiée, qui permettent un retour rapide au jeu, même après une période d'abstinence prolongée.

PRÉPARATION DU JEU

Le **dépôt** est placé au centre de la table. Les **4 carrières** sont disposées autour du dépôt. L'**architecte** est placé sur une des 4 carrières.

Les **48 éléments** de constructions sont triés d'après le dos des cartes (I, II, et III) puis mélangés et finalement disposés face cachée à proximité des carrières afin de constituer 3 pioches.

Les **5 tuiles cavalier** doivent être mélangées avec les éléments de construction du tas III.

Les 5 premiers éléments de construction du tas I sont disposés sur les 4 carrières et le dépôt.

(Au cours de la partie on commence à piocher dans le tas I, puis dans le tas II et finalement dans le tas III contenant les tuiles cavalier qui déclencheront la fin de la partie.)

Le **certificat de valeur 3** est placé sur la table.

Les **55 cartes argent** sont mélangées et constituent une pioche face cachée.

Chaque joueur pioche **4 cartes argent** qu'il ne montre pas aux autres.

Les joueurs prennent également leur **carton récapitulatif**.

Quelques informations préalables avant d'attaquer le déroulement du jeu.

Les 48 éléments de construction

Existents en 3 matériaux différents (brique, grès, marbre) et ont chacun entre 1 et 3 portes ou fenêtres (ne sera plus utilisé que le mot fenêtre dans la suite des règles). Il existe des éléments de construction pour 5 étages différents (le chiffres à droite sur chaque élément), du rez-de-chaussée (numéro 1) jusqu'au toit (numéro 5). C'est avec ces éléments que les joueurs vont construire leurs palais. Plus un palais a de fenêtres, plus il vaudra de points à la fin de la partie.

Règles de construction :

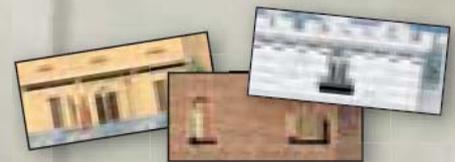
- 1) Les éléments ne peuvent être construits que de bas en haut et en ordre croissant, *par exemple 1-2-3, mais pas 1-3-2*. Par contre il est possible de laisser des 'trous', même pour le premier étage, *par exemple : 2-4-5 ou 1-3*
- 2) Aucun palais ne peut posséder deux fois le même étage (*il est défendu de construire un palais 2-4-4-5 par exemple*)
- 3) Les matériaux peuvent être mélangés dans un palais. *Par exemple, Brique-2, Marbre-3, Grès-5*. Par contre un palais construit d'un seul matériau rapportera plus de points.
- 4) Le nombre de fenêtres aux différents étages d'un palais a le droit de varier.

Le matériel est disposé comme suit :



Chaque joueur reçoit 4 cartes argent et un carton récapitulatif

Éléments de construction :
3 matériaux différents, de 1 à 3 fenêtres. 5 étages

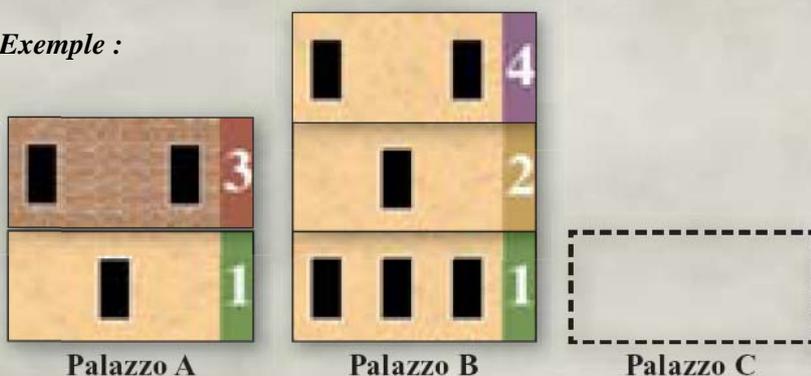


Règles de construction :

- En ordre croissant
- Pas deux fois un étage
- Le mélange de matériaux est possible
- Le nombre de fenêtres peut varier

- 5) Un élément ne peut être placé que sur un élément existant. Si l'on souhaite placer un élément sous un élément existant, il faudra utiliser l'action Transformer un palais (cf. page 7). Si les étages 1 et 3 ont déjà été construits, l'étage 4 ou 5 peut être construit immédiatement au dessus. Par contre, pour rajouter l'étage 2 il sera nécessaire d'utiliser l'action Transformer un palais.
- 6) Chaque joueur a le droit de construire autant de palais qu'il le souhaite. Mais attention, les palais à un seul étage coûtent 5 points de pénalité à la fin de la partie.
- 7) Si un joueur achète ou remporte un élément de construction il est obligé de le construire immédiatement. Cependant, il peut aussi le défausser face cachée en le reposant dans la boîte de jeu (action très pertinente en fin de partie pour éviter les pénalités).
- 8) Tout élément déjà construit ne peut être modifié que par l'action Transformer un palais (cf. page 7).

Exemple :



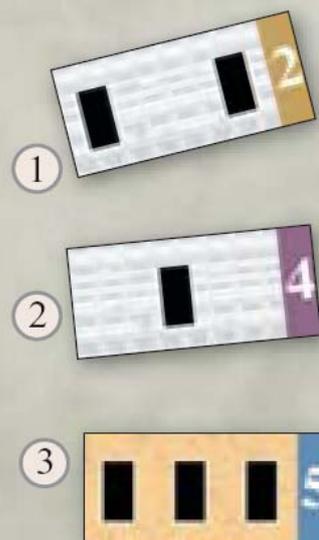
Caroline possède les deux palais A + B et vient de remporter les 3 éléments de droite aux enchères.

L'élément ① ne peut pas aller sur le palais A (défense de construire 1-3-2, cf. règle n°1). Elle ne peut pas non plus l'insérer entre les étages 1 et 3. Pour cela, elle devrait d'abord commencer un palais C et ensuite faire une transformation pour l'insérer dans le palais A. Elle ne peut pas non plus l'utiliser pour agrandir le palais B, car il contient déjà un étage n°2 (cf. règle n°2). Il ne reste donc que le palais C.

L'élément ② peut être construit directement sur le palais A. Sur le palais B elle n'a pas le droit de le construire (cf. règle n°2). Elle peut le placer sur le palais C (qui contient maintenant l'élément ① précédemment placé). Par contre le fait de placer l'élément ② sur l'élément ① dans le palais C, l'empêchera d'insérer l'élément 1 dans le palais A plus tard.

L'élément ③ peut être construit sur n'importe quel palais (de A à C). Mais le palais B semble être la solution la plus pertinente.

- **On construit toujours au sommet** (sauf action de transformation)
- **Le nombre de palais n'est pas limité**
- **Les éléments acquis doivent être construits** (ou défaussés)



Les 55 cartes argent

Montrent des valeurs de 3 à 7 dans 3 monnaies reconnaissables à leurs pièces et couleurs différentes. Chaque valeur de 3 à 7 existe 3 fois dans chaque monnaie. En plus il existe 10 certificats d'une valeur de 2. Les certificats sont une monnaie neutre et peuvent être utilisés pour payer ou compléter chacune des 3 monnaies.

Pour payer, un joueur ne peut utiliser que des cartes d'une seule monnaie accompagnées d'autant de jokers qu'il le souhaite.

Exception : Trois cartes de valeur *identique* mais de 3 couleurs *différentes* sont également considérées comme joker. Ces brelans ont toujours la valeur 15 quelle que soit la somme des cartes utilisées. Cette règle est également valable pour les certificats de valeur de 2 s'ils sont joués par groupe de 3. À tous ces groupes peuvent venir s'ajouter plus tard plusieurs cartes d'une même couleur ou des certificats ou d'autres groupes de 3 cartes (cf. l'exemple page 6).



3 monnaies avec 3 cartes de chacune des valeurs 3, 4, 5, 6 et 7

10 certificats de valeur 2

On peut payer avec une couleur et des jokers

3 cartes de même valeur mais de couleur différente forment un joker valant 15 (ou 3 certificats de valeur 2)



DÉROULEMENT DU JEU

Le plus jeune joueur commence, ensuite on continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur dont c'est le tour doit effectuer une des trois actions suivantes :

- Prendre de l'argent
- Acheter ou mettre aux enchères des éléments de construction
- Transformer un palais.

► Prendre de l'argent

Si le joueur choisit cette action, il retourne une carte argent de plus qu'il n'y a de joueurs (*par ex., pour 3 joueurs, il retourne 4 cartes*). Il choisit ensuite 2 des cartes retournées et les prend en main. À tour de rôle, les autres joueurs prennent une carte parmi celles restantes. Le tour passe au joueur suivant.

Précisions :

- Lorsque la pioche des cartes argent est vide, les cartes argent défaussées sont mélangées puis remises en jeu.

À son tour, le joueur peut :

- Prendre de l'argent
- Acheter ou mettre aux enchères
- Transformer un palais

► Argent

Le joueur retourne une carte de plus que le nombre de joueurs. Il en prend 2 puis chacun à son tour 1

- Il n'y a pas de limite quant aux cartes qu'un joueur peut garder en main.
- Le joueur ne peut choisir cette action que s'il reste suffisamment de cartes, pour que tous les joueurs puissent recevoir le nombre de cartes requis.

► Acheter ou mettre aux enchères des éléments de construction

Le joueur qui choisit cette action retourne les deux premiers éléments de construction de la pioche. Le premier doit toujours être posé face visible sur le dépôt. Le 2ème élément doit être posé sur une des carrières. C'est le nombre de fenêtres sur l'élément qui détermine sur quelle carrière on doit le poser. La carrière avec l'architecte est la case de départ. Ensuite, on compte une carrière par fenêtre sur l'élément dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à trouver la bonne carrière. L'élément est posé face visible sur cette carrière. Ce n'est que lorsque le joueur a effectué ces placements qu'il décide s'il souhaite :



► Acheter des éléments en mettre aux enchères

Tirer les 2 premiers éléments de la pioche. Le premier sur le dépôt central. Le second sur une carrière déterminée par le nombre de fenêtres

Un élément avec 1 fenêtre est posé en ①, avec 2 fenêtres, en ② et avec 3 fenêtres, en ③

**Acheter :
1 ou 2 éléments du dépôt au prix de 10 moins le nombre d'éléments**

- acheter des éléments de constructions
- mettre des éléments aux enchères.

Il doit se décider pour l'une de ces 2 possibilités.

► a) Acheter des éléments de constructions

Le joueur ne peut acheter que des éléments du dépôt (les éléments des carrières sont uniquement mis en vente aux enchères). Le joueur doit acheter au moins un élément (et au maximum 2). Le prix pour chaque élément dans le dépôt se calcule de la façon suivante :

10 moins le nombre de cartes dans le dépôt au début du tour

Attention : Si le joueur achète 2 éléments, il doit payer les 2 éléments ensemble. C'est à dire qu'il doit payer le total pour les 2 éléments en payant avec des cartes d'une seule couleur ou avec des jokers. Il peut payer plus que le prix demandé, mais la monnaie ne lui sera pas rendue.

Après l'achat et la construction des éléments achetés le tour passe au joueur suivant.



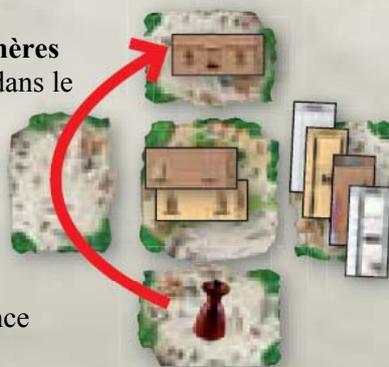
Exemple : chacun des 4 éléments coûte $10 - 4 = 6$. Le joueur qui souhaite acheter deux éléments paye avec un joker de valeur 15

► b) Mettre des éléments aux enchères

Le joueur commence par déplacer, dans le sens des aiguilles d'une montre, l'architecte sur la prochaine carrière qui contient au moins un élément de construction.

Tous les éléments de cette carrière sont mis aux enchères ensemble.

Le joueur dont c'est le tour commence par prendre le certificat de valeur 3 et le pose devant lui.



Enchères :
On avance l'architecte sur la première carrière non vide et on vend en lot tous les éléments

Ceci représente sa première enchère. Il ne peut pour l'instant pas proposer plus *. Les enchères se poursuivent à tour de rôle. Chacun décide soit de proposer plus que son prédécesseur soit de passer son tour. Lorsque le tour revient à un joueur qui est toujours en lice, celui-ci peut augmenter son enchère précédente en rajoutant d'autres cartes de la bonne couleur ou des jokers. Les cartes posées pour les enchères des tours précédents ne peuvent pas être reprises en main aussi longtemps que les enchères ne sont pas finies ou que le joueur passe son tour. Si un joueur passe son tour il est éliminé des enchères. Il peut alors récupérer les cartes qu'il avait posées devant lui.

Exemple : Marie met les éléments aux enchères. Elle prend les certificats de 3. Lorsque le tour revient à elle, les enchères sont à 15. Marie rajoute ses 3 cartes de 4 à son enchère ($3+15=18$). Au tour suivant les enchères sont à 25. Marie hésite entre poser 3 certificats de 2 pour atteindre 33 ($18+15$) et jouer uniquement son 6 plus un certificat de 2 pour atteindre 26 ($18+6+2$) afin de garder ses certificats pour la prochaine enchère. Elle opte pour la dernière solution. Au prochain tour l'enchère est de 31. Elle ne peut plus atteindre cette somme, ne pouvant pas jouer son 5 brun et ses 2 certificats ne valent plus que 4. Elle n'a pas le droit de reformer un brelan avec le certificat déjà joué. Elle passe donc son tour, récupère toutes ses cartes et repose le certificat de 3 à côté de la pioche.

Les enchères prennent fin lorsqu'il n'y a plus qu'un seul joueur en lice. Le gagnant de l'enchère défausse toutes ses cartes (*en les posant face visible à côté de la pioche des cartes argent*) et prend tous les éléments qui se trouvent dans la carrière. Il doit ensuite construire tous les éléments.

Le certificat de 3 est reposé à côté de la pioche.

Cas particulier : Si la carrière de l'architecte contient au moins 4 éléments, ils ne sont pas mis aux enchères. Le premier joueur choisit un élément et le construit, puis les autres joueurs font de même à tour de rôle. S'il reste des éléments après cette distribution, ils sont défaussés définitivement dans la boîte de jeu.

Exemple : dans une partie à 3 joueurs, il y a 5 éléments sur la carrière où arrive l'architecte. Dans le sens horaire, en commençant par le joueur dont c'est le tour, chacun prend un élément puis le pose ou le défausse. Les deux éléments qui restent sont défaussés.

Après les enchères (ou la distribution) et la construction des éléments, le tour passe au joueur suivant (*c'est toujours le joueur à gauche du joueur qui a déclenché les enchères*).

* Le certificat étant neutre, il peut ensuite choisir la couleur qu'il souhaite pour son enchère ou d'autres jokers

Le premier joueur commence par le certificat de valeur 3 ; puis, il pourra surenchérir ou passer



Celui qui remporte l'enchère prend tous les éléments pour construire ses palais

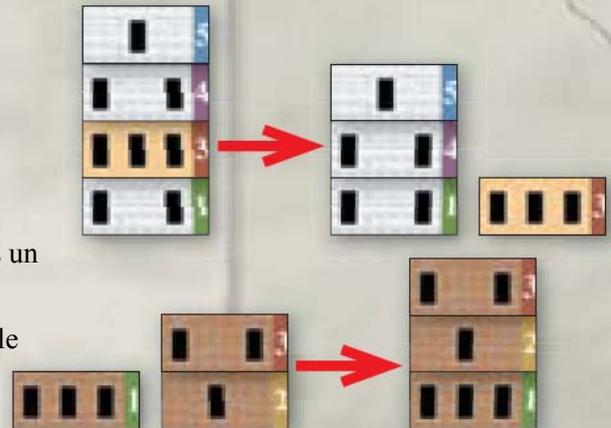
Exception :
Quand il y a 4 éléments ou plus, chacun en prend 1 gratuitement, à son tour, puis l'utilise. Le reste éventuel est défaussé

► Transformer un palais

Le joueur qui choisit cette action peut transformer un de ses palais. Cela lui coûtera une de ses cartes argent (de son choix) qu'il défaussera. S'il n'a pas d'argent il ne peut pas choisir cette action.

Il peut choisir l'une de ces 3 transformations :

- Prendre un élément dans un palais (n'importe quel étage) et le poser devant soi pour commencer un nouveau palais.
- Insérer un élément d'un palais à un seul étage dans un palais existant.
- Eliminer un élément d'un palais à un seul étage et le défausser définitivement dans la boîte de jeu.



(Attention : Un élément ne peut pas être retiré d'un palais pour être inséré dans un autre palais ou pour être défaussé dans la même action, ceci nécessitera une autre transformation !)

FIN DE LA PARTIE

La pioche III contient, outre les éléments de construction, 5 tuiles cavalier qui déclenchent la fin de la partie (les tuiles représentent l'arrivée de l'émissaire de l'empereur qui met fin à la joute des bâtisseurs).

Si un joueur choisit l'action *acheter* ou *mettre aux enchères*, il retourne exactement 2 tuiles, qu'il répartit sur le dépôt et sur une des carrières. Si parmi les 2 tuiles retournées, il y a une tuile cavalier, cette tuile est posée à côté du plan de jeu. On ne retire pas d'autre tuile pour remplacer la tuile cavalier.

Dès que la 5^{ème} tuile cavalier est tirée, la partie se termine sans que les éléments de construction soient achetés ou vendus aux enchères.

Cas particulier : s'il ne devait pas y avoir de tuiles dans aucune des carrières suite au tirage des 2 tuiles, le joueur peut quand-même choisir la vente aux enchères, même si cela n'a aucun effet.

Ensuite les joueurs comptent leurs points de victoire.

Chaque palais ...

- de 1 étage rapporte : moins 5 points
- de 2 étages rapporte : 0 point
- de 3 étages rapporte : autant de points que de fenêtres
- de 4 étages rapporte : autant de points que de fenêtres + 3
- de 5 étages rapporte : autant de points que de fenêtres + 6

(voir exemples à la page suivante)

► Transformer

Un élément peut être extrait d'un palais ou intégré dans un palais



Ces cinq pièces de puzzle sont mélangées dans la pioche des éléments de construction à dos « III ».

Quand le cinquième cavalier apparaît, la partie est immédiatement terminée

Les joueurs comptent leurs points :

- 1 étage : - 5 pts
- 2 étages : 0 pt
- 3 étages : nb de fenêtres
- 4 étages : nb de fenêtres + 3
- 5 étages : nb de fenêtres + 6

Viennent s'ajouter les points *bonus* pour les palais qui sont construits avec un seul matériau de construction, en fonction de leur hauteur :

- 1 ou 2 étages : +0 point
- 3 ou 4 étages : +3 points
- 5 étages : +6 points

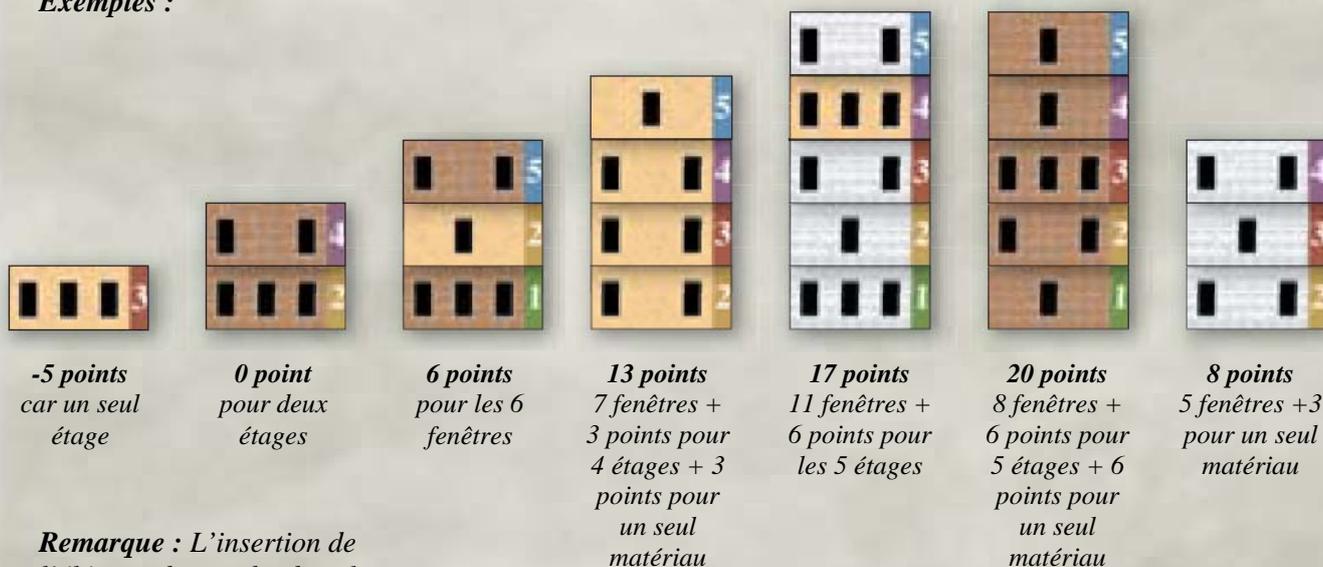
Le **vainqueur** est celui qui a le plus de points de victoire. En cas d'égalité, le départage se fait grâce à l'argent. Le joueur à qui il restera le plus d'argent (*d'une seule couleur + les jokers*) remportera la partie.

Les palais d'un seul matériau rapportent des bonus :

- 1 ou étage : 0 pts
- 3 ou 4 étages : 3 pts
- 5 étages : 6 pts

Le vainqueur est le joueur avec le plus de points à la fin de la partie

Exemples :



Remarque : L'insertion de l'élément de gauche dans le palais de droite rapporterait 13 points (+8 au lieu de -5)

L'auteur remercie tous les testeurs de ce jeu pour leur engagement et leurs nombreuses suggestions. Notamment Dagmar & Ferdinand De Cassan, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Ralph Knoll, Belma Kusturica-Zrno, Martina & Peter Novak, Alexandra Siegel, Christoph Vavru et Valentin Zrno.

L'éditeur remercie en plus ses testeurs du jeu, notamment Christine & Peter Dürdoth, Karin & Wolfgang Geistanger, Dieter Habelitz, Markus Huber, Sybille & Michael Jüthner, Miriam & Peter Linner, Dominik Wagner ainsi que les cercles de jeux de Grassau et Rosenheim.

Si vous avez des questions ou des critiques concernant le jeu, contactez-nous :

alea | Postfach 1150 | D-83233 Bernau am Chiemsee
 Fon: 08051 - 970720 | Fax: 08051 - 970722
 E-Mail: info@aleaspiele.de - Visitez aussi notre site web: www.aleaspiele.de

Distr. CH: Carlit + Ravensburger | Grundstr. 9 | CH-5436 Würenlos

© 2004 Reiner Knizia
 © 2005 Ravensburger Spieleverlag

Traduction française par Richard Gergen
 Mise en page par Pascal Bernabé

