

Matthias Cramer

Dynasties

Marriage & Conquest

Préparez-vous à endosser le rôle de membres de grandes maisons royales en Europe, avec pour but d'accroître votre influence par vos habiletés diplomatiques et commerciales.

Seront jugées ici votre capacité à positionner les membres de votre famille de façon aussi stratégique que possible, via des mariages mais aussi en forgeant des partenariats commerciaux avec d'autres joueurs, les deux partenaires bénéficiant *presque* équitablement de ces connexions ...



Matériel et Mise en place

Choisissez un joueur (*le banquier*) qui aura la charge de remplir les différentes actions de maintenance du jeu durant la partie.

Pour la mise en place, commencez ici et suivez les cadres en sens horaire.

1 Plateau de jeu

Placez le plateau de jeu au centre de la table.

90 Membres de famille

(18 pour chacune des 5 couleurs des joueurs : Bleu, Jaune, Vert, Orange et Rouge)

Chaque joueur choisit une couleur, place 1 Membre de Famille sur la case « 0 » de la Piste de Score et place les 17 Membres de Famille restants devant lui.

1 Jeton Premier Joueur

Le banquier prend possession du Jeton. Il sera 1er joueur durant la première manche du jeu.



4 Tuiles 50/100 PV

Placez ces tuiles près de la case « 0 » de la Piste de Score.



12 Tuiles Livres
8 montrant chacun les symboles Cartes (x2), 3VP (x2), Navires (x2) et Épée/Rose (x2), et 4 blasons de Région (x1).

Mélangez ces tuiles face cachée et placez-en 2 sur chaque cité du Plateau montrant un Livre (*Chaque région contient une ville avec un symbole Livre*). Ensuite, placez 2 tuiles Livre face cachée sur la tuile Cité Libre (près du Plateau de jeu) montrant un symbole Livre. Les 2 tuiles Livre restantes sont retournées dans la boîte, sans être regardées.



1 Tuile Décompte Prince / Princesse non-marié

Placez cette tuile sur l'emplacement en forme d'étoile du Plateau de Jeu, la face « 1 » visible.



3 Dés de Dot

Placez les 3 dés de Dot sur leur emplacement du Plateau de Jeu..



34 Cartes Action

Mélangez les cartes Actions face cachée et distribuez pour chaque joueur :

3 joueurs: 6 cartes
4 joueurs: 5 cartes
5 joueurs: 4 cartes



Recto



Verso

4 Tuiles Points de Région

Mélangez ces tuiles face cachée et placez-en une sur chacun des 4 blasons de Région du Plateau de Jeu.



Retournez ensuite ces tuiles face visible.



Matériel et Mise en place



3 Tuiles Cité libre

(Chaque tuile montrant un de ces symboles : Livre, Ancre, 2 VP)

Placez ces tuiles en haut à droite, près du Plateau de Jeu.

4 Tuiles Réévaluation

(1 par couleur de Région.)

Placez ces tuiles dans le coin droit, près du Plateau de Jeu.

4 Tuiles Cité supplémentaires (5 joueurs)

(1 par couleur de Région.)



Pour une partie à 5 joueurs, placez chacune de ces 4 Tuiles Cité sur le Plateau de Jeu, dans la région correspondante. Elles ouvrent des emplacements supplémentaires. À 3 et 4 joueurs, ces tuiles ne sont pas utilisées et retournent dans la boîte.



3 Figures Neutres (rose)

Placez ces meeple dans le coin droit, près du Plateau de Jeu.

32 Cartes de Décompte

(12 Vertes, 20 Jaunes)



Recto

Verso

Mélangez les 12 cartes vertes, distribuez-en 2 à chaque joueur, puis retournez les autres cartes dans la boîte, elles ne seront pas utilisées pour cette partie.



Recto

Verso

Puis mélangez les 20 cartes jaunes et placez-les, face cachée, en pile sur l'emplacement prévu à cet effet à droite du Plateau de jeu. L'emplacement à droite est utilisé comme zone de défausse des cartes Décompte déjà jouées.

72 cubes Ressources dans le sac

(18 cubes Noir et Blanc, 12 cubes Jaune, Bleu clair et Rose.)

Pour chaque Navire représenté sur la partie droite du Plateau de Jeu, piochez 5 cubes Ressources du sac et placez-les sur chaque Navire.

Puis distribuez 1 Ressource de chaque couleur à chacun des joueurs, comme réserve initiale disponible.



Recto

8 Tuiles Personnage

Mélangez les Tuiles Personnage face cachée et placez-en une sur chacun des 6 emplacements bleu clair et sur les 2 emplacements jaunes à droite du Plateau de Jeu. Puis retournez toutes ces tuiles face visible.



Verso



24 Tuiles Blason de région






(6 pour chacune des 4 couleurs de région)

Placez ces tuiles près du Plateau de Jeu.

Déroulement de la partie

Le déroulement d'une partie de *Dynasties* est très simple.
À son tour, un joueur va **jouer 1 carte Action** de sa main, et **choisir 1 des 3 actions** indiquées dessus.

Il y a 5 actions possibles:

-  **Faire du Commerce**
-  **Déployer un Prince**
-  **Déployer une Princesse**
-  **Utiliser une Tuile Personnage**
-  **Faire une Action Spéciale**



Exemple:

Les 3 options de cette carte Action sont: (1) Déployer une Princesse, (2) Faire du commerce (à noter que ces 2 symboles sont indiqués dans les deux coins supérieurs de la carte).

... et (3) Faire une Action Spéciale (indiquée dans la partie inférieure de la carte). Le joueur doit maintenant effectuer l'une de ces trois actions complètement.

C'est ensuite le tour du joueur suivant.

Le premier joueur débute la manche. Tous les joueurs suivent en sens horaire jusqu'à la fin de la manche. La manche se termine lorsque tous les joueurs ont passé, puis un décompte a lieu. Après ce décompte, une nouvelle manche débute. Une partie se déroule en 3 manches.


À la fin de la troisième manche, on procède à un décompte final.

Note: Tout au long de ces règles, nous utilisons le mot «doit» afin d'assurer une compréhension claire. Cela ne signifie pas qu'un joueur devra parfois effectuer une action indésirable, car il n'y a que des actions positives dans le jeu.

Déroulement de la partie

Actions - Les différentes zones du Plateau de Jeu et les Actions associées

 Déployer un Prince /
 une Princesse
page 6

 Action Spéciale
(disponibles à différents endroits du Plateau.)
page 11



 Défausser et Passer
page 12

 Utiliser une Tuile Personnage
page 10

 Commerce
page 5


Actions

Commerce – Avec cette Action, vous obtenez des Ressources.



Carte avec le symbole Commerce

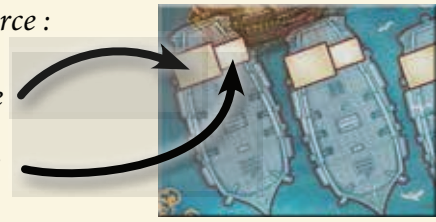
Lorsque vous choisissez cette action, effectuez les étapes suivantes:

1. **Jouez une carte Action** avec le symbole  depuis votre main.
2. **Choisissez 1 des 3 navires** de la zone de Commerce. Chaque Navire comprend 2 zones de placement, 1 grande et 1 petite.
3. Si **aucun autre** Membre de Famille (de n'importe quel joueur) n'est déjà présent sur le Navire choisi, placez 1 de vos Membres de Famille sur la grande zone. Cela termine l'action.
4. Si **un autre** Membre de Famille (de n'importe quel joueur) est déjà présent sur la grande zone du Navire choisi, vous devez placer un de vos Membres de Famille sur la petite zone de ce Navire. Lorsque les 2 zones du Navire sont occupées par des Membres de Famille, une phase de commerce a lieu immédiatement. Les 2 partenaires commerciaux vont maintenant partager les Ressources du Navire.

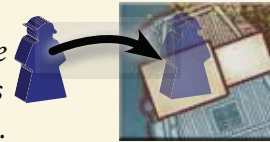
Zone de Commerce :

Grande zone

Petite zone



Exemple: Bleu choisit un Navire sans autre Membre de Famille et place l'un des siens sur la grande zone du Navire.



Exemple: Bleu choisit un Navire dans lequel se trouve déjà un Membre de Famille (Rouge). Il doit donc placer un Membre de Famille sur la petite zone du Navire, et débute immédiatement une phase de Commerce avec **Rouge**.



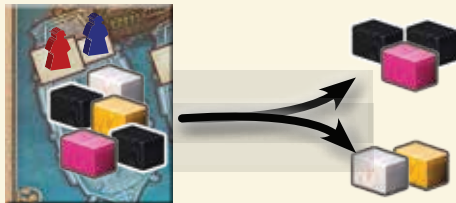
Diviser et Sélectionner les Ressources

Note: Cette mécanique de « partage » est très importante dans ce jeu, et sera également rencontrée au cours de l'Action Mariage (voir page 9).

1. Diviser

Le joueur dont le Membre de Famille occupe la **petite zone** du Navire prend l'ensemble des Ressources de ce Navire et les **divise en 2 paquets**. Il convient au joueur de décider la façon dont il effectue le partage : avec 5 cubes Ressources, il peut diviser l'ensemble en 2 paquets de 3 et 2 ressources, ou 4 et 1, mais **pas 5 et 0**. Il propose ensuite ces 2 paquets à l'autre joueur.

Exemple: Bleu prend les 5 cubes Ressources du Navire et les divise en 2 paquets.



2. Sélectionner

L'autre joueur (celui qui occupe la **grande zone** du Navire) sélectionne maintenant **1 des 2 paquets de Ressources** qui lui sont offerts, et les place dans son stock. Puis l'autre joueur prend les Ressources du paquet restant. Il est donc intéressant de faire en sorte que les 2 paquets soient divisés "équitablement".

Rouge choisit le paquet avec 1 Ressource Rose et 2 Ressources Noires et les place dans sa réserve.

Bleu prend ensuite le paquet restant (1 Ressource Blanche et 1 Ressource Jaune).

L'échange commercial est maintenant terminé.

Les 2 joueurs récupèrent leurs Membres de Famille du Navire et les placent dans leur réserve.

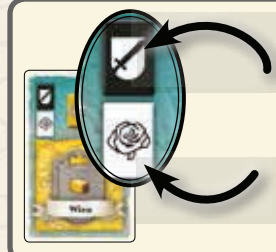
Piochez ensuite 5 nouveaux cubes de Ressources du sac et placez les sur le Navire vide.

Enfin, la carte Action jouée est placée dans la défausse.

C'est maintenant au joueur suivant de débiter son tour de jeu.

Cas particulier: Il est possible de procéder à un échange commercial avec soi-même. Si les deux emplacements du Navire sont occupés par 2 Membres de Famille du même joueur, ce dernier peut choisir 2 des Ressources du Navire, et replacer les Ressources restantes dans le sac.

🚩 Déployer 1 Prince/1 Princesse - Poser des Membres de Famille sur le Plateau



Symboles
Prince
et
Princesse

Avec les 2 actions « Déployer un Prince » et « Déployer une Princesse », vos Membres de Famille représentent des Princes ou des Princesses dans les cités du Plateau. Ils permettent de glaner des points de victoire (VP) et apportent également des bonus lorsqu'ils sont utilisés lors de l'action Mariage.



Note: Techniquement, déployer un Prince ou une Princesse sont 2 actions distinctes. Cependant, puisqu'elles sont réalisées de la même manière, elles seront expliquées conjointement.

Avant d'expliquer les étapes de résolution des actions Déployer un Prince / Déployer une Princesse, voyons en détail les cités du Plateau de jeu :

Couleur: Chaque cité est de la couleur de la Région dans laquelle elle se trouve: **Britannia**, **France**, **Hispania** ou **Sacrum Romanum Imperium**.

Symbole de Cité: Chaque Cité possède un symbole particulier (2 VP, Ancre, Livre ou Couronne) qui lui est attaché. La signification de ces symboles est expliquée en page 8.

Zone de déploiement de Prince: Lorsqu'un Prince est déployé, il est placé dans le rectangle à **gauche** de la Cité.

Zone de déploiement de Princesse: Lorsqu'une Princesse est déployée, elle est placée dans le rectangle à **droite** de la Cité.

Étoile (Enfant): Si un enfant est né dans la Cité, un Membre de Famille est placé sur l'étoile.

Nom: Chaque Cité du Plateau de jeu possède un nom qui lui est propre.

Informations complémentaires à propos des zones de déploiement des Princes et Princesses.

Les cubes de Ressources présents sur les zones de déploiement indiquent le nombre et la couleur des Ressources requis comme paiement pour pouvoir placer un Membre de Famille.

Dans chaque Cité, comme pour les Navires, il y a une petite zone et une grande zone. Parfois, la zone de gauche, pour le Prince, est la plus grande des deux, tandis que parfois, c'est la zone de déploiement de la Princesse, à droite, qui est la plus grande.

1 Ressource
Noire



2 Ressources
Blanches



Dans cette Cité, la zone de déploiement pour la Princesse est la plus grande.



Dans celle-ci, la zone de déploiement du Prince est la plus grande.

Déployer un Prince/ une Princesse

Déployer un Prince/ une Princesse



Lorsque vous déployez un Prince ou une Princesse, réalisez les étapes suivantes :

Jouer une carte montrant le symbole Prince ou Princesse depuis votre main.

Pour déployer un Prince, vous devez jouer une carte Action avec le symbole Prince, tandis que pour déployer une Princesse, vous devez jouer une carte Action avec le symbole Princesse.



Les cartes avec **le symbole Prince** (Epée et Bouclier) vous permettent de déployer un Membre de Famille en tant que **Prince**.



Les cartes avec **le symbole Princesse** (Rose) vous permettent de déployer un Membre de Famille en tant que **Princesse**.

La carte Action est jouée face visible devant vous. N'oubliez pas que vous n'êtes autorisés à jouer qu'une seule des actions possibles de la carte Action.

Les autres symboles sur la carte n'ont pas d'importance lorsque la carte est jouée.

Exemple: Bleu joue la carte Action ci-contre, contenant à la fois les symboles Prince et Princesse. Il doit choisir laquelle de ces 2 actions il souhaite exécuter (en considérant bien sûr qu'il ne souhaite pas exécuter l'Action Spéciale).



2. Choisir une Cité sur le Plateau.

Dans un second temps, choisissez une Cité dans laquelle vous souhaitez déployer un de vos Membres de Famille. Lors de ce choix, notez les points suivants:

- * Vous ne pouvez placer un Membre de Famille que sur une case libre. Ainsi, dans une Cité, il ne peut y avoir plus d'1 Prince et 1 Princesse.
- * Vous **ne pouvez jamais avoir plus d'un de vos propres Membres de Famille dans une Cité**. Vous pouvez avoir un Prince ou une Princesse, mais jamais les deux.
- * Vous devez être capable de payer le coût (en Ressources) du déploiement (voir étape 3, ci-dessous).

Exemple: Bleu choisit Carcassonne.

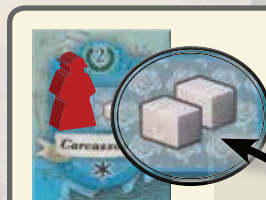
Rouge a déjà déployé un Membre de Famille comme Prince, donc **Bleu** peut uniquement déployer une Princesse à Carcassonne.



3. Payer les Ressources requises

Chaque case de déploiement montre un certain nombre de cubes de Ressources. Cela indique combien de cubes de Ressources doivent être payés pour déployer un Membre de Famille sur cette case.

- * Lorsque vous déployez un Prince, vous devez toujours payer le coût en Ressources Noires.
- * Lorsque vous déployez une Princesse, vous devez toujours payer le coût en Ressources Blanches.



Exemple: Bleu paye 2 Ressources Blanches pour déployer une Princesse à Carcassonne.



Les Ressources que vous devez payer sont prises de votre réserve et sont remises dans le sac.

7 Déployer un Prince/ une Princesse

4. Placer un Membre de Famille dans la Cité choisie

Prenez un Membre de Famille de votre réserve et placez-le dans la case choisie.

Note: Pour une plus grande clarté, nous vous suggérons de placer les Membres de Famille sur les grandes cases **debout**, et de laisser les Membres de Famille posés sur les petites cases **couchés**. Cependant, pour éviter toute confusion, nous utiliserons simplement le terme « placer » dans la suite de cette règle.

Suggestion:
Placez les Membres de Famille couchés sur les petites cases.



Posez les Membres de Famille placés sur les grandes cases debout.

Chaque Cité contient un symbole Récompense particulier, indiqué dans l'ovale au-dessus de la Cité. Lorsque vous déployez un Prince ou une Princesse dans cette Cité, vous obtenez la Récompense indiquée, parmi celles listées ci-dessous.



2 VP

Vous gagnez 2 points de victoire. Avancez votre marqueur de score de 2 cases sur la piste de score.



Couronne

Vous ne gagnez pas de récompense immédiate, mais pouvez obtenir des points de victoire bonus lors du décompte de fin de partie.



Ancre

Piochez immédiatement 1 cube Ressource du sac et placez-le dans votre réserve.



Livre

Prenez la plus haute tuile Livre de la Cité. Si les 2 tuiles Livre de la Cité sont toujours présentes, vous **ne pouvez pas** consulter la tuile du dessous. Placez la tuile Livre récupérée, face cachée, devant vous (vous pouvez consulter vos tuiles à tout moment, bien entendu).

Note: Il peut arriver qu'il n'y ait plus de tuiles Livre sur la Cité sur laquelle vous décidez de déployer un Prince ou une Princesse. Dans ce cas, vous ne recevez rien (voir Décompte de fin de manche, page 15).

Les effets de chaque tuile Livre sont expliqués en détail page 1 du supplément.

Note: Chacun des symboles de Cité peut permettre au joueur de gagner des points de victoire supplémentaires lors du décompte de fin de manche (voir page 4 du Supplément).

Si, après avoir déployé un Membre de Famille dans une Cité, il y a encore une case de déploiement disponible dans cette Cité, votre tour est terminé. Placez la carte Action jouée sur la pile de défausse des cartes Action. C'est maintenant le tour du prochain joueur.

Si vous déployez un Membre de Famille sur la dernière case de déploiement disponible d'une Cité, c'est-à-dire qu'il y a un Prince et une Princesse dans la Cité, une action Mariage a lieu immédiatement.

L'action Mariage est expliquée en détail page suivante.



Exemple: Rouge déploie un Prince à Augsburg et prend la première tuile Livre de la Cité. Puisqu'il n'y a pas encore de Princesse dans la Cité, rien ne se passe pour le moment..



Exemple: Bleu déploie une Princesse à Carcassonne et reçoit 2VP comme bonus de Cité (symbole ovale). Puisque les 2 cases de déploiement de la Cité sont occupées, une action Mariage a lieu.

Mariage



Si les 2 cases de déploiement d'une Cité sont occupées, un Mariage a lieu immédiatement entre les 2 Membres de Famille. Comme pour l'action Commerce, un Mariage est bénéfique pour les 2 joueurs.

L'action Mariage se déroule comme suit:

1. Lancer et Partager les dés de Dot

Le joueur occupant la petite case de la Cité (le Membre de Famille couché, si vous avez suivi nos recommandations) lance les 3 dés de Dot.

Rappel: dans certaines Cités, la case du Prince est la plus petite, tandis que dans d'autres Cités, la petite case est attribuée à la Princesse.



Comme pour l'action de Commerce, il divise ensuite les dés en 2 paquets. Le partage consiste à faire un lot de 2 dés et un lot contenant un dé unique.

Les symboles des dés Dot sont expliqués en détail en page 1 du supplément.

Il propose ensuite ces 2 paquets de dés à l'autre joueur (celui dont le Membre de Famille est sur la plus grande case de la Cité).

2. Sélection

Le joueur occupant la **grande case** de la Cité sélectionne maintenant l'un des 2 paquets de dés de Dot.

Il reçoit immédiatement la ou les récompenses des dés choisis.

Le joueur ayant partagé les dés reçoit maintenant le paquet de dé(s) restant et reçoit la ou les récompenses du/des dé(s) de ce paquet.



Exemple: *Bleu* a déployé une Princesse sur la plus grande case de Carcassonne. Ainsi, une action Mariage va maintenant avoir lieu.

Puisque le Prince de **Rouge** occupe la petite case de la Cité, il est chargé de lancer les 3 dés de Dot.

Il partage ensuite les dés en 2 paquets, et les propose au joueur **Bleu**.



Bleu choisit le paquet de 2 dés et reçoit immédiatement les récompenses indiquées sur les faces des dés choisis.

Rouge reçoit le dé restant et reçoit la récompense indiquée par la face du dé.

Après l'action Mariage, le tour est terminé. **Les Membres de Famille impliqués dans le mariage restent sur les cases de la Cité.** Placez la carte Action sur la pile de défausse des cartes Action jouées. C'est maintenant au tour du joueur suivant.

Note: Il est important de se rappeler que le joueur qui place le Membre de Famille déclenchant l'action Mariage est le joueur actif. Cela ne doit pas affecter l'ordre du tour.



Utiliser une tuile Personnage

Grâce à cette action, vous tirez parti des Personnages placés sur la partie droite du Plateau de jeu.

Au début de la manche, toutes les tuiles Personnage sont placées face visible sur les cases bleues du Plateau de Jeu.

Lorsque vous choisissez cette action, procédez comme suit:

Les tuiles Personnage sur le Plateau de Jeu.



1. Jouez une carte Action avec le symbole Personnage depuis votre main

Afin de pouvoir utiliser un des Personnages disponible, vous devez d'abord jouer une carte Action avec le symbole Personnage de votre main.

Carte avec le symbole Personnage (Buste)



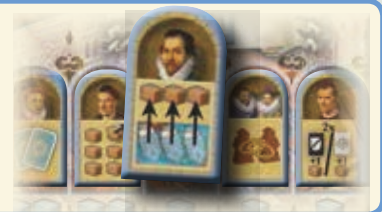
2. Choisissez un des Personnages

Choisissez maintenant le Personnage que vous souhaitez utiliser.

Lors du choix d'un Personnage, notez que:

- * Vous pouvez uniquement choisir un Personnage d'une des 6 cases bleues, et non ceux présents sur les cases jaunes.
- * Vous pouvez uniquement choisir un Personnage face visible, qui n'a donc pas déjà été choisi durant la manche en cours (voir étape 4).

Exemple: Le joueur choisit Francis Drake.



3. Payez les Ressources requises

Sous chaque tuile Personnage sont représentées 0, 1 ou 2 Ressources Bleues. Cela indique combien de cubes de Ressources vous devez payer pour utiliser le Personnage correspondant. Vous devez obligatoirement payer ce coût avec des Ressources Bleues. Le Personnage le plus à droite ne requiert aucune Ressource pour être choisi.

Le coût d'un Personnage est indiqué sous la Tuile



Les Ressources que vous devez payer sont prises de votre réserve et sont retournées dans le sac.

Exemple: 1 Ressource est représentée sous Francis Drake. Ainsi, le joueur qui souhaite utiliser sa capacité doit payer 1 Ressource bleue. .

4. Bénéficiez de la capacité du Personnage

Vous bénéficiez de la capacité du Personnage.

Les bénéfices apportés par chaque Personnage sont expliqués en détail en page 2 du Supplément.

Enfin, placez la carte Action sur la pile de défausse des cartes Action jouées et retournez la tuile Personnage face cachée sur son emplacement. Ce Personnage ne peut plus être choisi durant cette manche. Cela termine votre tour, c'est maintenant au tour du joueur suivant.

Exemple: Le joueur bénéficie de la capacité de Francis Drake puis place la tuile Personnage face cachée. Pour le reste de la manche, aucun autre joueur ne peut la choisir.



Utiliser une tuile Personnage

Exécuter une Action Spéciale

La plupart des cartes Action présentent une Action Spéciale.

Elles sont symbolisées par une Pièce d'Or au centre de la carte, avec l'Action Spéciale spécifique représentée dans la partie basse de la carte.

Les étapes de résolution d'une Action Spéciale sont vraiment similaires à celles des autres actions:




L'Action Spéciale dans la partie inférieure de la carte.

Symbole Pièce d'Or



1. Jouez une carte Action montrant le symbole Action Spéciale et payez son coût

Toutes les cartes Action (exceptées les cartes Joker, voir page 15), permettent de réaliser une Action Spéciale. Si un coût est requis pour cette action (coût en Ressources  Jaunes), vous devez payer ce coût en dépensant le nombre de Ressources indiqué depuis votre réserve et les retourner dans le sac.



Exemple: Vert joue une carte Action et paye 1 cube Ressource Jaune pour effectuer l'Action Spéciale.



2. Exécutez l'Action Spéciale indiquée sur la carte.

La plupart des Actions Spéciales vous permettent de déployer un Prince ou une Princesse dans une Cité spécifique. Le processus est très similaire à l'action Déploiement vue précédemment. Veuillez noter, cependant, les différences suivantes:

- * Vous pouvez choisir si vous souhaitez déployer un Prince ou une Princesse.
- * Vous devez placer votre Membre de Famille sur la case appropriée de la Cité indiquée.
- * Vous ne payez pas les Ressources indiquées dans la case de la Cité. À la place, payez le coût de la carte Action (Ressource Jaune).

Exemple: Vert souhaite déployer un Membre de Famille à Brest et décide de déployer une Princesse. Il ne paye pas les 3 Ressources Blanches telles qu'indiquées sur la case, à la place il paye le cube de Ressource Jaune représenté sur la carte Action.



Si l'Action Spéciale déclenche un Échange commercial ou un Mariage, cela se passe comme décrit précédemment. Une fois l'action terminée, placez la carte Action sur la pile de défausse, votre tour se termine.

Autres Actions Spéciales:



Utiliser 1 tuile Personnage (3x)

Avec cette action, vous pouvez bénéficier de la capacité d'un des 2 Personnages placés dans les cases jaunes du Plateau. Le coût pour cette action est de 1 cube Ressource jaune. L'action est effectuée telle que décrite précédemment.



Commerce (3x)

Vous pouvez immédiatement exécuter l'action Commerce deux fois. Le coût pour faire cette action (deux fois) est de 1 cube Ressource Jaune. Les 2 actions Commerce sont effectuées successivement, telles que décrites en page 5.



Passer (3x)

Ces cartes Action n'ont pas de symbole Action Spéciale, mais ont à la place un symbole « Passer » rose. Cette action est expliquée dans la section « Passer avec une Action Spéciale » en page 13.





Défausser et Passer

À votre tour, si vous ne **pouvez** ou ne **voulez** pas exécuter une action, vous avez le choix entre « Défausser une carte » et « Passer ».

1. Défausser

Au lieu d'exécuter une action, vous avez la possibilité de défausser une carte Action de votre main et de piocher aléatoirement un cube Ressource du sac. Vous n'exécutez alors aucune des actions de la carte défaussée. C'est ensuite au tour du joueur suivant. Une action de Défausse ne vous interdit pas de participer aux prochains tours de la manche.

2. Passer

L'action **Passer** ne nécessite pas de jouer une carte de sa main. Prenez un Membre de Famille de votre réserve et placez-le sur une case de la Piste Passage, en haut à droite du Plateau de jeu. La dernière case de la Piste est la grande case en bas de la Piste, tandis que la première case de la Piste est la case comprenant 3 cubes Ressources Rose.



Si vous placez un Membre de Famille sur la grande case de la Piste Passage, prenez garde de la placer le plus à droite possible. Si vous êtes le premier joueur à placer un Membre de Famille sur cette case, placez-le sur la pointe de la flèche. S'il y a déjà d'autres Membres de Famille présents sur cette case, placez le vôtre derrière, c'est à dire sur la gauche. Vous ne payez aucune Ressource lorsque vous placez un Membre de Famille sur cette case de la Piste Passage.

Si vous décidez de placer un Membre de Famille sur l'une des 4 cases en haut de la Piste de Passage, vous pouvez uniquement vous placer sur une case vide, et devez payer le nombre de Ressources Rose indiqué sur la case choisie.

Placer un Membre de Famille haut sur la Piste de Passage vous donnera accès à de meilleurs choix de récompenses en fin de manche. Ces récompenses sont expliquées en détail dans la section « Fin de manche » (voir en page 13).

Si, après avoir passé, il vous reste plus d'une carte Action en main (>1), vous devez défausser des cartes de façon à n'en avoir plus qu'une à la fin de la manche. (Habituellement, vous passez uniquement lorsqu'il ne vous reste plus que 0 ou 1 carte Action en main.)

Après avoir passé, vous ne pouvez plus participer à la manche en cours. C'est maintenant au tour du joueur suivant.

Lorsque tous les joueurs ont passé, la manche prend fin.

La piste Passage du Plateau de jeu.

Début de piste

Fin de piste



Exemple: Jaune s'est déjà positionné sur la grande case de la Piste de Passage. **Rouge** doit donc se positionner derrière **Jaune**.



Exemple: Vert ne veut pas rester derrière **Jaune** et **Rouge**. Il choisit de placer son Membre de Famille sur la deuxième case de la flèche du haut. Pour cela, il doit payer 2 cubes Ressource rose.



Après avoir passé vous ne pouvez conserver qu'une seule carte Action en main.



Défausser et Passer



Passer avec une Action Spéciale

Comme décrit précédemment, vous n'avez pas à défausser de carte Action afin de Passer.

Cependant, vous pouvez également jouer une carte Action afin d'utiliser son Action Spéciale « Passer ». En utilisant cette Action Spéciale, placez un de vos Membres de Famille sur la première case libre de la

Piste. Généralement, il s'agit de la case avec 3

Ressources Rose. Si cette case est déjà occupée, placez votre Membre de Famille sur la case suivante (2 Ressources Rose), etc. L'Action Spéciale « Passer » permet toujours de placer un Membre de Famille sur la case la plus avancée de la Piste de Passage. L'avantage de cette Action Spéciale est de ne pas avoir à payer les Ressources indiquées sur la case de la Piste de Passage.

Grâce à l'Action Spéciale « Passer », vous placez un Membre de Famille en haut de la Piste de Passage.



Autres intérêts des Ressources Rose.

En plus d'être utiles pour l'action Passer, les Ressources Rose peuvent être utilisées lors du décompte de fin de manche, après les première et seconde manches. (voir « Décompte de fin de manche », page 15).

À tout moment, 2 Ressources Rose peuvent également être utilisées en remplacement d'une autre Ressource, quelle que soit sa couleur. Vous pouvez remplacer autant de cubes Ressources des couleurs de votre choix contre des Ressources Rose, en respectant le ratio 2 Rose / 1 Ressource.



Exemple: Bleu souhaite déployer une Princesse à Grenade. Cela coûte normalement 3 Ressources Blanches, mais il peut payer ce coût avec 1 Ressource Blanche et 4 Ressources Rose.

Défausser et Passer

Carte Joker



La carte Joker est légèrement différente des autres cartes Action.

Cette carte montre l'ensemble des 4 actions de base (Commerce, Déployer un Prince, Déployer une Princesse, Utiliser un Personnage) mais ne comporte pas d'Action Spéciale. Une carte Joker peut donc être utilisée pour exécuter l'une des 4 actions de base du jeu, mais pas une Action Spéciale. (le symbole Joker dans la partie basse de la carte n'a pas d'autre fonction que d'identifier ce type de carte).

Fin d'une manche



Lorsque tous les joueurs ont passé lors d'une manche, les étapes suivantes sont déclenchées:

1. Résolution des Navires incomplets de la zone de Commerce.

Pour chacun de ses Membres de Famille restant sur les Navires, le joueur peut choisir 2 Ressources présentes sur le Navire et replacer son Membre de Famille dans sa réserve.

Les Ressources restantes sont retournées dans le sac. On procède ainsi pour chacun des 3 Navires de la zone de Commerce. Puis piochez 5 nouvelles Ressources du sac pour chaque Navire, afin de préparer la nouvelle manche.

Exemple: Bleu a un Membre de Famille sur un Navire à la fin de la manche. Il décide de prendre 1 Ressource Noire et 1 Ressource Jaune du Navire et les place dans sa réserve. Les autres Ressources sont remises dans le sac. Puis 5 nouvelles Ressources sont replacées sur le Navire.



Fin d'une manche

2. Redistribuer les tuiles Personnage

Retirez les 8 tuiles Personnage du Plateau de jeu, mélangez les face cachée et replacez-les sur les 6 cases bleues et les 2 cases jaunes.

Tous les Personnages sont de nouveau disponible pour la manche à venir, mais leur coût peut avoir changé.

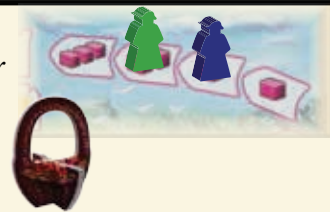


Mélanger et redistribuer les tuiles Personnage à la fin de chaque manche.

3. Déterminer le nouveau Premier Joueur

Le joueur dont le Membre de Famille est le plus haut sur la Piste de Passage s'empare du Jeton Premier Joueur. (Panier de roses). **Note:** Le joueur le plus haut sur la Piste ne sera pas nécessairement sur la plus haute case de la Piste de Passage.

Exemple: Vert est le nouveau Premier Joueur et s'empare du Jeton Premier Joueur (Panier de roses).



4. Action Bonus de la Piste de Passage

Les joueurs déplacent leur Membre de Famille depuis la Piste de Passage sur l'une des actions Bonus présentes à gauche de la Piste.


En commençant par le joueur le plus haut sur la Piste de Passage (le premier joueur de la manche à venir), et en suivant l'ordre de la Piste, chaque joueur choisit une Action Bonus, y place son Membre de Famille depuis la Piste de Passage, et exécute l'Action indiquée. Les Actions Bonus sont expliquées en détail en page 3 du Supplément.

La case « 3VP » en haut de la zone de Bonus peut être utilisée par plusieurs joueurs à la fois, **tandis que les autres Bonus ne peuvent être utilisés qu'une fois par manche.**

Exemple: Vert est le premier à choisir une Action Bonus, il place son Membre de



Famille sur la case Bonus correspondante. **Bleu, Jaune et Rouge** suivent dans cet ordre.

Enfin, si l'un des joueurs a utilisé la capacité de Léonard de Vinci durant la manche, il peut maintenant choisir une Action Bonus supplémentaire en déplaçant son Membre de Famille depuis la case Léonard de Vinci  vers l'**Action Bonus libre** de son choix.

Après que toutes les Actions Bonus ont été exécutées, les joueurs retournent leur Membre de Famille dans leur réserve.

5. Distribuer les cartes Action

Mélangez les cartes Action du Plateau de jeu et distribuez en 4 à chaque joueur. Si un joueur a conservé une carte de la manche précédente, ou s'il en a gagné une grâce à une Action Bonus, il est possible qu'il commence la prochaine manche avec 5, voire 6 cartes Action en main.

Exemple: Jaune a gardé 1 carte Action de la manche précédente. Avec les 4 nouvelles cartes qui lui sont distribuées, il a maintenant un total de 5 cartes disponibles pour la prochaine manche.



Décompte de fin de manche (première et seconde manche)



À la fin de la première et de la seconde manche, les joueurs gagnent des points de victoire comme suit:

1. Princes et Princesses non-mariés sur le Plateau de jeu

Les joueurs reçoivent des points de victoire pour chaque Prince et Princesse restés célibataires sur le Plateau. Un Prince ou une Princesse célibataire est un Membre de Famille qui occupe une case Cité sans que l'autre case de la Cité ne soit occupée (aucun mariage n'a eu lieu dans cette Cité durant la manche).

La tuile en forme d'étoile du Plateau indique les points de victoire accordés aux Membres de Familles célibataires. Les points accordés diffèrent selon la manche et selon la case occupée (petite ou grande).

À la fin de la première manche, chaque Membre de Famille resté seul sur une grande case Cité gagne **4 points de victoire**, tandis que ceux restés seuls sur une petite case Cité rapportent **2 points de victoire**. Les Membres de Famille célibataires restent en place sur le Plateau pour la manche suivante.

Après que tous les joueurs ont gagné les points de victoire de la première manche, retournez la tuile de décompte en forme d'étoile afin d'afficher les points de victoire possibles pour la seconde manche.

À la fin de la seconde manche, chaque Membre de Famille resté seul sur une grande case Cité gagne cette fois **6 points de victoire**, tandis que ceux restés seuls sur une petite case Cité rapportent **3 points de victoire**. Après que les joueurs ont gagné les points de victoire, **les Membres de Famille restés seuls sont envoyés au Monastère (ils ne sont plus en capacité de se marier)**.

Les joueurs peuvent éviter cette situation en payant des Ressources Rose. Pour chaque Ressource Rose payée, un joueur peut choisir lequel de ses Membres de Famille peut rester en place sur le Plateau. Ceux pour lesquels le paiement n'a pas été effectué sont retournés dans la réserve du joueur. Toutes les cases vides de Cité sont disponibles pour la troisième manche, comme d'habitude.

Une Princesse **Rouge** reste seule à Wien, elle n'est donc pas mariée.

La manche en cours (I / II)

Points de Victoire pour la grande case de la Cité.

Points de Victoire pour la petite case de la Cité.

Exemple: Après la seconde manche, **Rouge** a 2 Membres de Famille seuls sur une grande case de Cité (Wien et Barcelone) et 1 Membre de Famille seul sur une petite case de Cité (Lübeck).



Rouge gagne 15 points de victoire (6+6+3). Il doit ensuite soit retourner chacun de ses Membres de Famille dans sa réserve ou payer 1 Ressource Rose pour chaque Membre de Famille qu'il souhaite conserver sur le Plateau. Il décide de payer 2 Ressources Rose, et de renvoyer son Prince depuis Barcelone vers sa réserve.



Après le décompte de seconde manche, retournez la tuile décompte en forme d'étoile dans la boîte. À la fin de la troisième manche, **il n'y a pas de points alloués aux Membres de Familles non-mariés**.

2. Points de cartes Décompte

Les joueurs peuvent maintenant dévoiler autant de Cartes Décompte de leur main que souhaité (chaque joueur débute la partie avec 2 cartes Décompte et peut en gagner de nouvelles pendant la partie). Les points de victoire accordés pour chaque carte sont indiqués sur les cartes. Les cartes Décompte sont expliquées en page 4 du Supplément.

Vous pouvez jouer autant de cartes Décompte que souhaité. Cependant, **vous ne pouvez pas garder plus de 2 cartes Décompte pour la prochaine manche**. Si vous avez plus de 2 cartes Décompte dans votre main à la fin de la première ou seconde manche, vous devez jouer toutes vos cartes, sauf 2, même si les cartes jouées ne vous rapportent que peu de points de victoire, voire pas du tout. À la fin de la troisième et dernière manche, vous pouvez jouer toutes vos cartes Décompte restantes. Après les décomptes des première et seconde manche, une nouvelle manche débute. À la fin de la troisième manche, un décompte final a lieu (voir page 16), et la partie prend fin.



Décompte de fin de manche (première et seconde manche)

Décompte final

Après la troisième manche, un décompte final a lieu:

Durant le décompte final, les Membres de Famille présents dans les Cités du Plateau servent à évaluer les **majorités**, ainsi qu'à évaluer les Cités avec un symbole **Couronne**.

Chacune des 4 Régions du Plateau est évaluée de la même façon, comme suit:



Exemple: Tuile Décompte de Région pour Britannia

Points de victoire des 1ère et 2nde place de Majorité

Points de victoire pour les Cités Couronnées

1. Majorités

Chaque joueur compte le nombre de ses Princes et Princesses présents dans les Cités de la Région évaluée.

Le fait qu'ils soient ou non mariés n'a pas d'importance. Ensuite, ajoutez ce total au nombre de Tuiles Blason de la Région récoltés grâce aux Mariages et aux récompenses des Tuiles Livre.

Le joueur avec le plus grand total reçoit les points de victoire alloués à la 1ère place tel qu'indiqué sur la Tuile de Décompte de la Région. Le joueur avec le second total le plus élevé reçoit les points de victoire de la 2ème place.

Si plusieurs joueurs sont à égalité pour la première place, tous les joueurs à égalité reçoivent la totalité des points de la première place et aucun point n'est alloué pour la seconde place. Si plusieurs joueurs sont à égalité pour la seconde place, tous les joueurs à égalité reçoivent les points alloués pour la seconde place.

Exemple: En Britannia, **Bleu**

possède 5 Membres de Famille et a également collecté 2 Tuiles Blason de Région. Son total est de 7.



Rouge et **Jaune** ont chacun un total de 5, tandis que **Vert** n'a que 3.



Ainsi, **Bleu** gagne 10 Points de Victoire, **Rouge** et **Jaune** en gagnent 6, tandis que **Vert** ne récolte aucun point pour Britannia.



2. Cités Couronnées

Enfin, les joueurs vérifient s'ils ont des Princes ou des Princesses occupant des Cités avec un symbole de Couronne.

Le ou les joueurs ayant un Prince ou une Princesse dans **chaque** Cité Couronnée de la Région reçoivent les Points de Victoire indiqués en bas de la Tuile de Décompte de la Région actuellement évaluée.

Après avoir terminé le décompte de la Région, procédez ainsi pour chaque autre Région du Plateau.



Exemple: **Rouge** et **Jaune**

possèdent chacun un Membre de Famille à Paris.

Paris est la seule Cité Couronnée en France.

Rouge et **Jaune** récoltent chacun 8 PV, comme indiqué sur la Tuile Décompte de la France.



Lorsque le décompte final est terminé, le joueur avec le plus de Points de Victoire est déclaré vainqueur.

En cas d'égalité, le joueur avec le plus de cubes de Ressources dans sa réserve est déclaré vainqueur.

Décompte final

© 2016 Hans im Glück Verlags-GmbH
The designer and publisher wish to thank all of the hard-working playtesters who assisted with this game during the three years of its development and creation. Special thanks to Gregor Abraham, Ulrich Flaskampf, Klaus Knechtskern, Regina and Andreas Molter, Sebastian Rapp, Matthias Rudert, Martin Zeeb, the regular visitors of the Rating Games Days and as always, a special thanks to Dieter Hornung.

Rules editing:: Gregor Abraham, Willi Weber, Hanna & Alex Weiss

Traduction française (non-officielle): Dylan Maillard Turck (@Kubenboa, BGG: Fitzchevalery)

Merci à Horst Timcke (Tournesol), Polo_Deepdelper, Jean-François Peyridieu (Jean-François) pour les relectures et conseils.

