



# MILLE FIORI

## (SCHMIDT)



SEREZ VOUS À LA HAUTEUR POUR DEVENIR UNE DYNASTIE DU VERRE PRESTIGIEUSE ? CHOISISSEZ JUDICIEUSEMENT VOS CARTES ET POSEZ VOS LOSANGES DE VERRE SUR LES DIFFÉRENTES ZONES QUI COMPOSENT L'ÎLE DE MILLE FIORI. INVESTISSEZ DANS LES INGRÉDIENTS NÉCESSAIRES À LA CONFECTION DU VERRE, ENTRETENEZ VOS RELATIONS AVEC LES DIFFÉRENTES CASTES DE L'ÎLE ET ACHALENDEZ LES BONS NAVIRES AVANT QU'IL APPAREILLENT.

## 1 / MISE EN PLACE



- Posez le plateau au centre de la table.
- Mettez de côté la **carte Doge** qui servira à indiquer le 1er joueur.
- Posez face visible un nombre cartes à côté du plateau selon le nombre de joueurs :
  - 2/4 joueurs : 9 cartes
  - 3 joueurs : 4 cartes

### CHAQUE JOUEUR REÇOIT

- 27 losanges à sa couleur. Les 3 losanges **restants** sont mis de côté pour la fin de partie.
- 1 **Bateau** à sa couleur.
- Un **marqueur de score** à poser sur la case 0 de la piste de score.



## 2 / TOUR DE JEU

LES JOUEURS SÉLECTIONNENT SIMULTANÉMENT UNE CARTE DE LEUR MAIN PUIS PASSENT LES CARTES RESTANTES AU JOUEUR À SA GAUCHE. CHAQUE CARTE SE RÉFÈRE À UNE ZONE PARTICULIÈRE. PUIS DANS L'ORDRE DU TOUR, CHACUN JOUE SUR UNE ZONE DU PLATEAU SELON SA CARTE SÉLECTIONNÉE.

### L'ATELIER



- **Règle de pose** : Vous pouvez poser un losange sur une case **libre** avec le même symbole que celui illustré sur votre carte.
- **Points** : Marquez immédiatement 1 point pour le losange **posé** plus 1 point pour chaque losange de votre **couleur** qui forment un **groupe** avec ceux-ci (qui se touchent par un côté)
- Dès que vous avez occupé 4 cases avec **4 ressources différentes**, déposez un losange sur la case bonus **libre** la plus **élevée**. Avancez votre marqueur d'autant de points sur la piste de score. Recevez ce bonus **qu'une seule** fois dans la partie.
- **Carte supplémentaire** : Chaque fois que vous occupez la **troisième** et **dernière** place autour d'un symbole, vous pouvez récupérer **immédiatement** une carte face **visible** au bord du plateau et la **jouer** ce **même** tour.



### MAISON



- **Règle de pose** : Posez 1 losange de votre couleur sur la case **libre** la plus à **gauche** de la piste **Maison**.
- **Points** : Recevez immédiatement le nombre de points indiqués **sur la case**. Si ce losange forme une rangée **continue** avec 1 ou plusieurs losanges de votre **couleur**, recevez les points de **chacune** des cases concernées.
- Dès que vous occupez **4 cases** avec 4 chiffres **différents**, déposez 1 losange sur la case bonus **libre** la plus **élevée**. Avancez votre marqueur d'autant de points sur la piste de score. Recevez ce bonus **qu'une seule** fois dans la partie.
- **Carte supplémentaire** : Dès que vous occupez **3 ou 5** cases avec des chiffres **différents**, vous pouvez récupérer **immédiatement** une carte face **visible** au bord du plateau et la jouer ce **même** tour.



### PERSONNES



- **Règle de pose** : Cette zone comprend **2 Pyramides**, celles des **Nobli** et celle des **Populi**.
- Vous pouvez poser un losange sur une case **libre** de la **Pyramide** en commençant toujours par la **base**. Vous pouvez poser un losange sur le **second** et le **troisième** étage de la **Pyramide** **uniquement** s'il y a **2** losanges sur l'étage **inférieur** pour supporter ce nouveau losange.
- **Points** : Recevez immédiatement **1 point** si vous occupez une ligne de la **base**, **3 points** pour la ligne du **milieu** et **6 points** pour la ligne **supérieure**. **Doublez** vos points si le symbole de la case occupée est **identique** au symbole illustré sur la carte jouée. De plus, **tous les joueurs** qui se trouvent **sous** le losange posé obtiennent 1/3 points s'ils se trouvent sur la première/seconde rangée.
- **Points bonus** : Dès que vous occupez **3 symboles différents** sur **une** **Pyramide**, déposez 1 losange sur la case bonus **libre** la plus **élevée**. Avancez votre marqueur d'autant de points sur la piste de score. Recevez ce bonus **qu'une seule** fois par **Pyramide**.
- **Carte supplémentaire** : Si vous posez un losange sur la ligne **supérieure** d'une **Pyramide**, vous pouvez récupérer **immédiatement** une carte face **visible** au bord du plateau et la jouer ce même tour.



## COMMERCE



**Règle de pose :** Posez un losange sur n'importe quelle case **libre** comportant le **même** symbole que celui illustré sur la carte jouée.

**Points :** Comptez combien de **cases** de cette *Marchandise* sont **occupées** par des losanges de joueurs. Ce **total** correspond à la **valeur** en points pour **chaque** losange présent sur cette colonne. Tous les joueurs possédant des losanges sur cette *Marchandise*, reçoivent donc ce total de points pour chacun de leur losange.

- **Points bonus :** Dès que vous occupez 4 cases de *Marchandises* **différentes**, déposez 1 losange sur la case bonus **libre** la plus **élevée**. Avancez votre marqueur d'autant de points sur la piste de score. Recevez ce bonus **qu'une seule** fois dans la partie.

- **Carte supplémentaire :** Si lorsque vous marquez des points en recouvrant une *Marchandise*, vous permettez à un **adversaire** de faire **plus** de **points** que vous, vous pouvez récupérer **immédiatement** une carte face visible au bord du plateau et la jouer ce **même tour**.



## PORT



**Règle de pose :** Posez un losange sur n'importe quelle case *Bateau* **libre**. De plus, **avancez** votre pion *Bateau* d'autant de **cases** qu'indiqué dans les **coins supérieurs** ☀ de la carte.

**Points :** Dès que **3 cases** *Bateau* d'une ligne sont occupées, le *Bateau* lève l'ancre. **Chaque** joueur possédant des losanges sur ce *Bateau* reçoit des points (pour chacun de ses losanges) selon le **nombre** de *Marchandises* embarquées (se trouvant sur la même rangée que

le *Bateau*) : 1/2/3/4 *Marchandises* présentes = 1/3/6/10 points. De plus, lorsque vous déplacez votre *Bateau*, recevez immédiatement le nombre de **points** indiqué sur votre case **d'arrivée**.

- **Carte supplémentaire :** Si votre *Bateau* **fin**it son déplacement sur une case avec le symbole carte supplémentaire 🗺, vous pouvez récupérer **immédiatement** une carte face visible au bord du plateau et la jouer ce **même tour**.



## AUTRE FAÇON D'UTILISER SA CARTE



- Au lieu d'utiliser votre carte pour effectuer une action dans la zone correspondante, vous pouvez utiliser celle-ci pour **avancer** votre pion *Bateau* sur la *Piste maritime*. Avancez ce dernier d'autant de cases qu'indiqué sur la partie **supérieure** de la carte.

## 3 / FIN DE PARTIE



- La partie prend fin de deux manières différentes :

- Quand le premier joueur a distribué les dernières cartes de la pioche, terminez cette manche puis mettez fin à la partie.
- Si un joueur pose sa dernière tuile sur le plateau. Il finit son action et peut utiliser les tuiles mises en réserve s'il récupère une ou plusieurs cartes supplémentaires lors de son coup.

Le joueur totalisant le plus de point sur la piste de score, remporte la partie.