

Un jeu de Richard Ulrich et Wolfgang Kramer

## **Les Princes de Florence**

Le jeu des mécènes, des artistes et des humanistes

Vivez la Renaissance des Arts et des Lettres dans l'Italie du XVIème siècle. À la tête d'une grande famille, tels les Este, les Medici et les Borgia, attirez dans vos palais luxueux et verdoyants les artistes et les savants qui créeront pour vous des œuvres immortelles feront de votre famille la plus prestigieuse d'Italie.

### **Principes du jeu**

Trois à cinq joueurs s'efforcent, sept tours durant, de bâtir dans leurs domaines de magnifiques palais et de planter de somptueux jardins afin de faire venir des artistes, des écrivains et des savants qui trouveront là matière à inspiration pour leurs chefs d'œuvre. Tout cela rapporte aux familles princières, représentées par les joueurs, des points de renommée, qui sont comptabilisés sur l'échelle de prestige.

Plus la "valeur artistique" (VA) d'une œuvre est grande, plus le prince dans le domaine duquel l'œuvre a été conçue gagnera en argent et en renommée. L'argent permet de bâtir de nouveaux palais, de planter de nouveaux jardins, et de payer les indispensables services des artisans et des saltimbanques. Des cartes de renommée, et des cartes de bonus, permettent aussi de gagner en renommée.

Le joueur dont la famille est la plus prestigieuse après sept tours de jeu est le vainqueur.

### **Matériel**

- 1 plateau de jeu, avec l'échelle de prestige et la table des tours de jeu.
- 5 plateaux individuels, avec les domaines des joueurs, les emplacements pour les divers jetons, et un résumé des règles.
- 30 jetons bâtiment (3 universités, laboratoires, manufactures, bibliothèques, opéras, ateliers, hôpitaux, théâtres, tours et chapelles).
- 18 jetons paysage (6 forêts, 6 lacs et 6 parcs).
- 12 jetons liberté (4 liberté de voyager, 4 liberté de religion et 4 liberté d'opinion).
- 6 jetons artisans
- 7 jetons saltimbanques
- 60 cartes (21 cartes de profession, 14 cartes de renommée, 20 cartes de bonus et 5 cartes de recrutement)
- Monnaie (27 x 100, 12 x 500 et 14 x 1000 Florins)
- 6 figurines (5 pions renommée et un pion premier joueur)
- 6 pions (5 marqueurs de joueur et un marqueur de tour)

### **Préparatifs**

Placez le plateau de jeu au centre de la table

(Note: si, durant la partie, la renommée d'un joueur venait à dépasser 50 points, il note ce mémorable fait et continue à avancer sa figurine sur l'échelle de prestige. À la fin de la partie, on ajoute 50 points au score indiqué par l'échelle à tous les joueurs se trouvant dans ce cas).

Chaque joueur prend:

- Un plateau individuel (domaine) qu'il place sur la table devant lui, et qui indique sa couleur.
- Le pion de sa couleur, qu'il pose également devant lui.
- La figurine de sa couleur, qu'il place sur la case 0/50 de l'échelle de prestige. Les figurines servent à noter la renommée des joueurs.
- Trois cartes profession. Les 21 cartes sont mélangées et on en distribue quatre, faces cachées, à chaque joueur. Chacun choisit trois cartes parmi ces quatre, et rend la quatrième. Toutes les cartes professions restantes sont ensuite mélangées pour constituer une pile, face cachée, comme indiqué sur le schéma.
- 3500 Florins (2 x 1000, 2 x 500 et 5 x 100). La fortune d'un joueur reste cachée tout au long du jeu.

L'argent non distribué constitue la banque, placée à côté du plateau de jeu, comme indiqué sur le schéma.

(Schéma)

Note: Le nombre de jetons liberté de chaque type utilisés dans le jeu est égal au nombre de joueurs moins un. À trois joueurs, par exemple, on n'utilise que 2 libertés de religion, 2 libertés d'opinion et 2 libertés de voyager. Les jetons non utilisés sont remis dans la boîte.

Le pion noir est placé sur la case "1" de la table des tours de jeu.

La figurine noire est placée devant le premier joueur (le plus vieux) du premier tour.

## **Déroulement du jeu**

Une partie se compose de 7 tours. À chaque nouveau tour, le premier joueur tourne d'un cran en sens horaire. La partie se termine après le 7ème tour.

Chaque tour se compose de deux phases:

- Phase d'enchères: mise aux enchères d'un item.
- Phase d'action: chacun effectue deux actions.

Tous les joueurs prennent part à la phase d'enchères. Une fois celle-ci achevée, les joueurs exécutent chacun à leur tour leurs deux actions.

### **Phase d'enchères**

À gauche du plateau de jeu se trouvent sept piles distinctes de forêts, lacs, parcs, saltimbanques, artisans, cartes de renommée, cartes de recrutement. Chacun de ces items donne à celui qui l'achète des avantages spécifiques dans la suite de la partie.

### **Règles de base**

- Chaque joueur peut acheter, au maximum, un item par tour. Un joueur qui a acheté un item ne peut donc plus participer aux enchères pour la suite du tour.
- Un seul item de chaque pile peut être mis aux enchères à chaque tour. Lorsqu'un item a été vendu, aucun autre item du même type ne peut être mis en vente pour la suite du tour.
- Si une pile vient à être épuisée, plus aucun item de ce type ne peut être mis en vente.

### **Déroulement des enchères**

Le premier joueur choisit un item dans l'une des sept piles. En choisissant cet item, il ouvre automatiquement les enchères en proposant un prix de 200 Florins. Les autres joueurs peuvent ensuite, en sens horaire, surenchérir en augmentant la dernière enchère d'exactly 100 Florins. Le premier joueur doit obligatoirement démarrer les enchères à 200 Florins, ni plus, ni moins. Un joueur qui surenchérît doit obligatoirement monter de 100 Florins, ni plus, ni moins. Un joueur qui ne peut ou ne veut pas surenchérir peut passer, mais il ne peut alors plus prendre part aux enchères pour cet item. Les enchères se poursuivent, en sens horaire, jusqu'à ce que personne n'ait surenchéri sur une offre. Le dernier enchérisseur paie alors le montant de son enchère à la banque (les autres ne paient rien), prend l'item acheté. Il place son pion sur la pile d'où provenait l'item, afin de signaler que l'on ne peut plus, durant ce tour, mettre en vente d'items de cette pile.

Si le joueur qui avait initié l'enchère n'est finalement pas l'acheteur, il choisit un autre item sur une pile encore libre (les piles sur lesquelles se trouve un pion et les piles épuisées sont indisponibles) et ouvre la nouvelle enchère à 200 Florins. Cette nouvelle enchère se déroule comme la précédente.

Si le joueur qui avait initié l'enchère est finalement l'acheteur, le premier joueur "libre" (c'est à dire qui n'a encore rien acheté ce tour) en sens horaire choisit un item dans l'une des piles disponibles et ouvre la nouvelle enchère, qui se déroule comme la précédente.

Pour chaque enchère, tous les joueurs à l'exception de ceux qui ont déjà acheté un item ce tour-ci (ceux dont le pion se trouve sur une pile) peuvent surenchérir.

Le joueur qui doit lancer une enchère peut décider d'y renoncer, mais il renonce alors à acheter un item ce tour-ci en s'interdisant également de participer aux enchères suivantes.

Lorsqu'il ne reste plus qu'un seul joueur qui n'ait rien acheté ce tour-ci, ce joueur peut simplement payer 200 Florins à la banque et prendre un item de son choix dans l'une des piles encore disponibles. Il n'y est pas obligé, et il peut aussi ne rien payer et ne rien prendre.

Lorsque tous les joueurs ont soit acheté un item, soit décidé d'y renoncer, la phase d'enchères est terminée et les joueurs reprennent leurs pions devant eux.

Exemple:

(1) Il y a quatre joueurs. Anne est le premier joueur. Elle désire un parc et l'achète pour 200 Florins, tous les autres joueurs ayant passé, ne souhaitant pas surenchérir.

Elle prend donc un jeton Parc et le place dans son domaine, puis pose son pion sur la pile des parcs, pour signaler d'une part que plus aucun parc ne peut être mis en vente ce tour-ci, et d'autre part qu'elle ne peut plus participer aux enchères.

(2) Bruno, assis à gauche d'Anne, est le joueur suivant en sens horaire. Il décide de mettre en vente un saltimbanque. Christian, qui est aussi intéressé, surenchérît à 300 Florins. David, qui désire également le saltimbanque, annonce qu'il monte à 400 Florins. C'est de nouveau à Bruno de parler (puisque Anne ne peut plus prendre part aux enchères), et il monte à 500 Florins. Christian offre alors 600 Florins, et David 700. Bruno et Christian passent, permettant à David de remporter l'enchère. David paie 700 Florins à la banque, prend un jeton saltimbanque, et pose son pion sur la pile des saltimbanques.

(3) Bruno, qui n'a pas remporté l'enchère qu'il avait initiée, peut maintenant ouvrir une nouvelle enchère. Il choisit une forêt, et Christian surenchérît à 300, puis Bruno à 400, Christian à 500, Bruno à 600. Christian passe, et Bruno prend un jeton forêt, paie 600 Florins à la banque et pose son pion sur la pile des forêts.

(4) Christian est le seul à pouvoir encore prendre part aux enchères. Il choisit donc un item de l'une des quatre piles encore disponibles (lacs, artisans, cartes de renommée, cartes de recrutement). Il prend un artisan et paie 200 Florins à la banque.

Après que Christian a fait son achat, Anne, Bruno et David récupèrent leurs pions.

## À quoi servent les 7 items ?

### Règles générales

- Chaque item donne un avantage spécifique au joueur dans le domaine duquel il se trouve.
- Un joueur peut avoir autant d'items de chaque type qu'il le souhaite, excepté pour les artisans, dont aucun joueur ne peut avoir plus de 3.

### Forêt

Lorsqu'un joueur achète une forêt, il doit immédiatement la placer dans son domaine, sur un emplacement libre. Une forêt peut être placée à côté de bâtiments et d'autres paysages (voir infra, placement des bâtiments). Une forêt procure les avantages suivants :

- Parmi les 21 artistes et savants (les cartes professions), neuf apprécient les forêts. Lorsque, durant la phase d'action, l'un de ces neuf personnages réalise une œuvre, la valeur artistique de cette œuvre est augmentée de 3 s'il y a une forêt dans le domaine ou elle a été réalisée (voir infra, réaliser une œuvre).
- Lorsqu'un joueur place une deuxième forêt dans son domaine, il marque immédiatement 3 points de renommée, et avance donc sa figurine de trois cases sur l'échelle de prestige. Il n'est pas nécessaire pour cela que la seconde forêt soit adjacente à la première. Si le joueur place ensuite une troisième forêt, il marque de nouveau 3 points de renommée, et ainsi de suite.

### Lacs

Les lacs ont la même fonction que les forêts. Les lacs sont plus petits, et il n'y a donc que 7 professions qui apprécient les lacs.

### Parcs

Les parcs ont la même fonction que les forêts. Les parcs sont plus petits, et il n'y a donc que 5 professions qui apprécient les parcs.

Note : le bonus de 3 points de renommée ne concerne que les joueurs qui placent un paysage du même type qu'un paysage déjà présent dans leur domaine. Un joueur qui a un lac et qui acquiert une forêt ou un parc ne marque pas ce bonus. Il ne le marque que si il acquiert un second lac.

### Saltimbanques

Les saltimbanques apportent aux artistes et aux savants la relaxation dont ils ont besoin pour travailler. Lorsqu'un joueur engage un saltimbanque, il place le jeton sur son palais. Chaque saltimbanque augmente de 2 la valeur artistique des œuvres réalisées dans le domaine (voir infra, réaliser une œuvre).

### Artisans

- Lorsqu'un joueur engage un premier artisan, il place le jeton sur la première des trois cases ad hoc de son domaine. Dès lors, ce joueur ne paie plus que 300 Florins, et non 700, pour construire un bâtiment (voir infra, construire un bâtiment).
- Lorsqu'un joueur engage un second artisan, il place le jeton sur la seconde case de son domaine. Ce joueur peut dès lors construire des bâtiments adjacents les uns aux autres (voir infra, construire un bâtiment).
- Lorsqu'un joueur engage un troisième artisan, il place le jeton sur la troisième case de son domaine. Ce joueur peut dès lors construire des bâtiments gratuitement.

Lorsqu'un joueur engage un second artisan, il marque trois points de renommée. Il en va de même lorsqu'il en engage un troisième.

### Cartes de renommée

Lorsqu'un joueur remporte une enchère pour une carte de renommée, il prend les cinq premières cartes de la pile, en choisit une qu'il pose face cachée à côté de son domaine et remet les autres, dans l'ordre qu'il souhaite, au dessous de la pile.

Les cartes de renommée permettent de marquer jusqu'à 8 points de renommée. Pour marquer ces points, le domaine du joueur doit, à la fin de la partie, remplir les conditions décrites sur la carte. Nombre de ces cartes exigent que le joueur soit le seul à remplir les conditions décrites. Si un autre joueur remplit également ces conditions, le propriétaire de la carte ne marquera alors que la moitié des points. Si, par exemple, un joueur a la carte « 6 points de renommée si vous avez le plus grand nombre de bâtiments », il marquera les six points s'il est le seul à avoir le plus de bâtiments, et trois seulement si un autre joueur est également dans ce cas. Bien sûr, si le propriétaire de la carte n'a pas le plus grand nombre de bâtiments, il ne marquera rien.

### Cartes de recrutement

Un joueur peut attirer des artistes et des savants dans son domaine de deux manières.

1. En les débauchant chez d'autres joueurs avec une carte de recrutement.
2. En piochant une carte de profession durant la phase d'action (voir infra, piocher une carte de profession).

Lorsqu'un joueur achète une carte de recrutement, il peut l'utiliser immédiatement ou la conserver pour un usage ultérieur. S'il l'utilise immédiatement, le joueur choisit une carte de profession face visible chez un adversaire, la prend dans sa main, et pose à la place la carte de recrutement. Note : seules les cartes de profession visibles peuvent être recrutées ainsi. Celles qui sont dans les mains des joueurs ne le peuvent pas.

Si le joueur choisit de ne pas utiliser immédiatement sa carte de recrutement, il la prend dans sa main et pourra la jouer quand il le souhaitera durant la phase d'action d'un tour. Note : L'utilisation d'une carte de recrutement durant la phase d'action ne compte pas comme une action. Un joueur peut d'ailleurs en utiliser simultanément autant qu'il le souhaite.

La carte de profession ainsi recrutée peut être utilisée pour réaliser une œuvre immédiatement, ou plus tard dans la partie (voir infra, Réaliser une œuvre).

Note : Une carte de recrutement compte comme une carte de profession et ajoute un point de valeur artistique à chaque œuvre réalisée (voir infra, réaliser une œuvre). Elle compte aussi comme une carte de profession pour toutes les cartes de bonus et les cartes de renommée qui mentionnent les cartes de profession.

### **Phase d'action**

Durant la phase d'action, chaque joueur à tour de rôle, en commençant par le premier joueur puis en poursuivant en sens horaire, peut exécuter deux actions. Un joueur peut décider de n'effectuer qu'une seule, ou même aucune, action.

À son tour, un joueur effectue d'abord une première action, puis une seconde. Il effectue les deux actions dans l'ordre de son choix, mais ne peut pas interrompre la première avant de l'avoir terminée pour entamer la seconde.

Les actions possibles sont :

réaliser une œuvre	(une ou deux fois par tour)
construire un bâtiment	(une ou deux fois par tour)
piocher une carte de profession	(une seule fois par tour)
Instituer une liberté	(une seule fois par tour)
piocher une carte de bonus	(une ou deux fois par tour)

Les actions réaliser une œuvre, construire un bâtiment et piocher une carte de bonus peuvent être effectuées par un joueur une ou deux fois durant son tour. En revanche, les actions piocher une carte de profession et instituer une liberté ne peuvent être effectuées qu'une seule fois.

### Réaliser une œuvre

Un joueur peut effectuer cette action s'il dans sa main la carte de profession de l'artiste ou du savant capable de réaliser cette œuvre. La valeur artistique de l'œuvre doit être supérieure ou égale à la valeur minimale indiquée sur la table des tours de jeu, en dessous du numéro du tour. Cette valeur minimale augmente de tour en tour.

Ainsi, par exemple, une œuvre réalisée au deuxième tour doit avoir au moins une valeur artistique de 10, et une œuvre réalisée au 6ème tour une valeur artistique de 16.

Lorsqu'un joueur veut faire réaliser une œuvre à un artiste ou un savant, il doit procéder ainsi :

1) Il choisit dans sa main la carte de profession correspondante et la pose, face visible, à côté de son domaine. L'artiste ou le savant désigné sur la carte réalise l'œuvre.

Note : le joueur laisse la carte de profession face visible à côté de son domaine, mais ne pourra pas faire réaliser une autre œuvre par le même personnage. Un autre joueur, en revanche, pourra ultérieurement recruter ce personnage pour lui faire réaliser une autre œuvre. Un joueur peut néanmoins recruter de nouveau une carte de profession qui a été recrutée chez lui, et ainsi, dans ce cas très particulier, faire réaliser une seconde œuvre au même personnage.

2) Le joueur calcule la valeur artistique de son œuvre, qui dépend de l'adéquation entre les préférences de l'artiste ou du savant, décrites sur la carte de profession, et les aménagements de son domaine.

On part d'une valeur de base de 0, à laquelle on ajoute:

- 4 points si le joueur a dans son domaine le bâtiment préféré de l'artiste ou du savant.
- 3 points si le joueur a dans son domaine le paysage préféré de l'artiste ou du savant
- 3 points si le joueur a institué dans son domaine la liberté que défend l'artiste ou le savant.
- 2 points par saltimbanque présent dans le palais du joueur.
- 1 point par carte de profession ou de recrutement en possession du joueur, que ce soit dans sa main ou à côté de son domaine.
- X points pour chaque carte de bonus que le joueur joue immédiatement (voir infra, piocher une carte de bonus).

Le total donne la valeur artistique de l'œuvre réalisée. Le joueur place alors son pion (pas sa figurine) sur l'échelle de prestige, sur la case ayant la valeur correspondante (case 15 pour une œuvre de valeur 15). Le joueur n'avance pas pour l'instant sa figurine, les points de valeur artistique n'étant pas des points de renommée.

Rappel : La valeur artistique de l'œuvre doit être au moins égale au minimum figurant sur la table des tours de jeu. Si ce n'est pas le cas, le joueur ne peut ni jouer la carte de profession, ni réaliser l'œuvre.

Note : il n'est pas obligatoire d'avoir le bâtiment, le paysage ou la liberté préférée du personnage qui réalise l'œuvre dans son domaine. Cela augmente bien sûr la valeur artistique de l'œuvre, mais il est possible de parvenir à la valeur artistique minimale avec seulement des saltimbanques, des cartes de bonus et des cartes de profession.

3) Le joueur reçoit de la banque un paiement pour l'œuvre réalisée. La banque paie 100 Florins par point de valeur artistique (une œuvre de valeur 15 rapporte donc 1500 Florins).

S'il le souhaite, le joueur peut renoncer à une partie de ce paiement en échange de points de renommée, à raison de 200 Florins pour 1 point de renommée. Dans ce cas, le joueur rend immédiatement à la banque entre 200 Florins et le paiement total qu'il reçoit, et avance sa figurine du nombre de cases correspondant sur l'échelle de prestige.

Exemple : un joueur ayant réalisé une œuvre de valeur 15 reçoit 1500 Florins. Il peut marquer entre 1 et 7 points de renommée en rendant immédiatement entre 200 et 1400 Florins à la banque.

Note : le joueur ne peut ainsi convertir en points de renommée que l'argent qu'il reçoit en paiement pour l'œuvre réalisée, et doit le faire immédiatement. Un joueur ne peut en aucun cas « acheter » des points de renommée avec le reste de sa fortune. La décision doit donc être mûrement calculée.

4) Le joueur n'avance pas sa figurine lorsqu'il réalise une œuvre. Les points de valeur artistique ne sont pas des points de renommée. C'est seulement lorsque la phase d'action sera terminée, tous les joueurs ayant effectué leurs actions, que le joueur ayant réalisé la plus belle œuvre marquera trois points de renommée (voir infra, Plus belle œuvre).

Note : Lorsqu'un joueur réalise deux œuvres dans le même tour, il place son pion sur la case de l'échelle de prestige correspondant à la valeur de la plus belle œuvre, et non à la somme des deux.

Exemple de calcul de la valeur artistique :

Au troisième tour (valeur artistique minimum 12), Anne réalise une œuvre grâce à son poète. Elle joue sa carte poète, face visible, à côté de son domaine. Elle a dans son domaine un théâtre, la liberté de voyager et 2 saltimbanques. Elle a également 4 cartes de profession (en comptant le poète qu'elle vient de jouer et une carte de recrutement) dans sa main ou sur la table. Elle n'a pas de lac dans son domaine, et ne joue pas de carte bonus.

Elle calcule ainsi la valeur artistique de son œuvre poétique :

Bâtiment	4
Paysage	0
Liberté	3
Saltimbanques	4
Cartes de profession et recrutement	4
Cartes de bonus	0
Total	15

Elle place donc son pion sur la case 15 de l'échelle de prestige.

Anne reçoit 1500 Florins de la banque. N'ayant pas besoin d'argent dans l'immédiat, elle choisit de rendre autant d'argent que possible à la banque afin d'augmenter sa renommée. Elle rend donc 1400 Florins et avance sa figurine de 7 cases sur l'échelle de prestige.

#### Construire un bâtiment

Les joueurs construisent des bâtiments dans leurs domaines pour augmenter leur renommée et améliorer la valeur artistique des œuvres qui y sont réalisées. Les bâtiments sont de plusieurs tailles :

- 3 grands bâtiments, occupant chacun sept cases.
- 5 petits bâtiments, occupant chacun 5 cases.
- 2 petits bâtiments, occupant chacun 3 cases.

Le Palais ne compte pas comme un bâtiment. Il y a 10 bâtiments de chaque taille.

Construire un bâtiment peut être utile à un joueur pour deux raisons :

- Cela lui rapporte immédiatement 3 points de renommée.
- Cela augmente de 4 points la valeur artistique des œuvres réalisées dans son domaine par les artistes ou savants dont c'est le bâtiment préféré (voir supra, réaliser une œuvre).

Construire un bâtiment, quelle que soit sa taille, coûte 700 Florins au joueur. Un joueur qui a un ou deux artisans dans son domaine ne paie que 300 Florins. Si un joueur a trois artisans dans son domaine, cela ne lui coûte rien (voir supra, artisans).

Lorsqu'un joueur construit un bâtiment, il paie le coût de construction à la banque, prend le jeton bâtiment dans la réserve et le place immédiatement dans son domaine. S'il n'y a plus dans la réserve de bâtiment du type que le joueur voulait construire, il ne peut pas effectuer cette action.

Pour placer dans son domaine un bâtiment (ou un paysage), un joueur doit respecter les règles suivantes :

- 1) Le bâtiment (ou paysage) peut être placé sur la grille dans n'importe quel sens, mais il doit être entièrement sur la grille, à l'intérieur des murs. Les bâtiments, ayant deux faces, peuvent être placés d'un côté ou de l'autre.
- 2) Bâtiments et paysages ne peuvent en aucun cas se superposer ou se chevaucher, même partiellement.
- 3) Deux bâtiments ne peuvent pas être adjacents (se toucher par les côtés), mais ils peuvent éventuellement se toucher par les coins. Cette règle est également valable pour le palais.

Un joueur qui a deux artisans, ou plus, dans son domaine peut, par exception, construire un bâtiment adjacent à un bâtiment existant.

- 4) En revanche, un bâtiment peut parfaitement être adjacent à un paysage.
- 5) Il ne peut y avoir qu'un seul bâtiment de chaque type dans un domaine.

6) Un bâtiment construit ne peut en aucun cas être démoli ou déplacé. Il reste en place jusqu'à la fin du jeu.

#### Exemple

1 : Viole la règle n° 1 : en partie hors de la grille

2 : Viole la règle n°2 : chevauche un paysage

3 : Viole la règle n°3 : adjacent à un autre bâtiment ou au palais (sauf si le joueur a 2 ou 3 artisans)

5 : Viole la règle n°5 : deux bâtiments identiques. Le second ne peut pas être construit.

#### Piocher une carte de profession

Lorsqu'un joueur veut une nouvelle carte de profession, il paie 300 Florins à la banque, prend les cinq premières cartes de la pile de cartes profession (ou toutes les cartes s'il en reste moins de cinq), les regarde et en choisit une qu'il ajoute à sa main, puis remet les autres, dans l'ordre qu'il souhaite, en dessous de la pile.

Le joueur peut utiliser sa nouvelle carte de profession pour réaliser une œuvre ce tour-ci, s'il a encore droit à une action, ou plus tard.

Lorsque la pile de cartes de profession est épuisée, il est impossible d'effectuer cette action.

#### Introduire une liberté

Liberté d'opinion, liberté de religion et liberté de voyager sont fort prisées par les savants et les artistes, et les inspirent dans la réalisation de leurs œuvres. Sur chaque carte de profession est indiquée quelle est la liberté à laquelle ce personnage est le plus attaché.

Lorsqu'un joueur souhaite introduire une nouvelle liberté dans son domaine, il paie 300 Florins à la banque, prend le jeton liberté de son choix dans la réserve et le place sur la case ad hoc de son domaine. Cette liberté augmente de 3 points la valeur artistique des œuvres réalisées dans son domaine par les artistes ou savants qui y sont le plus attachés.

Chaque liberté ne peut être introduite qu'une seule fois dans chaque domaine. Si la liberté que le joueur souhaite introduire n'est plus disponible dans la réserve, il ne peut pas effectuer cette action.

Note : le nombre de chacune des trois libertés en jeu est égal au nombre de joueurs moins 1.

#### Piocher une carte de bonus

Les cartes de bonus peuvent augmenter sensiblement la valeur artistique d'une œuvre. Lorsqu'un joueur veut une nouvelle carte de bonus, il paie 300 Florins à la banque, prend les cinq premières cartes de la pile de cartes bonus (ou toutes les cartes s'il en reste moins de cinq), les regarde et en choisit une qu'il ajoute à sa main, puis remet les autres, dans l'ordre qu'il souhaite, en dessous de la pile.

Lorsqu'un joueur réalise une œuvre, il peut jouer une ou plusieurs cartes de bonus, y compris éventuellement une carte qu'il vient de piocher. Cela ne compte pas comme une action supplémentaire, mais fait partie intégrante de l'action réaliser une œuvre

Les cartes de bonus augmentent la valeur artistique de l'œuvre avec laquelle elles sont jouées. Le montant du bonus est très variable, et dépend du nombre d'items décrits sur la carte en possession du joueur. Chaque carte de bonus ne peut être utilisée qu'une fois. Les cartes de bonus jouées sont retirées du jeu. Lorsque la pile de carte de bonus est épuisée, cette action ne peut plus être effectuée.

Note : ne confondez pas les cartes de renommée, qui rapportent des points de renommée, et les cartes de bonus, qui rapportent des points de valeur artistique.

#### Plus belle œuvre

Après que tous les joueurs ont eu leur tour dans la phase d'action, y compris ceux qui ont choisi de n'effectuer qu'une seule ou aucune action, on compare les valeurs artistiques des œuvres réalisées par les différents joueurs, indiquées par la position de leur pion sur l'échelle de prestige. Le joueur dont l'œuvre réalisée ce tour a la plus grande valeur artistique marque 3 points de renommée et avance sa figurine de trois cases sur l'échelle des prestige. Si deux ou plusieurs joueurs sont premiers ex-æquo, ils marquent tous les 3 points de renommée. Si seul un joueur a réalisé une œuvre ce tour-ci, elle est nécessairement la plus belle et il marque les 3 points de renommée.

Tous les joueurs qui avaient réalisé une œuvre ce tour-ci retirent ensuite leur pion de l'échelle de prestige.

#### Tour suivant

Après que la plus belle œuvre a rapporté trois points de renommée à son auteur, la phase d'action est terminée. Le premier joueur donne la figurine noire à son voisin de gauche, qui devient le nouveau premier joueur pour le tour suivant. Il avance le pion noir d'un cran sur la table des tours de jeu, et le tour suivant commence.

Besoin d'argent ?

Deux moyens permettent de se procurer de l'argent en cours de partie :

- Un joueur reçoit, pour chaque œuvre réalisée, 100 Florins par point de valeur artistique (voir supra, réaliser une œuvre).
- À tout moment, un joueur peut reculer sa figurine sur l'échelle de prestige. Il reçoit alors de la banque 100 Florins par case reculée.

## **Fin du jeu**

La partie se termine après le 7ème tour. Les joueurs révèlent leurs cartes de renommée et marquent les points de renommée correspondant à toutes les conditions qu'ils remplissent (voir supra, cartes de renommée).

Le joueur ayant le plus grand nombre de points de renommée, c'est à dire celui dont la figurine est en tête sur l'échelle de prestige, est vainqueur. En cas d'égalité, le plus riche des ex-æquo est vainqueur.

Les auteurs et l'éditeur remercient, pour leur temps et pour leurs idées, tous ceux qui ont participé aux tests de ce jeu, et en particulier Frank Biller, Hans-Jürgen Blechinger, Christine et Peter Dürdöth, Andreas Eggert, Andrea Engel, Walburga Freudenstein, Ulrike et Veit Froer, Dieter Habelitz, Sebastian Herrmann, Markus Huber, Steffen Klotz, Ursula Kramer, Reinhard, Regina et Matthias Kramer, Elke Kraus, Gerhard et Christel Kühnle, Marcel Ott, Robert Plückebaum, Rainer Rösner, Rebecca Stümper, Anke Timmering, Natalie et Jens Christopher, Ulrich, Dominik Wagner, Rüdiger Wollny et tous les clubs et groupes de joueurs de Bödefeld, Bonn, Gerlingen, Hanovre, Kleinwalsertal, Ludwigsburg, Rosenheim, Stuttgart et Winterberg.

## **Les 20 cartes Bonus**

Après chaque carte est indiqué, à titre d'exemple, combien de points de valeur artistique cette carte ajouterait à l'œuvre d'un joueur ayant :

- 2 forêts
  - 1 lac
  - 0 Parc
  - 0 saltimbanque
  - 2 artisans
  - 1 carte de renommée
  - 2 libertés
  - 3 cartes de profession (sur la table)
  - 1 carte de profession et 1 carte de renommée (dans sa main)
  - Université, Manufacture, Opéra, Tour et Chapelle (Le palais ne compte pas comme un bâtiment)
- 
- Chaque bâtiment dans votre domaine augmente la valeur artistique de 1 (+5).
  - Chaque grand bâtiment dans votre domaine augmente la valeur artistique de 2 (+4).
  - Chaque bâtiment moyen et chaque forêt dans votre domaine augmente la valeur artistique de 1 (+3).
  - Chaque petit bâtiment et chaque paysage dans votre domaine augmente la valeur artistique de 1 (+5).
  - Chaque taille de bâtiment dans votre domaine augmente la valeur artistique de 2 (+6).
  - Chaque paysage dans votre domaine augmente la valeur artistique de 1 (+3).
  - Chaque forêt dans votre domaine augmente la valeur artistique de 2 (+4).
  - Chaque lac dans votre domaine augmente la valeur artistique de 2 (+2).
  - Chaque parc dans votre domaine augmente la valeur artistique de 2 (+0).
  - Chaque liberté dans votre domaine augmente la valeur artistique de 2 (+4).
  - Chaque saltimbanque dans votre domaine augmente la valeur artistique de 2 (+0).
  - Chaque liberté et chaque saltimbanque dans votre domaine augmente la valeur artistique de 1 (+2).
  - Chaque artisan dans votre domaine augmente la valeur artistique de 2 (+4).
  - Chaque artisan et chaque lac dans votre domaine augmente la valeur artistique de 1 (+3).
  - Chaque carte de renommée en votre possession augmente la valeur artistique de 2 (+2).
  - Chaque carte de renommée en votre possession et chaque liberté dans votre domaine augmente la valeur artistique de 1 (+3).
  - Chaque type de paysage dans votre domaine augmente la valeur artistique de 2 (+4) (chaque paysage ne compte qu'une fois, même s'il y en a plusieurs identiques dans le domaine).
  - Chacune des catégories suivantes : forêt, lac, parc, saltimbanque, artisan, carte de renommée et liberté, augmente la valeur artistique de 1 (+5) (chaque catégorie ne compte qu'une fois, même si l'item est en plusieurs exemplaires dans le domaine).
  - Chaque carte de profession ou de recrutement dans votre main, sans compter celle que vous venez de jouer, augmente la valeur artistique de 1 (+2) (La carte qui vient d'être jouée est sur la table et ne compte donc pas).
  - Chacune de vos cartes de profession ou de recrutement sur la table, y compris celle qui vient d'être jouée, augmente la valeur artistique de 1 (+3) (La carte qui vient d'être jouée est sur la table).

## **Les 14 cartes de renommée**

Après chaque carte est indiqué, à titre d'exemple, combien de points cette carte rapporterait à un joueur ayant :

- 2 forêts
- 1 lac
- 0 Parc
- 0 saltimbanque
- 2 artisans
- 1 carte de renommée
- 2 libertés
- 3 cartes de profession (sur la table)
- 1 carte de profession et 1 carte de renommée (dans sa main)
- Université, Manufacture, Opéra, Tour et Chapelle

(Le palais ne compte pas comme un bâtiment)

- Si vous avez le plus grand nombre de bâtiments, vous marquez 6 (3) points de renommée. (Note : un adversaire a également 5 bâtiments, et vous êtes premier ex-æquo. Vous marquez 3 points).
- Si vous avez au moins deux grands bâtiments, vous marquez 5 points de renommée. (Vous marquez 5 points, même si un autre joueur a également deux grands bâtiments).
- Si vous avez le plus petits nombre de cases libres, vous marquez 8 (4) points de renommée. (Note : un adversaire a moins de cases libres sur sa grille que vous. Vous ne marquez rien.)
- Si vous avez les trois types de paysage, vous marquez 8 points de renommée. (Vous n'avez pas de parc, et ne marquez donc rien).
- Si vous avez le plus grand nombre de paysages, vous marquez 7 (4) points de renommée. (Note : Un autre joueur a également 3 paysages, et vous êtes premier ex-æquo. Vous marquez 4 points).
- Si vous avez le plus grand nombre de forêts, vous marquez 7 (4) points de renommée. (Note : avec vos deux forêts, vous êtes celui des joueurs qui en a le plus. Vous marquez 7 points de renommée).
- Si vous avez le plus grand nombre de lacs, vous marquez 6 (3) points de renommée. (Note : deux autres joueurs ont également un lac, et aucun n'en a plus. Vous êtes donc trois ex-æquo. Vous marquez 3 points de renommée).
- Si vous avez les trois libertés, vous marquez 8 points de renommée. (Vous n'en avez que deux et ne marquez rien).
- Si vous avez au moins 4 bâtiments, 2 libertés et 4 œuvres (c.a.d. quatre cartes de profession ou de recrutement sur la table), vous marquez 6 points de renommée. (Vous marquez 6 points de renommée).
- Si vous avez le plus grand nombre de saltimbanques, vous marquez 6 (3) points de renommée. (Vous n'avez pas saltimbanques et ne marquez donc rien, même si aucun autre joueur n'en a).
- Si vous avez le plus grand nombre d'artisans, vous marquez 6 (3) points de renommée. (Note : aucun autre joueur n'en a autant que vous. Vous marquez 6 points de renommée).
- Si vous avez le plus grand nombre de parcs, vous marquez 5 (3) points de renommée. (Aucun joueur n'a de parcs. Vous ne marquez rien). Même si personne n'a l'item demandé, un joueur ne peut pas être considéré comme étant celui qui « a le plus » de quelque chose qu'il n'a pas.
- Si vous avez au moins 1 artisan, 1 saltimbanque et 2 paysages, vous marquez 7 points de renommée. (Vous n'avez pas de saltimbanque. Vous ne marquez rien).
- Si vous avez le plus grand nombre d'œuvres (c.a.d. cartes de profession et cartes de recrutement sur la table), vous marquez 7 (4) points de renommée. (L'un de vos adversaires a également fait réaliser 5 œuvres, et vous êtes donc à égalité. Vous marquez 4 points).

Un jeu de Richard Ulrich et Wolfgang Kramer

Publié par Alea / Ravensburger

Traduction française de Bruno Faidutti