

 Pascal Ribrault  R. Gewska - F. Weiss - A. Stepanova - S. Pikul


14+


30 min / joueur


3-5

Virtù

L'Art de Gouverner



Pour 3 à 5 joueurs





Introduction Historique

Vers la fin du **XVe** siècle, **l'Italie** est fractionnée en plusieurs entités politiques issues de la féodalité et de l'affaiblissement du pouvoir impérial. Autour des **États pontificaux de Rome**, quatre grandes Cités se partagent l'essentiel du pouvoir et de la richesse : les républiques de **Florence** et de **Venise**, le duché de **Milan** et le royaume de **Naples**. Leur rivalité pour obtenir la suprématie politique et commerciale est constante, et toutes les occasions d'augmenter leur prestige artistique et leur influence religieuse sont bonnes.

C'est dans ce cadre politique troublé que s'élaborent les bases modernes de la diplomatie et de la guerre, et que s'épanouit un processus culturel majeur à travers le financement de savants et d'artistes. La redécouverte des auteurs gréco-romains entraîne alors une évolution des mentalités et des représentations.

Virtù est un mot italien signifiant "Vertu", "Qualité" ou "Capacité" selon le contexte. C'est aussi le nom d'un concept théorisé par **Nicolas Machiavel** qui désigne l'aptitude d'un dirigeant à accomplir de grandes choses, en scellant les bases nécessaires à la puissance de l'État, et en déterminant les moyens de faire face aux évènements, soit en quelque sorte "**l'Art de Gouverner**."



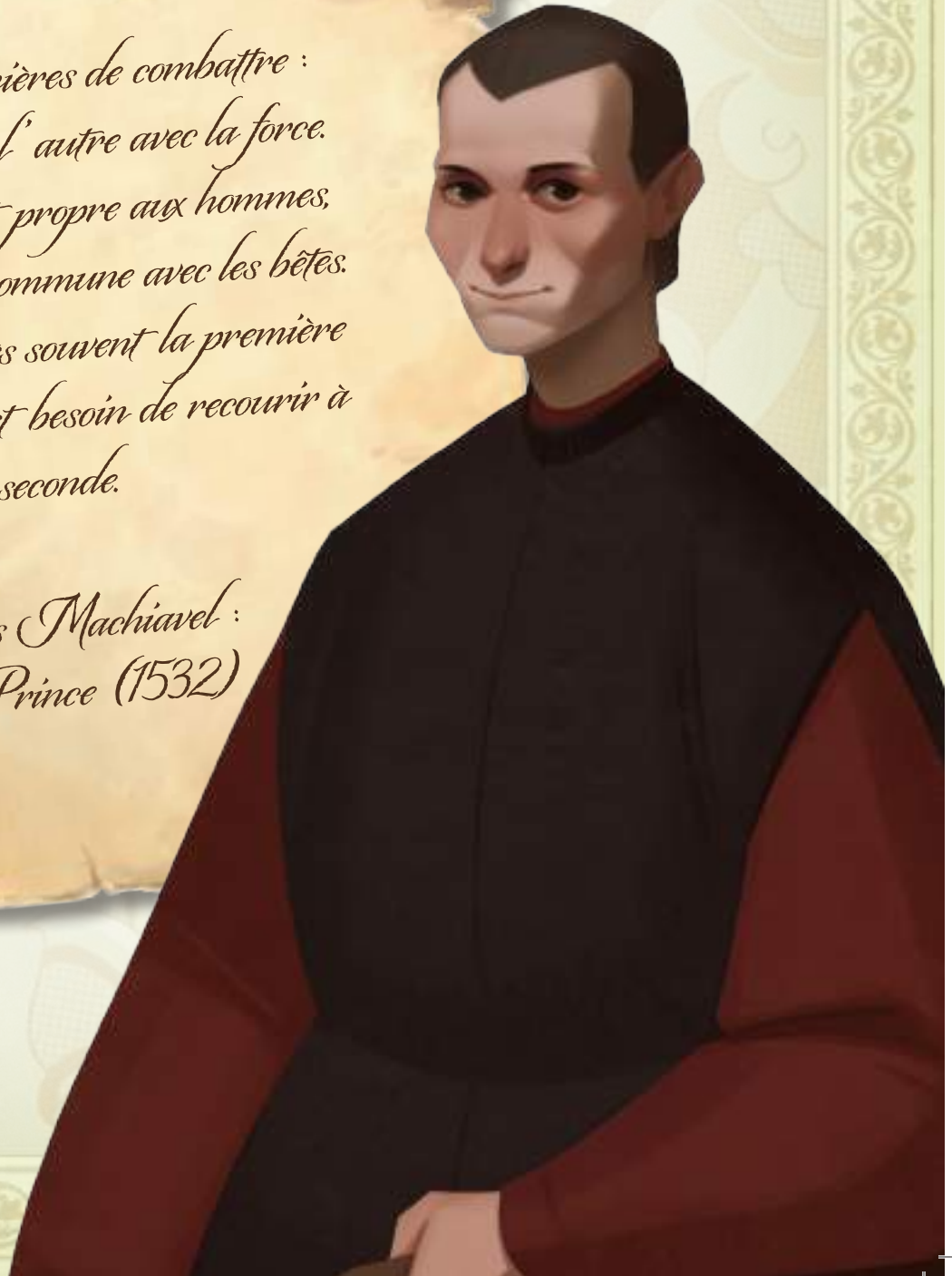
Le couronnement de Charles Quint, Empereur des Romains, par le pape Clément VII dans la cathédrale de Bologne, le 23 février 1530.




Des marchands italiens venant faire commerce des étoffes de soie à Lyon en 1536.

*Il y a deux manières de combattre :
l'une avec les lois, l'autre avec la force.
La première est propre aux hommes,
l'autre nous est commune avec les bêtes.
Mais comme très souvent la première
ne suffit pas, il est besoin de recourir à
la seconde.*

*Nicolas Machiavel :
Le Prince (1532)*



Matériel

Le matériel spécifique 2 joueurs (indiqué par l'icône ) est utile seulement dans "Virtù, les guerres d'Italie".



- 1 grand plateau central représentant l'Italie face 2/5 joueurs et face 3/4 joueurs



- 1 petit plateau de "Prestige" (2 joueurs)



- 1 plateau de "Prestige" face 3-5 joueurs et "d'Influence" face 2 joueurs



- 5 plateaux individuels "Palais" (1x5 couleurs) dont 2 doubles-faces (bleu et jaune)



- 57 tuiles dont : 31 "Cités" (Rome est en double), 14 "Titres", 5 "Guildes", 5 "Cathédrales" et 2 tuiles utilisées à 2 joueurs



- 56 cartes "Personnage" (toutes en 5 exemplaires sauf le "Pape")



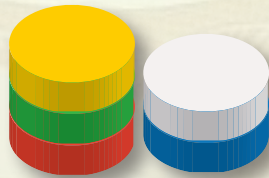
- 15 cartes "Famille" 3 à 5 joueurs (3x5 couleurs)



- 13 cartes "Famille" 2 joueurs (4 bleues, 3 jaunes, 2 rouges, 2 vertes et 2 blanches)



- 10 cartes "Indulgence"



• 10 "Bonus de Patronage"
(9 cartes + 1 tuile)

• 90 disques de "Contrôle"
(18x5 couleurs)

• 8 jetons "Cités interdites"



• 11 jetons
"Bonus de guerre +1"



• 32 meeple "Troupes"
(8 bleus et 6 des 4 autres couleurs)



• 25 meeple "Agents"
(5x5 couleurs)



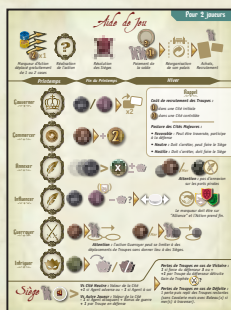
• 5 pions "Cathédrales"



• 5 marqueurs "d'Action" marqués
de blasons (1x5 couleurs)



• 45 jetons florins (30 x 1 florin
et 15 x 5 florins)



• 5 "Aides de Jeu" double face
(3-5 joueurs et 2 joueurs)



• 1 carnet pour noter les scores



• 2 livrets règles du jeu :
"Virtù, l'art de gouverner"
et "Virtù, les guerres d'Italie"

Mise en place

- 1 On dispose le **plateau de l'Italie (1a)** au centre de la table (face selon le nombre de joueurs), on empile les cartes "**Personnage**" (1b) similaires et on présente toutes les piles à côté afin d'être disponibles à l'achat.
- 2 On fait de même avec les tuiles "Cité" neutres (sans blasons) (2a) et on positionne aussi à part les 9 cartes et la tuile "**Bonus de Patronage**" (2b) ainsi que les tuiles "**Titres**" (2c) et "**Cathédrales**" (2d) (avec leurs 5 pions).
- 3 On crée également une pile avec les 10 cartes "**Indulgence**".
- 4 On dispose dans une réserve commune les 11 jetons "**Bonus de Guerre +1**".
- 5 Enfin, on crée une réserve générale de Florins.
- 6 • **2 tuiles** représentant ses deux **Cités de départ**, avec son blason, placées côté "ressources disponibles" (face colorée) dans son "Domaine" (au-dessus de son Palais),
- 7 • **18 disques** de contrôle. Il en place 1 sur chacune de ses 2 **Cités de départ** sur le plateau central (10a), 1 sur l'**Ordre de jeu** (10b) et 1 au départ des **pistes de Cités et de Patronage** (10c) (qu'il empile avec ceux des autres joueurs dans le même ordre que celui du jeu, le 1^{er} sur le dessus de la pile). Les autres disques sont gardés en réserve près de son Palais (10d),
- 8 • **6 meeples "Troupes"**. Le joueur place une Troupe à côté de chacune de ses **Cités de départ** sur le plateau central (11a), il conserve les

Chaque joueur dispose, à sa couleur, de :

- 6 • **1 plateau personnel "d'Action"** appelé son "Palais" qu'il place devant lui (les Palais bleu et jaune, face 3-5 joueurs),
- 7 • **3 cartes "Famille"** pour 3 à 5 joueurs, avec son blason, qu'il devra disposer à sa convenance dans les Salles de son Palais ou sur des "espaces Cortigiano",
- 8 • **1 marqueur "d'Action"** (à son blason) qu'il placera sur l'une des 5 Salles de son Palais dont l'emplacement correspond au choix de sa 1^{ère} Action,



Exemple de mise en place

autres auprès de lui car elles sont disponibles au recrutement (11b). (Seulement 6 Troupes bleues sont utilisées, les 2 Troupes bleues supplémentaires sont pour la version 2 joueurs "Les Guerres d'Italie"),

- 12 • 5 meeples "Agents". Chaque joueur en prend 2 en début de partie (12a) (3 pour le Napolitain à cause de ses cartes "Famille"), les autres, n'étant pas encore disponibles pour le moment, sont mis de côté dans une réserve générale (12b).

Chaque joueur reçoit aussi :

- 13 • 1 Florin,
14 • 1 Aide de jeu.



À 2 joueurs

Lire la règle générale 3-5 joueurs, puis se reporter à la règle spéciale 2 joueurs intitulée : "Les Guerres d'Italie".

À 3 joueurs

On utilise le Plateau de l'Italie face 3/4 joueurs et celui de Prestige face 3-5 joueurs.

Les Cités jouées sont **Florence** (en rouge), **Naples** (en jaune) et **Venise** (en vert).

8 Cités ne sont pas en jeu : Nice ; Turin ; Milan ; Gènes ; Parme ; Raguse ; Cagliari et Reggio (indiquées par une petite étoile devant leur nom sur le plateau central).

Les recouvrir sur le Plateau avec les 8 jetons "Cités interdites" et retirer les 8 tuiles "Cité" correspondantes.



On retire également les tuiles "Cité" de **Pérouse** et de **Civitavecchia** qui n'apparaissent pas sur le plateau 3/4 joueurs.

On utilisera la tuile Cité **Rome** sans blason qui sera placée dans la pile des Cités neutres.

À 4 joueurs

On utilise le Plateau de l'Italie face 3/4 joueurs et celui de Prestige face 3-5 joueurs.

Les Cités jouées sont **Milan** (en bleu), **Florence** (en rouge), **Naples** (en jaune) et **Venise** (en vert).

On retire les tuiles "Cité" de **Pérouse** et de **Civitavecchia** qui n'apparaissent pas sur le plateau 3/4 joueurs.

On utilisera la tuile Cité "**Rome**" sans blason qui sera placée dans la pile des Cités neutres.

À 5 joueurs

On utilise le Plateau de l'Italie face 2/5 joueurs et celui de Prestige face 3-5 joueurs.

Le cinquième joueur joue **Rome** (en Blanc) et commence avec 3 Agents (au lieu de 2).

On utilisera la tuile Cité **Rome** avec blason qui commence en possession du joueur Romain.

N.B. :

Une partie à 5 joueurs est déconseillée pour découvrir Virtù.

Détermination du 1er joueur

Le joueur qui s'est rendu en Italie le plus récemment devient le 1er joueur. L'ordre de jeu est alors déterminé à partir du premier joueur dans le sens des aiguilles d'une montre et indiqué par des disques à la couleur des joueurs sur la **piste d'Ordre de jeu** du plateau central. Cet ordre sera amené à changer durant la partie.

Au début de la partie, les disques des joueurs seront aussi **empilés** dans ce même ordre de haut en bas sur l'emplacement de départ des deux pistes (Cités et Patronage) du plateau de Prestige (voir 10b et 10c).

But du jeu

Chaque joueur va incarner l'une des grandes dynasties qui a marqué l'histoire de la Renaissance italienne : les **Aragon** napolitains, les **Sforza** milanais, les **Medicis** florentins, les **Doges** vénitiens ou les **Borgia** romains, avec pour but, en asseyant son pouvoir et sa suprématie, de devenir "Maître de l'Italie".

1 Chacun va acquérir des Points de Prestige de par ses choix et ses "Actions" : de Gouvernance pour récupérer des ressources, de Patronage envers les savants et les artistes, de Commerce, mais aussi de prise de contrôle d'autres Cités (par la diplomatie en les Annexant ou par la force en Guerroyant) tout en devenant expert en Intrigues et en Alliances politiques avec les grandes puissances étrangères.

Ces **Points de Prestige** seront donc les fruits de votre "Virtù", votre "Art de gouverner", qui dépendront de votre position finale dans différents décomptes :

- du nombre de Cités que vous contrôlez,
- de votre avancement dans le Patronage des arts et des sciences,
- de votre niveau d'influence religieuse,
- de vos Trophées militaires,
- de vos alliances politiques avec les grandes puissances voisines,
- des points que certaines cartes ou tuiles vous apportent.

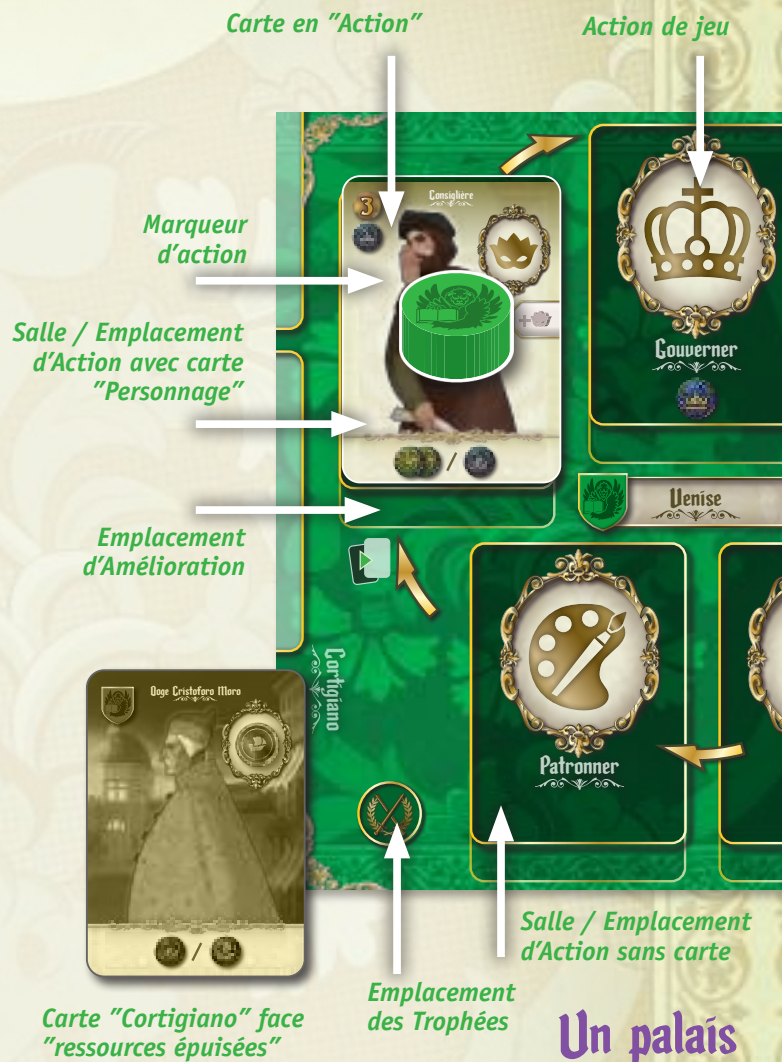
Principaux éléments du jeu

Le Palais :

Chaque joueur dispose d'un plateau personnel différent de celui des autres joueurs, appelé son "**Palais**". Chaque Palais est composé en son centre de **5 Salles** ou **emplacements d'Action**.

Le joueur choisira les actions qu'il entreprendra en déplaçant son **marqueur d'Action** dans le sens des aiguilles d'une montre, d'une salle vers une autre.

Le Palais dispose également sur ses côtés de 6 anti-chambres ou espaces "**Cortigiano**" dont seulement 3 sont disponibles en tout début de partie (2 à droite et 1 à gauche). Les 3 emplacements en filigrane ne sont pas utilisables pour le moment.



Les cartes et les tuiles :

Les tuiles représentent principalement les "**Cités**" et les "**Titres**".

Les cartes représentent des **personnages** ; certaines disposent d'une **Action** (en haut à droite).

La plupart des cartes et les tuiles autres que les Cités ont un **coût d'achat** (en haut à gauche).

Toutes les cartes et les tuiles ont un **bas-relief** avec des **symboles** qui seront utilisés durant les Actions ou les achats. Elles peuvent être face "**ressources disponibles**" (face colorée) ou face "**ressources épuisées**" (face jaunie).



Ressources disponibles



Ressources épuisées



Le Domaine



Espace Cortigiano non disponible (car en filigrane)

Coût



Carte "cortigiano" face "ressources disponibles"

Espace Cortigiano disponible



Action

Coût



Bas relief

Les tuiles obtenues par un joueur durant la partie seront toujours placées dans son Domaine face "ressources disponibles", sauf lors d'un Siège ou lors de la construction d'une Cathédrale (cela sera détaillé plus loin).

Les cartes possédées par un joueur seront placées dans son Palais selon 3 positionnements possibles (aucune carte n'étant jamais gardée en main) :

- Les cartes dites "Cortigiano" ("Courtisan") :

Après la mise en place et durant toute la partie, lorsqu'un joueur obtient une nouvelle carte "Personnage", celle-ci doit obligatoirement être placée sur un espace Cortigiano libre.

Ces cartes seront, selon les phases du jeu, retournées face "ressources disponibles" ou face "ressources épuisées".

- Les cartes dites en "Action" seront placées sur une Salle du Palais. La carte doit obligatoirement disposer d'une Action, son Action se substituant alors à celle de la Salle qu'elle occupe.

- Les cartes dites en "Amélioration" seront placées sous une carte en "Action", seul leur bas-relief restant visible.

Attention : chaque emplacement d'Action ne pourra comporter qu'une seule carte en "Amélioration".

Les cartes en "Action" ou en "Amélioration" restent toujours sur leur face "ressources disponibles".



Les 3 cartes "Famille" et les 2 tuiles "Cités de départ" du joueur vénitien.

Chaque joueur reçoit au départ ses 3 cartes "Famille" ainsi que les 2 tuiles correspondant à ses 2 Cités de départ (ces éléments comportent son blason).

Actions et ressources :

A - IL EXISTE 6 "ACTIONS" :



B - IL EXISTE 9 TYPES DE SYMBOLES DE RESSOURCES DIFFÉRENTS SUR LE BAS-RELIEF DES TUILES ET DES CARTES :

-  **Florin**
utilisable à tout moment
-  **Couronne**
utilisable lors des Actions : Gouverner, Patronner et Annexer ainsi que durant les achats ou pour se débarrasser d'une Indulgence
-  **Croix**
utilisable lors des Actions : Gouverner, Patronner, durant les Achats ou pour se débarrasser d'une Indulgence
-  **Cavalerie**
utilisable lors de l'Action : Guerroyer
-  **Bateau**
utilisable lors des Actions : Annexer, Guerroyer et Commercer
-  **Masque**
utilisable lors de l'Action : Intriguer
-  **Guerre**
utilisable lors de la résolution des Sièges, apporte 1 point de force supplémentaire
-  **Flèche**
utilisable lors de la phase 1 du tour, permet d'avancer gratuitement d'une case supplémentaire son marqueur d'Action

Payer un coût en utilisant des ressources

Durant le jeu, les joueurs sont amenés à payer des coûts lors de leurs **Actions** ou lors de leurs **Achats**. Ces coûts sont exprimés en Florins et/ou en symboles "ressources".

Les Florins sont payés depuis la trésorerie du joueur.

Les symboles Florins des cartes "Cortigiano" ou des tuiles du Domaine sont utilisables à tout moment (même en dehors d'une Action ou lors du tour d'un autre joueur à condition d'être face "ressources disponibles") ; ils permettent à un joueur de collecter des Florins qui sont directement ajoutés à sa trésorerie, les cartes ou tuiles utilisées pour cela étant immédiatement retournées sur leur face "ressources épuisées".

Les symboles Florins des cartes placées en "Action" ou en "Amélioration" ne sont par contre utilisables que lors de l'Action de leur salle (Voir : les Actions), le surplus étant tout de même reçu en trésorerie.

Les symboles "ressources" autres que les Florins, ne peuvent pas être "stockés" et doivent être utilisés immédiatement.

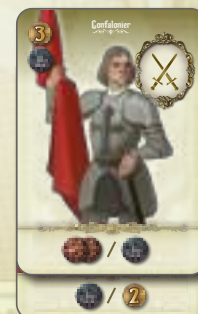
Si le joueur souhaite utiliser de tels symboles présents sur le bas-relief de ses cartes "Cortigiano" ou des tuiles de son Domaine, celles-ci doivent être sur leur face "ressources disponibles" et sont immédiatement après, retournées sur leur face "ressources épuisées".



Les symboles sur une carte en "**Action**" ou en "**Amélioration**" ne peuvent être utilisés que pour payer le coût de l'Action de la Salle où la carte se trouve (voir : les Actions). Par contre celles-ci demeurent toujours sur leur face "**ressources disponibles**".

Attention : Lors d'une phase de jeu, 1 seul type de symboles par bas-relief peut être utilisé simultanément sur chaque carte ou tuile pour "payer un coût".

Une carte en "**Action**" superposée à une carte en "**Amélioration**" constitue un ensemble de **2 bas-reliefs** différents (le sien et celui de sa carte en "Amélioration") **pour lesquels des choix de type de symboles similaires ou différents peuvent être faits**



Règle du jeu

Une partie se joue en "Années", constituées chacune d'une phase de Printemps puis d'une phase d'Hiver durant lesquelles les joueurs jouent selon un Ordre de jeu redéfini entre les 2 phases.

• PHASE 1 : PRINTEMPS

Début du Printemps : Déplacement du marqueur d'Action et réalisation de l'Action.

Fin du Printemps : Résolution des Sièges puis nouvel Ordre de jeu.

• PHASE 2 : HIVER

Païement de la Solde des Troupes, Réorganisation du Palais, Recrutements, Achats, Alliance.

Le jeu prend fin lorsque, à la fin d'une "Année", un joueur est arrivé au bout d'une des deux pistes "Cités" ou "Patronage" ou lorsque toutes les Cités du plateau sont contrôlées par les joueurs.



Phase 1 : Printemps

A – DÉBUT DU PRINTEMPS



Déplacement du marqueur d'Action et réalisation de l'Action

Par exception lors du 1er Printemps, tout en respectant l'Ordre du jeu, chaque joueur actif place directement son **marqueur d'Action** sur la Salle dont il choisit de faire l'Action et la réalise immédiatement.



Chaque Printemps suivant, le joueur actif déplace obligatoirement son marqueur d'Action dans son Palais de 1 ou 2 Salles gratuitement dans le sens des aiguilles d'une montre.

S'il souhaite se déplacer de plus de 2 Salles, il peut :

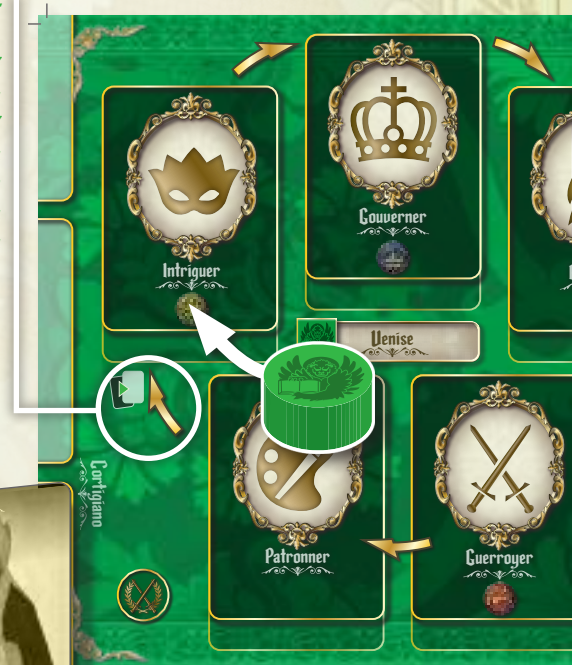
- Avancer d'une Salle supplémentaire en payant 2 Florins (une seule fois par Printemps), 
- Avancer de Salles supplémentaires en "payant" 1 symbole Flèche par Salle. Le joueur épuise alors la ou les tuiles avec le symbole Flèche qu'il a utilisée(s) en les retournant face "ressources indisponibles". 

Afin d'avancer de plus de 2 Salles à la fois, le joueur peut aussi cumuler ces deux possibilités (en payant une seule fois 2 Florins et une ou des Flèches). Il est ainsi possible de faire "un tour complet" du Palais et de réaliser la même Action que lors du Printemps précédent.

Si lors de son déplacement, le marqueur d'Action dépasse l'une des Flèches "Cortigiano" situées de chaque côté de son Palais, toutes les cartes "Cortigiano" face "ressources épuisées" se trouvant du côté de cette Flèche sont retournées face "ressources disponibles".

Ainsi, par le fait de passer "voir" vos courtisans, ceux-ci remettent leurs ressources à votre disposition.

Ici le marqueur d'Action dépasse la flèche "Cortigiano" de gauche : toutes les cartes "Cortigiano" face "ressources épuisées" à gauche du Palais sont retournées face "ressources disponibles".



Cortigiano

Le joueur peut ensuite entreprendre l'Action de la Salle où il a choisi de positionner son marqueur d'Action.

Si une carte se trouve en "Action" sur cette Salle, l'Action de cette carte se substitue à celle de la Salle imprimée sur le plateau personnel puisqu'elle la recouvre et il en sera de même tant que cette salle sera occupée.

Les actions ont des coûts variables et leur ampleur dépendra des symboles que le joueur pourra ou voudra payer lors de leur réalisation.

Payer le coût d'une Action

Lorsqu'un joueur effectue une Action, il doit en payer le coût en utilisant des ressources de type(s) attendu(s) à raison d'un seul type de symboles par bas-reliefs et de provenances diverses.

1) LES RESSOURCES UTILISÉES PROVIENNENT EN PRIORITÉ :

- De la carte se trouvant sous son **marqueur d'Action**,
- De la carte éventuellement placée en "**Amélioration**" dans cette même Salle,

Ces cartes demeurent sur leur face "ressources disponibles" après l'Action.

2) EN COMPLÉMENT SI NÉCESSAIRE :

- D'une ou de plusieurs cartes face "ressources disponibles" placées en "Cortigiano" qui seront immédiatement retournées face "ressources épuisées" (quel que soit le côté du Palais),
- De tuiles face "ressources disponibles" de son Domaine, qui seront immédiatement retournées face "ressources épuisées",
- D'un **Bonus d'Alliance** disponible pour le joueur suite à une Alliance conclue, Bonus devenant alors indisponible (Voir plus loin - Les Alliances).



Une Couronne est prise depuis le bas-relief du cardinal, une croix depuis le bas-relief en amélioration et une Couronne depuis l'ambassadeur en Cortigiano qui est alors retourné sur sa face jaunie.

Le joueur a ainsi obtenu 2 Couronnes et une croix pour son action gouverner.

Il peut aussi prendre des Couronnes ou des croix depuis les tuiles face "ressources disponibles" de son Domaine qui sont alors retournées sur leur face jaunie.

Certaines Actions initiales des Salles du Palais (Gouverner, Intriguer et Guerroyer) disposent respectivement déjà sur leur bas-relief d'un symbole de base (Couronne, Masque, Cavalerie) permettant de réaliser ces Actions sans nécessairement avoir besoin de cartes ou de tuiles supplémentaires pour cela.

Une fois l'emplacement recouvert par une carte, ces symboles de base ne sont bien évidemment plus disponibles.

Une carte "Indulgence" est alors placée sur la Salle de l'Action, **après la réalisation** de celle-ci. Si des cartes "Famille" ou "Personnage" sont déjà présentes dans cette Salle, la carte "Indulgence" est placée par-dessus (et sous le marqueur d'Action présent).

Si la salle est déjà recouverte par une carte "Indulgence" alors il n'est pas permis au joueur d'en solliciter une nouvelle.

Si la Salle où s'arrête le marqueur d'Action comporte déjà une carte **Indulgence** (et que le joueur ne s'en libère pas aussitôt) alors le joueur ne peut pas entreprendre l'Action de la Salle et ne pourra pas solliciter de **nouvelle Indulgence** cette Saison.



Solliciter une Indulgence

Durant sa phase de Printemps (tout comme durant sa phase d'Hiver), le joueur a la possibilité de solliciter une "Indulgence" (et une seule pour chacune des phases), une sorte d'emprunt.

Cela lui permet de bénéficier au choix :

- soit d'**1 Couronne** qu'il utilise immédiatement pour payer le coût de son Action,
- soit de **3 Florins** qui lui sont immédiatement versés.

Gain



Ici la Salle est recouverte par une carte Indulgence. Le joueur devra s'en libérer d'abord, s'il souhaite pouvoir effectuer l'Action de cette Salle.

Se libérer d'une Indulgence

Pour se libérer d'une carte "Indulgence" et la retirer de son Palais, un joueur doit payer au choix : soit 1 Croix, soit 2 Couronnes, dès lors que son marqueur d'Action a traversé ou a fini son déplacement sur la Salle comportant cette carte, et ce, avant de faire son Action.

Coût au choix pour se libérer de la carte



Il est possible d'utiliser une carte "Cortigiano" rendue disponible lors du déplacement du marqueur d'Action pour payer le coût de libération d'une Indulgence. Une fois le coût payé, la carte "Indulgence" est retirée de la Salle et remplacée sur la pile des "Indulgences".

Si cette carte "Indulgence" se trouvait dans la Salle où se trouve le marqueur d'Action, l'Action peut alors être normalement entreprise.

De plus chaque carte "Indulgence" encore présente dans le Palais d'un joueur, lui fera perdre 1 Point de Prestige en fin de partie.

Précision historique : Au XV^e et XVI^e siècles, l'Église catholique faisait le commerce des Indulgences en permettant ainsi aux riches et aux puissants de racheter leurs péchés. A partir de 1517, cette pratique sera vivement dénoncée par Luther dans ses 95 thèses et sera l'une des causes de la Réforme protestante.

Les 6 Actions possibles



Gouverner

Effets : Retourner sur la face "ressources disponibles" des tuiles de votre Domaine se trouvant face "ressources indisponibles" et réactiver les Bonus d'Alliance.

Coût de l'Action : Couronne(s) ou Croix.

Procédure : Retourner jusqu'à 2 tuiles sur leur face "ressources disponibles" par Couronne ou Croix payée.

Des Couronnes et des Croix peuvent être dépensées lors d'une même Action (mais à partir de cartes ou de tuiles distinctes puisqu'un seul type de symbole par bas-relief peut être utilisé simultanément).

Pour le coût d'une **Couronne** ou une **Croix**, le joueur peut aussi **réactiver le Bonus d'une Alliance** qu'il a conclue avec une Puissance majeure.

Voir plus bas "Phase 2 Hiver - E - Les Alliances"

Attention : Les symboles servant à payer le coût de l'Action ne peuvent pas provenir de tuiles que l'on va retourner grâce à cette Action.

Remarque : Il est toujours possible de collecter des Florins sur des tuiles face "ressources disponibles" juste avant de résoudre son action "Gouverner" (action que le joueur pourra, s'il le souhaite, utiliser pour retourner à nouveau face "ressources disponibles" les tuiles qui lui auront permis de collecter ces Florins).



Patronner

Effet : Progresser sur la piste de Patronage (en tant que mécène de savants et d'artistes).

Coût de l'Action : Couronne(s) ou Croix et Florins.

Procédure : Payez le coût correspondant indiqué sur le plateau de prestige pour progresser d'un cran sur la piste de Patronage.


Il n'est possible de progresser que d'un cran par Année.



Les coûts pour progresser sont de 2 Florins et d'1 Couronne ou Croix pour atteindre les rangs 1 ou 2 ; puis de 3 Florins, 1 Couronne et 1 autre Couronne ou Croix pour atteindre les rangs 3 et 4 et enfin 4 Florins, 2 Couronnes et 1 Croix pour atteindre le dernier rang (comme indiqué sur la piste de Patronage).

• BONUS DE PATRONAGE

Aux rangs 2 et 4 de la piste de Patronage, le joueur obtient immédiatement un Bonus de Patronage de son choix parmi ceux restants.

Les Bonus de Patronage (9 cartes et 1 tuile) repérés par le symbole  sont de deux types :



Artiste ou



Œuvre.

Au rang 4, le choix doit être d'un type différent de celui effectué au rang 2. Ainsi un joueur ne pourra disposer au maximum que d'1 **artiste** et d'1 **œuvre** au cours de la partie.



Huit Bonus de Patronage qui **octroient des effets permanents** sont placés à leur obtention près du joueur mais "à l'écart du Palais" et en dehors du Domaine :

- **Léonard de Vinci** octroie un Bonus de guerre (en payant 1 Florin) lors de chaque Siège,
- **Le Tracé à l'italienne** octroie un Bonus de guerre de **+2 en défense** lors de tous les Sièges subits,
- **Nicolas Copernic** octroie un espace "Cortigiano" supplémentaire,
- **Le Prince** octroie un espace "Cortigiano" et un Agent supplémentaire disponible. Il empêche aussi les autres joueurs de placer leurs Agents sur vos Cités, Salles ou Alliances,
- **Michel-Ange** octroie une Couronne "gratuite" lors de vos Actions de Patronage,
- **Le Duomo** et **La Chapelle Sixtine** octroient respectivement 1 ou 2 Croix supplémentaires mais **uniquement pour déterminer le niveau d'influence religieuse lors du décompte final** (voir : Fin de partie).

Certains de ces Bonus de Patronage octroient également 1 Point de Prestige en fin de partie (indiqué sur la carte) ; Christophe Colomb en octroie 2.

Deux Bonus de patronage, qui **octroient des ressources**, sont placés différemment à leur obtention :

- **Nicolas Machiavel** (considéré comme une carte "Personnage") est placé face "ressources disponibles" sur un espace "Cortigiano".
- **Les Canons** (qui est une tuile) est placé face "ressources disponibles" dans le Domaine du joueur.

Commercer



Effet : Collecter 2 Florins par Bateau que le joueur utilise.

Coût de l'Action : Bateau(x).

Procédure : Permet de collecter 2 Florins (en provenance de la réserve générale) par symbole "Bateau" utilisé parmi les "ressources disponibles".

Annexer



Effet : Prendre le contrôle par la diplomatie d'une Cité neutre (sans blason).

Coût de l'Action : Couronne(s), Bateaux dans certains cas.



Le joueur rouge annexe Ravenne (valeur 2) depuis Florence : il doit payer 3 Couronnes.

Procédure : Le nombre de Couronnes à payer dépend de la valeur "modifiée" de la Cité.

La valeur de base de la Cité est indiquée sur le plateau. On diminue cette valeur de 1 si elle comporte un Agent du joueur ou on l'augmente de 1 si un Agent adverse s'y trouve.

Le joueur doit payer un nombre total de Couronnes **strictement supérieur** à cette valeur. Il place alors un disque de contrôle sur la Cité et en obtient la tuile qu'il dispose dans son Domaine face "ressources disponibles". Il avance de plus, sur le plateau de Prestige, son disque sur la piste des Cités contrôlées.


Restrictions : La Cité visée doit être voisine par une route à une Cité déjà contrôlée par le joueur.

La Cité neutre visée par l'Annexion peut aussi être un Port, mais dans ce cas, le joueur doit alors payer, en plus du nombre de Couronnes nécessaires, 1 Bateau par mer traversée depuis l'un de ses propres ports pour l'atteindre.



Le joueur rouge annexe Latina (Port ; valeur 1) avec 1 Agent vert (valeur +1) dessus depuis Pise (Port) : il doit payer 3 Couronnes et 2 Bateaux (2 mers sont traversées).

Des symboles "Ancre" indiquent sur le plateau central quelle mer borde chaque port. Attention certains ports donnent sur deux mers.

Il n'est pas possible d'Annexer les Ports "Pirates" (Raguse, Ajaccio, Cagliari ou Tunis) caractérisés sur le Plateau central par le symbole .



Indique que la Cité est un port pirate

Indique que la Cité ne peut pas être annexée

Guerroyer



Effet : Déplacer ses "Troupes" et initier un ou plusieurs Siège(s) afin de tenter de prendre le contrôle par la force d'une ou de plusieurs Cités neutre(s) ou déjà contrôlée(s) par un ou des adversaire(s).

Coût de l'Action : Cavalier(s), Bateau(x), Bonus de guerre.

Procédure : Le joueur peut déplacer ses "Troupes" figurées par un meeples en utilisant des symboles "Cavalerie" et/ou "Bateau".



Un symbole "Cavalerie" permet de déplacer **1 Troupe** le long d'un tronçon de route entre 2 Cités voisines.



Un symbole "Bateau" permet de déplacer **1 Troupe** à travers **1 mer**.

Il est possible de déplacer 1 Troupe à travers plusieurs routes en payant le nombre correspondant de "Cavalleries" tout comme à travers plusieurs mers en payant le nombre correspondant de "Bateaux".

Les deux peuvent aussi être combinés : Plusieurs symboles (même différents) peuvent être utilisés pour déplacer une même Troupe (par exemple : 1 Cavalerie pour déplacer 1 Troupe entre une Cité et un Port voisin, puis 1 Bateau pour faire traverser 1 mer à cette même Troupe).

Plusieurs Troupes peuvent être déplacées (ensemble ou indépendamment) en payant pour chacune les symboles nécessaires.

Si une ou plusieurs Troupes sont déplacées vers une Cité neutre ou contrôlée par un joueur adverse, leur déplacement prend immédiatement fin (les Troupes sont laissées "devant" la Cité) et un Siège sera alors résolu à la fin du Printemps.

(Voir plus loin : Procédure de résolution des Sièges).



Plusieurs Sièges peuvent être initiés lors d'un même Printemps.

Attention : Si l'assiégeant souhaite utiliser un symbole de Guerre présent sur un bas-relief de sa carte Action "Guerroyer" ou de sa carte en "Amélioration" lors du Siège à venir, il ne peut utiliser aucun symbole de déplacement (Cavalerie ou Bateau) du bas-relief correspondant (puisque l'on ne peut utiliser qu'un seul type de symboles par carte ou tuile).

Afin de mémoriser ce choix, il prend alors 1 jeton de Bonus de Guerre "+1" par symbole de Guerre utilisé, jeton qu'il pourra utiliser lors de la résolution d'un Siège à la fin du Printemps.

Le coût éventuel en Florin(s) doit être payé immédiatement à la prise du jeton.

Il n'est pas possible de payer plusieurs fois pour obtenir plusieurs jetons à partir du même symbole de Guerre.



Les jetons de Bonus de Guerre non utilisés à la fin du Printemps seront perdus.

Intriguer



Effet : Placer, déplacer ou éliminer des Agents.

Coût de l'Action : Masque(s).

Procédure : Pour chaque symbole "Masque" utilisé, le joueur peut au choix :

- Placer ou déplacer un de ses Agents sur une Cité n'en contenant pas,
- Placer ou déplacer un de ses Agents sur une Salle d'un Palais n'en contenant pas
- Placer ou déplacer un de ses Agents sur une Alliance n'en contenant pas,
- Retirer un Agent adverse n'importe où en jeu.

Les Agents

Un joueur dispose en début de partie de 2 ou 3 Agents disponibles. Ce sont des sortes d'espions qui vont intriguer pour le compte du joueur afin de favoriser ses entreprises et gêner la progression des autres joueurs.



Le joueur reçoit un **nouvel Agent** disponible (jusqu'à un maximum de 5), à l'achat d'une carte Consiglière, Podestat, Spadassin ou lors de l'obtention du Bonus de Patronage "Le Prince".



Lors d'une action "Intriguer" les Agents se placent sur les Cités, les Palais ou les Alliances.

Chaque Cité, chaque Alliance et chaque salle d'un Palais ne peut recevoir qu'un unique Agent à la fois.

Règle optionnelle : pour les premières parties, chaque Palais ne peut recevoir au total qu'un seul Agent adverse à la fois.

Si un Agent "adverse" est déjà présent là où le joueur veut envoyer le sien, cet Agent devra d'abord être retiré avant que le joueur ne puisse y placer le sien. Cela peut être fait lors d'une même Action mais cela nécessite alors de payer 2 symboles Masques.

Un joueur peut placer en prévention ses propres Agents dans les Salles de son Palais ainsi que sur des Cités ou des Alliances sous son contrôle, empêchant ainsi les joueurs adverses d'y placer leur propre Agent tant qu'ils n'ont pas retiré celui présent.

Si un joueur ne dispose plus d'Agent disponible ou s'il estime qu'un de ses Agents déjà placés serait plus utile ailleurs, il peut "déplacer" l'un des siens lorsqu'il réalise l'Action.

Si un Agent est retiré par un joueur adverse, il est rendu à son propriétaire et redevient disponible pour être remis en jeu lors d'une prochaine Action "Intriguer".

Le fait, pour un joueur, de conquérir la Cité d'un autre joueur ou de lui ravir une Alliance, ne fait pas disparaître l'Agent présent sur cette Cité ou cette Alliance quel qu'en soit le propriétaire.

Effet d'un Agent sur une Salle d'un Palais

Si un Agent adverse est placé sur une Salle du Palais d'un joueur, alors celui-ci ne peut plus entreprendre l'Action de cette Salle (comme lors de la présence d'une carte Indulgence).

Cependant si cette Salle dispose de l'Action "Intriguer", elle peut tout de même être entreprise à condition d'utiliser son premier symbole Masque pour supprimer l'Agent l'occupant.

La présence d'Agent empêchera aussi le joueur de pouvoir réorganiser les cartes de cette Salle durant la phase d'Hiver.

- Le joueur vert ne peut pas entreprendre l'Action de la Salle où se trouve l'Agent adverse rouge. Il ne pourra pas non plus modifier l'occupation de cette Salle durant l'Hiver.



- L'Agent vert, sur l'Action "Guerroyer", oblige un adversaire à payer 2 Masques pour l'ôter puis y mettre le sien.

Effet d'un Agent sur une Cité

Les Cités ont une valeur de base inscrite sur le plateau central.

Un Agent présent sur une Cité neutre (sans disque de contrôle) en modifie la valeur à raison de 1 en faveur de son propriétaire et de 1 en défaveur de tous les autres joueurs lors des Annexions et des Sièges.

Un Agent d'un joueur présent sur une Cité contrôlée par un adversaire diminue sa valeur de 1 si ce joueur assiège cette Cité.

Un Agent d'un joueur présent sur l'une de ses propres Cités n'en change pas la valeur.



Ancône : cité neutre avec un Agent rouge :
Valeur -1 pour le joueur rouge ; +1 pour les autres joueurs (lors d'une Annexion ou d'un Siège)

Sienna : Cité avec disque de contrôle rouge et Agent adverse vert : Valeur -1 pour le joueur vert (lors d'un Siège)

Spolète : cité avec disque de contrôle et Agent du joueur : Valeur inchangée, empêche de placer un autre agent, tant que celui-ci est présent.

Effet d'un Agent sur une Alliance.

Durant la phase d'Hiver les joueurs auront la possibilité de Conclure ou de Renverser des Alliances avec les Puissances Majeures de l'époque.

Les Alliances disponibles figurent sur le parchemin imprimé sur le Plateau central.

L'Agent est généralement placé sur la position "de droite" de l'Alliance concernée si celle-ci est conclue par un adversaire ou sur le disque de contrôle du joueur s'il s'agit de son propre Agent.

Un Agent d'un joueur présent sur une Alliance donne une réduction d'un symbole (au choix) à ce joueur pour conclure cette Alliance ou lui donne le droit de renverser cette Alliance (si elle a déjà été conclue par un adversaire), en payant le coût normal de celle-ci.

Empire Ottoman



Ici le joueur Rouge dispose d'une réduction d'un symbole au choix pour s'allier avec l'Empire Ottoman

Un Agent adverse placé sur une Alliance conclue par un joueur empêche celui-ci d'en utiliser le Bonus.

Royaume de France



Ici le joueur rouge (et seulement lui) peut renverser l'Alliance avec le Royaume de France en sa faveur (au coût normal). De plus le joueur bleu ne peut pas utiliser le Bonus de l'Alliance, recouvert par l'Agent ennemi.

Le détail du fonctionnement des Alliances, est explicité lors du chapitre : "Phase 2 / Hiver / E- Les Alliances" qui correspond au moment de jeu où les Alliances sont conclues ou renversées.

B - FIN DU PRINTEMPS

Résolution des Sièges

Lorsque tous les joueurs ont réalisé leur Action, les Sièges en cours doivent être résolus.

Un joueur a entrepris un Siègne, s'il dispose d'une ou de plusieurs Troupes autour d'une Cité qui n'est pas sous son contrôle (Cité neutre ou Cité contrôlée par un autre joueur).

A partir du premier joueur et selon l'ordre de jeu, chaque joueur résout tous les Sièges qu'il a entrepris en choisissant dans quel ordre ils sont résolus.

• BONUS DE GUERRE



Lors de la résolution des Sièges, l'assiégeant peut dépenser 1 ou plusieurs jeton(s) Bonus de Guerre "+1" obtenu(s) lors de la réalisation de l'Action "Guerroyer".

De plus l'assiégeant et l'assiégé peuvent aussi utiliser des Bonus de Guerre présents sur leurs cartes "Cortigiano" disponibles, en les retournant face "ressources épuisées".

L'annonce de l'utilisation des Bonus se fait un Bonus par un Bonus, lors de la résolution du Siègne et à tour de rôle en commençant par le joueur assiégeant.



La plupart des Bonus de Guerre utilisés nécessitent de payer **1 Florin**.

Un même Bonus de guerre ne peut être utilisé qu'une seule fois durant un Siègne (on ne peut payer plusieurs fois son coût).

Lorsque les deux joueurs ont "passé" (renoncé à utiliser un Bonus supplémentaire), le combat est résolu.

Après la résolution de tous les Sièges, les jetons Bonus de Guerre "+1" inutilisés sont perdus et défaussés.

• BONUS DE GUERRE SPÉCIAUX

En précisions de la règle générale :



• Le Bonus de Patronage "Léonard de Vinci" octroie un Bonus de "+1" au combat utilisable une seule fois lors de chaque Siègne en payant 1 Florin à chaque fois.



• Le Bonus de Patronage "Tracé à l'italienne" octroie un Bonus de "+2" en **défense uniquement** pour tous les Sièges subits.



• le Bonus de Patronage "Canons", si cette tuile est face "ressources disponibles", octroie un Bonus de "+2" au combat (en payant 1 Florin) lors d'un Siègne puis la tuile est retournée face "ressources épuisées".



• L'Alliance avec le "Royaume de France" donne un Bonus de "+2" utilisable lors d'un Siègne mais désactive le Bonus (voir Phase d'Hiver, E- Les Alliances).

• Procédure de résolution des Sièges

On évalue les forces respectives de combat de chaque camp :

ASSIÉGEANT
+1 par Troupe présente
+1 par Bonus de guerre utilisé
ASSIÉGÉ
Base = Valeur de la Cité (de 1 à 4)
- 1 si un Agent du joueur Assiégeant est présent
Cité Neutre
+1 si un Agent autre que celui du joueur Assiégeant est présent
Cité contrôlée par un joueur
+1 par Troupe présente de ce joueur
+1 par Bonus de guerre utilisé



- **Assiégeant** : 2 (Troupes) +1 (Bonus de guerre) = 3
- **Sienne** : 3 -1 (Agent) = 2



- **Assiégeant** : 2 (Troupes) = 2
- **Bénévent** : 2+1 (Agent adverse) = 3



- **Assiégeant** : 3 (Troupes) +1 (Bonus de guerre) = 4
- **Parme** : 1 (Parme) +1 (Troupe) = 2



- **Assiégeant** : 3 (Troupes) +1 (Bonus de guerre) = 4
- **Ravenna** : 2 (Ravenna) +1 (Troupe) +1 (Bonus de guerre) -1 (Agent rouge) = 3

• VICTOIRE & TROPHÉE

Le joueur attaquant est victorieux si sa force de combat est **strictement supérieure** à celle de son adversaire.

Si la Cité avait une force de combat finale de 3 ou plus, l'assiégeant perd d'office 1 Troupe. Ensuite, dans tous les cas, l'assiégeant perd, en plus, autant de Troupes qu'il y avait de Troupes en défense. (Si l'attaquant avait moins de Troupes que l'assiégé, alors il ne lui en reste aucune mais son Siège reste victorieux).

Quant à l'assiégé, quel qu'en soit le nombre, toutes ses Troupes sont perdues. Il n'y a pas de survivants.

Les Troupes perdues sont remise dans la réserve du joueur qui pourra les recruter à nouveau dès l'Hiver qui suit.

L'assiégeant prend alors le contrôle de la Cité : **il y place un de ses disques de contrôle et obtient la tuile de la Cité** qu'il place dans son Domaine, face "ressources épuisées" du fait du Siège.

- **Si la Cité était neutre**, le joueur récupère dans la réserve la tuile Cité correspondante.
- **Si la Cité était contrôlée** par un joueur adverse, c'est donc celui-ci qui lui remet la tuile Cité correspondante. De plus, l'assiégeant obtient en **Trophée**, le disque de contrôle du joueur vaincu, qu'il place dans son Palais sur l'emplacement réservé.



Un joueur ne peut posséder qu'un seul disque de Trophée par adversaire mais il peut tout de même continuer d'assiéger les Cités d'un joueur dont il a déjà obtenu un Trophée.

Chaque "Trophée" obtenu rapportera 2 Points de Prestige en fin de partie.

Dans le cas où la Cité possède une Cathédrale, le vainqueur récupère également auprès du vaincu une tuile "Cathédrale" que le joueur place dans son Domaine, face "ressources épuisées", toujours du fait du Siège.

Chaque tuile "Cathédrale" en possession d'un joueur, lui rapportera 1 Point de Prestige en fin de partie.

• DÉFAITE & REPLI

Si le joueur attaquant ne réussit pas à obtenir une force strictement supérieure à celle de son adversaire, il subit alors une défaite.

- Il perd immédiatement 1 Troupe.
- Il doit ensuite replier ses éventuelles Troupes restantes vers une Cité sous son contrôle, directement voisine, sans avoir besoin de dépenser de symbole "cavalerie"; (les Troupes défaites battent en retraite à pied).
- Si la Cité attaquée était un Port, il peut aussi replier ses Troupes vers un Port qu'il contrôle en dépensant les symboles "Bateaux" nécessaires pour chaque Troupe se repliant par la mer.



A 2 contre 2, le Siège de Spolète est perdu pour le joueur rouge. L'assaillant perd une Troupe et replie l'autre vers Florence (Cité voisine lui appartenant).



Ici, depuis Ancône, le joueur vert ne peut pas se replier par la terre, il doit payer 1 Bateau par Troupe qui se replie.

- Les meeples "Troupes" perdus sont récupérés par le joueur (placés dans sa réserve) et pourront à nouveau être recrutés dès la Phase d'Hiver qui suit.

• BATAILLES EN PLAINE

Si des Troupes de plusieurs joueurs se trouvent devant une même Cité neutre (où une Cité contrôlée par un troisième joueur) alors une "Bataille en plaine" a lieu entre les attaquants avant le Siège de la Cité. On calcule les "forces de combat" des deux belligérants en ne prenant en compte que les Troupes et les Bonus de guerre utilisés.

A FORCES DIFFÉRENTES :

- Le joueur défait perd toutes ses Troupes, tandis que le joueur victorieux en perd autant que lui (dans la mesure de son possible),
- Le joueur victorieux a la possibilité d'entreprendre immédiatement le Siège de la Cité avec ses Troupes restantes. S'il décide de ne pas entreprendre le Siège il devra alors replier ses Troupes à la fin du Printemps,
- Aucun Trophée n'est gagné lors d'une Bataille en plaine,
- Les Bonus de guerre utilisés lors d'une Bataille en plaine ne s'appliquent pas à l'éventuel Siège qui suit.

A FORCES ÉGALES :

- Les deux joueurs perdent chacun 1 Troupe et devront l'un et l'autre battre en retraite à la fin du Printemps après que tous les Sièges auront été résolus.

- Si les Troupes survivantes de l'assaillant ne peuvent battre en retraite, car elles n'ont plus aucune Cité appartenant au joueur à proximité directe, ni d'accès à un port, ou que le joueur n'est pas disposé à payer des symboles "Bateaux", elles sont perdues. Un joueur peut choisir volontairement de perdre des Troupes.

Attention : Les replis, à la fin du Printemps, s'effectuent selon l'ordre de jeu, une fois tous les Sièges résolus.

Détermination du nouvel Ordre de jeu

Chaque fois qu'un joueur prend ou perd le contrôle d'une Cité (lors d'une action Annexer ou lors d'un Siège) il ajuste sur le plateau de Prestige le nombre de Cités qu'il contrôle.

Si un marqueur est déjà présent sur une position lorsqu'un autre joueur doit s'y placer, alors son marqueur se place "par-dessus" le ou les marqueurs déjà présents.

Si un joueur contrôle **5 cités** ou plus, il libère un espace "cortigiano" supplémentaire dans son Palais, comme indiqué sur la piste de contrôle des Cités.



Une fois tous les éventuels Sièges résolus, puis toutes les retraites éventuelles effectuées, le nouvel Ordre de jeu est à présent déterminé selon l'ordre décroissant du nombre de Cités contrôlées. Aussi, **celui qui contrôle le plus de Cités va dorénavant jouer en premier.**

En cas d'égalité(s) sur une position, c'est le joueur dont le marqueur se trouve sur le dessus de la pile qui joue avant celui du dessous et ainsi de suite.

On ajuste la position des marqueurs de chaque joueur sur la piste d'Ordre de jeu pour figurer ce nouvel ordre et la phase d'Hiver peut commencer.

Phase 2 : Hiver

SOLDE, PALAIS, ACHATS & ALLIANCES

Suivant le nouvel Ordre de jeu et en enchaînant dans l'ordre ces **5 étapes**, chaque joueur effectue sa Phase d'Hiver avant de passer au joueur suivant :

Dans cet ordre :

- Il paye la solde de ses Troupes en jeu,
- Il peut réorganiser son Palais,
- Il peut acheter des cartes ou des tuiles,
- Il peut recruter des Troupes,
- Il peut conclure une Alliance.

C'est ensuite au joueur suivant d'en faire de même.

A - Payer la solde des Troupes

En premier lieu, le joueur doit payer **la solde de ses Troupes** présentes sur le plateau central suivant le barème :

1 ou 2 Troupes ➤



Si un joueur ne peut ou ne veut pas payer, il doit enlever du plateau les Troupes qui ne reçoivent pas leur solde.

3 ou 4 Troupes ➤



5 ou 6 Troupes ➤



B - Réorganiser son Palais

Le joueur peut modifier librement la disposition d'une ou de plusieurs cartes dans son Palais en respectant les règles générales de placement de cartes et selon les règles de réorganisation suivantes :

- Les cartes sont "réorganisées" une par une.
- Une carte ne peut pas être enlevée ou placée dans une Salle où sont présents le marqueur d'Action, une carte "Indulgence" ou un Agent adverse,
- Seules les cartes face "ressources disponibles" présentes sur des espaces "Cortigiano" peuvent être déplacées vers une Salle ou vers un autre espace "Cortigiano",
- Si une carte est sortie d'une Salle, elle doit être placée, face "ressources épuisées" sur un espace "Cortigiano" libre.
- Il n'est pas possible de laisser seule dans une Salle une carte ne disposant pas d'Action.

N.B. : Il n'est pas possible de transférer directement une carte d'une Salle du Palais vers une autre Salle. Celle-ci doit transiter par un espace "Cortigiano". De plus, sortir une carte d'une Salle ou déplacer une carte face "ressources disponibles" d'un espace "Cortigiano" vers un autre nécessite de disposer d'un espace "Cortigiano" libre ou libéré. Ainsi, on ne peut transférer une carte d'une Salle du Palais à une autre Salle durant un même hiver ni "permuter directement" deux cartes "Cortigiano" face "ressources disponibles"

• ESPACES "CORTIGIANO" DISPONIBLES, LIBRES OU LIBÉRÉS

Chaque joueur dispose au début de la partie de 3 espaces "Cortigiano" disponibles (1 à gauche et 2 à droite de son Palais). Jusqu'à 3 espaces supplémentaires (filigranés) peuvent être obtenus par l'achat de tuiles "Titre", par l'obtention de certains Bonus de Patronage ou lorsque 5 Cités ou plus sont contrôlées par le joueur (comme indiqué sur la piste de contrôle des Cités).

Les espaces supplémentaires obtenus grâce à une tuile "Titre" le sont toujours même lorsque celle-ci est face "ressources épuisées", même sur la face jaunie, eux ne le sont pas.



AVANT

Exemple de réorganisation du Palais :

Le joueur napolitain ne dispose pas pour le moment d'espace "Cortigiano" supplémentaire pour réorganiser son Palais, il doit donc procéder par étapes :

- 1 Ferdinand II de Naples est placé en "Amélioration" sous le Gonfalonier
- 2 Le marchand est déplacé de son espace "Cortigiano" à celui qui vient d'être libéré

- 3 La carte en "Amélioration" sous Alphonse duc de Calabre (un Ambassadeur) est sortie de la Salle et placée face "ressources épuisées" dans l'espace "Cortigiano" libéré à droite.

Il ne pouvait pas :

- déplacer Frédéric III de Montefeltro car la carte est face "ressources épuisées"
- modifier l'occupation des salles avec le marqueur d'Action ou la carte "Indulgence"

Après réorganisation voici le nouveau Palais du joueur napolitain.



APRÈS

Ces espaces supplémentaires (figurés en filigranes sur les côtés du Palais) lorsqu'ils sont obtenus ne sont pas "figés". C'est-à-dire que si une carte a été posée sur l'un d'entre eux, puis déplacée vers une Salle, toute nouvelle carte placée en "Cortigiano" peut l'être sur un emplacement filigrané différent.

Si un joueur a obtenu des emplacements "Cortigiano" supplémentaires, il est possible de les utiliser avant même d'occuper tous les emplacements de base.

Un espace "Cortigiano" est dit **libre** s'il est disponible et n'est pas occupé par une carte. Un joueur peut décider de **libérer** tout espace "Cortigiano" occupé par une carte, même face "ressources épuisées", en écartant celle-ci. Elle redevient alors disponible à l'achat (remise sur la pile "Personnages" correspondante) ou est retirée du jeu s'il s'agit d'une carte "Famille".

Si un joueur disposant d'un emplacement **Cortigiano** supplémentaire du fait de contrôler 5 Cités ou plus voit son nombre de Cités contrôlées redescendre en dessous de 5, un espace **Cortigiano** au choix du joueur est perdu. Si cet espace était occupé par une carte celle-ci doit être aussitôt déplacée vers un autre espace "Cortigiano" ou être écartée (y compris si cette carte est face "ressources épuisées").

C - Acheter des cartes et/ou des tuiles

Le joueur peut acheter autant de cartes et de tuiles **différentes** qu'il le souhaite en payant leur coût qui est indiqué sur celles-ci en haut à gauche.

On considère que tous les achats d'un joueur se font simultanément, ainsi il n'est pas possible d'utiliser les ressources proposées par une tuile ou une carte achetée durant cette phase pour payer le coût des achats. Comme pour les Actions, 1 seul type de symboles par bas-relief est utilisable pour payer le coût de ces Achats.

Les cartes achetées doivent être placées face "ressources disponibles" sur un espace "Cortigiano" libre ou libéré. Celui-ci peut être libéré en écartant une carte utilisée pour payer le coût des achats.

Les tuiles achetées (sauf les tuiles "Cathédrale") sont placées face "ressources disponibles" dans le Domaine du joueur.

Attention : Restriction aux achats

La carte personnage "Cardinal", la tuile "Guilde" et les tuiles "Titre" qui présentent le symbole ① en haut à droite, ne peuvent être possédées qu'en 1 seul exemplaire par chaque joueur.

• TUILES TITRES

Durant la partie chaque joueur peut acheter une tuile "Duché" ainsi qu'une tuile "Principauté", **il prend alors la tuile correspondant à sa couleur et son blason.**

Il peut aussi acheter une tuile "Royaume" ou une tuile "République" mais ces deux régimes étant incompatibles, **chaque joueur ne peut donc en posséder qu'1 parmi les deux.** (Il n'en existe que 2 exemplaires de chaque).





• TUILES CATHÉDRALES

L'achat d'une tuile "Cathédrale" n'est possible que si le joueur contrôle une Cité de valeur 3 ou 4 (de base) sans Cathédrale déjà construite dessus.

Au moment de l'achat d'une tuile "Cathédrale", celle-ci est placée face "ressources épuisées" dans le Domaine du joueur et un pion "Cathédrale" est immédiatement placé sur cette Cité pour la représenter.



Le joueur jaune peut construire une Cathédrale à Palerme car cette cité a une valeur de base de 3

Si le joueur perd le contrôle de la Cité lors d'un Siège, il devra alors céder à son vainqueur la tuile Cathédrale en plus de la tuile de la Cité (les deux faces "ressources épuisées") du fait du Siège.

Il n'est possible de construire que **5 Cathédrales** (tous joueurs confondus) dans toute la partie.

Chaque tuile "Cathédrale" en possession d'un joueur en fin de partie, lui rapportera 1 Point de Prestige.

• AGENTS SUPPLÉMENTAIRES

Lorsqu'un joueur obtient une carte avec un symbole d'Agent, il obtient un meeple "Agent" supplémentaire disponible qu'il pourra placer dès l'Année suivante lors d'une Action Intriguer.

Un joueur ne peut jamais disposer de plus de 5 Agents disponibles ou placés.



Si un joueur ne peut pas acheter plusieurs fois la même carte et/ou tuile durant une même phase d'Hiver, il pourra cependant dès l'Année suivante, acheter une carte et/ou tuile identique (sauf restrictions d'unicité explicitées précédemment).

D – Recruter des Troupes

Le joueur peut recruter des Troupes dans une Cité sous son contrôle.

Recruter 1 Troupe dans une de ses "Cités de départ" sous son contrôle (avec son blason) coûte 1 Florin tandis que la recruter dans une autre Cité annexée ou conquise coûte 3 Florins.

On ne peut plus recruter sur une de ses "Cités de départ" une fois qu'elles sont conquises par un adversaire.

Un joueur ne peut jamais disposer de plus de 6 Troupes simultanément en jeu.

E - Conclure ou Renverser une Alliance

Le joueur peut conclure ou renverser **une** Alliance par Hiver avec l'une des trois Puissances majeures de l'époque : le Royaume de France, le Saint Empire Romain Germanique ou l'Empire Ottoman.

Une **Puissance majeure** ne peut être alliée qu'à un seul joueur à la fois.

Le coût pour conclure une Alliance est indiqué sur le plateau central. Le joueur bénéficie d'une réduction de 1 symbole (au choix) s'il a un **Agent** placé sur cette Alliance (voir : Action Intriguer) et qu'elle n'est pas encore conclue par un autre joueur. On place alors un disque du joueur sur l'emplacement de gauche de cette Alliance pour signifier qu'elle est conclue.

Si le joueur dispose d'un **Agent sur une Alliance conclue par un joueur adverse**, il peut renverser cette Alliance en sa faveur (et seulement lui) en payant son coût normal (sans réduction). On enlève alors le disque présent et on place un disque de ce joueur sur l'emplacement de gauche.

Conclure ou renverser une alliance laisse l'Agent présent sur la Puissance majeure.

Un joueur peut être allié à plusieurs Puissances majeures mais ne peut conclure ou renverser qu'une seule Alliance par phase d'Hiver.



Chaque Alliance conclue octroie un Bonus en cours de jeu, ainsi qu'1 Point de Prestige à la fin de la partie (à moins qu'un Agent adverse n'y soit encore présent).

Le Bonus est utilisable si le disque du joueur se trouve sur l'emplacement de gauche de l'Alliance et si aucun Agent adverse n'a été placé sur cette Alliance. Son utilisation décale le disque sur l'emplacement de droite (recouvrant ainsi le Bonus et marquant son utilisation).

Pour pouvoir disposer à nouveau du Bonus, le joueur devra payer 1 Couronne ou 1 Croix lors d'une Action "Gouverner" par Bonus qu'il souhaite réactiver (on déplacera alors son disque sur l'emplacement de gauche).

Empire Ottoman



Ici, n'importe quel joueur peut s'allier avec l'Empire Ottoman en payant 1 Couronne et 3 Bateaux. Le joueur vert, grâce à son Agent dispose d'une réduction d'1 symbole au choix pour le faire.

Empire Ottoman



Ici, l'Empire Ottoman est allié avec le joueur vert. Comme il y a un Agent rouge alors :

- le joueur vert ne peut pas utiliser le Bonus de l'Alliance (ni marquer 1PV en fin de partie).
- Le joueur rouge (et lui seul) peut renverser l'Alliance en payant son coût complet.

Empire Ottoman



Ici, l'Empire Ottoman est allié avec le joueur vert. Le disque est placé à gauche pour indiquer que ce joueur peut utiliser le Bonus de l'Alliance (2 symboles Bateaux). Lorsque le Bonus sera utilisé, le disque passera alors à droite.

Empire Ottoman



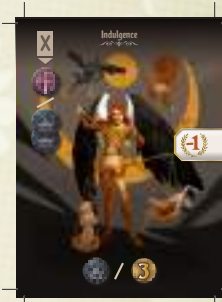
Ici, l'Empire Ottoman est allié avec le joueur vert. Le disque est placé à droite pour indiquer (en le recouvrant) que ce joueur a déjà utilisé le Bonus de son Alliance. Il devra dépenser 1 Couronne ou 1 croix durant une action "Gouverner" pour réactiver le Bonus et donc pouvoir repasser le disque à gauche.

Les Bonus selon les Alliances sont :

- **Royaume de France** : 1 Bonus de guerre de "+2" utilisable lors d'un Siège (ou Bataille en plaine) (voir : Action Guerroyer),
- **Empire Ottoman** : 2 symboles "Bateaux" utilisables ensemble lors d'une Action Annexer, Guerroyer, Commercer ou pour battre en retraite,
- **Saint Empire** : 1 symbole "Croix" utilisable lors d'une action, d'un achat ou pour se libérer d'une Indulgence. Cette "Croix" comptera aussi lors du décompte de l'influence religieuse en fin de partie (si aucun Agent adverse n'est présent sur cette alliance).

F - Solliciter une Indulgence

Lors de son Hiver (tout comme durant le Printemps) le joueur a aussi la possibilité, à tout moment, de solliciter une "Indulgence" à condition qu'il n'y ait pas déjà une carte Indulgence sur la Salle de son Palais où se trouve son marqueur d'Action.



Cela lui permet de bénéficier d'1 Couronne qui doit être utilisée immédiatement ou de 3 Florins qui vont dans la trésorerie du joueur.

Une carte "Indulgence" est alors placée sur la Salle où se trouve le marqueur d'Action.

Fin de partie

La partie touche à sa fin, lorsqu'à l'issue du Printemps, l'une au moins des conditions suivantes, est remplie :

- toutes les Cités du plateau sont contrôlées par les joueurs (il n'y a plus de Cités neutres),
- un joueur est arrivé au bout de la piste Cités (il contrôle donc 8 Cités ou plus),
- un joueur est arrivé au bout de la piste Patronage.

Tous les joueurs finissent l'Année en jouant une dernière phase Hiver et ce sera alors la fin du jeu.

On procède ensuite au décompte des Points de Prestige.

Prestige & Victoire

- **Contrôler des Cités** : selon la position sur la piste (0 à 6 points).

Un Bonus supplémentaire de 1 Point de Prestige est octroyé au(x) joueur(s) le(s) plus avancé(s) sur la piste.

- **Patronner les arts et les sciences** : selon la position sur la piste (0 à 3 points).

Un Bonus supplémentaire de 1 Point de Prestige est octroyé au(x) joueur(s) le(s) plus avancé(s) sur la piste.

- **Cartes ou Tuiles** : posséder certaines cartes ou tuiles dans son Domaine ou son Palais, même sur leur face "ressources épuisées", octroie le nombre de Point(s) de Prestige indiqué sur celles-ci.

- **Influence religieuse** : Les points de Prestige attribués dépendent du nombre total de symboles "Croix" accumulés par chaque joueur parmi :

- Les tuiles du Domaine et les cartes du Palais (même celles face "ressources épuisées"),

- L'Alliance avec le Saint Empire (à moins qu'un Agent adverse n'y soit présent),

- Certains Bonus de Patronage, (Le Duomo et La Chapelle Sixtine).

Le Prestige pour **l'Influence religieuse** est attribué selon l'ordre décroissant des Croix cumulées :

à 3 joueurs : 4 ; 2 et 0 points ;

à 4 joueurs : 4 ; 2 ; 1 et 0 points ;

à 5 joueurs : 4 ; 2 ; 1 ; 0 et 0 points.

En cas d'égalité(s) d'influence religieuse, les points sont donnés au rang inférieur.

(Exemple : à 4 ou 5 joueurs, si 2 joueurs sont premiers ex aequo, ils reçoivent 2 points chacun et le troisième en reçoit 1).

- **Prestige militaire** : 2 Points de Prestige par Trophée obtenu (un seul Trophée possible par adversaire).

- **Alliances** : 1 Point de Prestige par Alliance conclue (sans Agent adverse présent bonus disponible ou non).

- **Indulgence** : -1 Point de prestige par carte Indulgence encore présente dans le Palais.

Le joueur avec le plus de Points de Prestige est proclamé "Maître de l'Italie".

En cas d'égalité, le départage se fait en additionnant le nombre total de Couronnes présentes dans le Domaine et le Palais (Cartes et Tuiles face "ressources disponibles" ou "ressources épuisées").

En cas de nouvelle égalité, les joueurs ex-aequo devront se partager le pouvoir.

Pour information, la victoire se dispute généralement autour de 15 Points de Prestige.



Crédits

Auteur : Pascal Ribault

Co-écriture des règles : Pascal Ribault et Bernard Philippon

Illustrations : Roma Gewska, Sveta Pikul, Alena Stepanova, Fabrice Weiss, paperpiratesproduction.

Chef de projet : Charles-Amir Perret

Direction Artistique : Igor Polouchine

Maquette : Igor Polouchine et Tatiana Polouchine

Packaging : Origames

Remerciements : Pour citer Nicolas Machiavel : "Le hasard gouverne un peu plus de la moitié de nos actions, et nous dirigeons le reste."

Ainsi Virtù, pendant longtemps nommé "les Maîtres de l'Italie" n'aurait jamais pu voir le jour sans le soutien de Corinne mon épouse et sa compréhension de mes passions ludiques ; sans Franck et les "langonnais" : Bertrand, Simon et Thomas, mes testeurs de




la première heure ; sans les "Kalbarjots" et plus particulièrement Alexandra, Sylvain, Loïc pour leur soutien et leurs expertises et surtout Gontran pour avoir trouvé le nom du jeu et retravaillé les textes de présentation. Enfin, Anton pour son aide sur "les Guerres d'Italie".

Je tiens aussi à remercier les "jeux de demain" de PEL pour avoir primé le proto en 2015, Benoît Forget, Thomas Cauet et Didier Jacobee pour avoir, malgré les vicissitudes, cru aux "Maîtres de l'Italie" dès le début et surtout à Bernard et Charles-Amir de Super Meeple pour leur enthousiasme et la qualité du travail accompli.

Virtù est un jeu édité par **SUPERMEEPLE**.
193 rue du Fg Saint Denis - 75010 Paris

©2021 SUPERMEEPLE. SUPERMEEPLE et son logo sont des marques déposées de Super Meeple.

Fabriqué en Chine par Whatz Games.

Suivez-nous sur 

www.supermeeple.com

