

WOLFGANG KRAMER ET MICHAEL KIESLING

LES PALAIS DE CARRARA



MATÉRIEL ET MISE EN PLACE

AVANT VOTRE PREMIÈRE PARTIE :
Assemblez la roue à l'aide des instructions notées au dos du plateau *Objectifs*.

1 Placez d'abord le **plateau de jeu** et le **plateau Objectifs** au centre de la table.

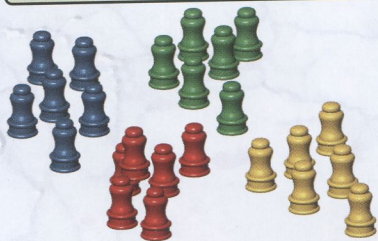
2 Chaque joueur prend de sa couleur avec des arbres rieur droit (vo

Pour les parties à 2 ou 3 joueurs, remettez le matériel supplémentaire dans la boîte.

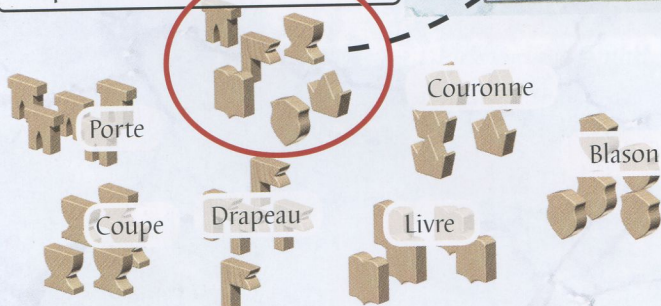
9 Les tuiles de points (4x 50/100) sont placées près du plateau.



8 Chaque joueur prend les 7 marqueurs de sa couleur et les place **devant lui**. Ensuite, chacun pose 1 marqueur de sa couleur sur la case 0 de la piste de score. Chaque joueur devrait maintenant disposer de 6 marqueurs devant lui.



7 Triez les 36 objets selon leur type. **Prenez 1 objet de chaque type** que vous placez sur l'endroit réservé à cet effet sur le plateau (il y aura donc 6 objets). Les 5 objets restants de chaque type sont placés près du plateau.



VOUS POUVEZ ANNONCER LA FIN DE LA PARTIE LORSQUE VOUS AVEZ COMPLÉTÉ LES 3 OBJECTIFS :

OBJECTIF I: (CARTE SUPÉRIEURE)
RÉALISER 4 ÉVALUATIONS

OBJECTIF II: (CARTE OBJET)
PAR = 3

OBJECTIF III: (CARTE BÂTIMENT)
CONSTRUIRE DES BÂTIMENTS POUR UN TOTAL DE COÛTS DE CONSTRUCTION DE :
X = 30, X = 25, X = 20

(CARTE POINTS BONUS)
CARTE POINTS BONUS

Plateau *Objectifs* : Objectifs à atteindre pour mettre fin à la partie



Objets

Bâtiments
(Bâtiments que les joueurs peuvent construire.)

6 Mélangez, face cachée, les faces restantes sont empilées près du plateau : les bâtiments urbains (les 10 bâtiments au fond vert)

Plateau joueur

(Endroit où les joueurs construisent et évaluent leurs bâtiments.)

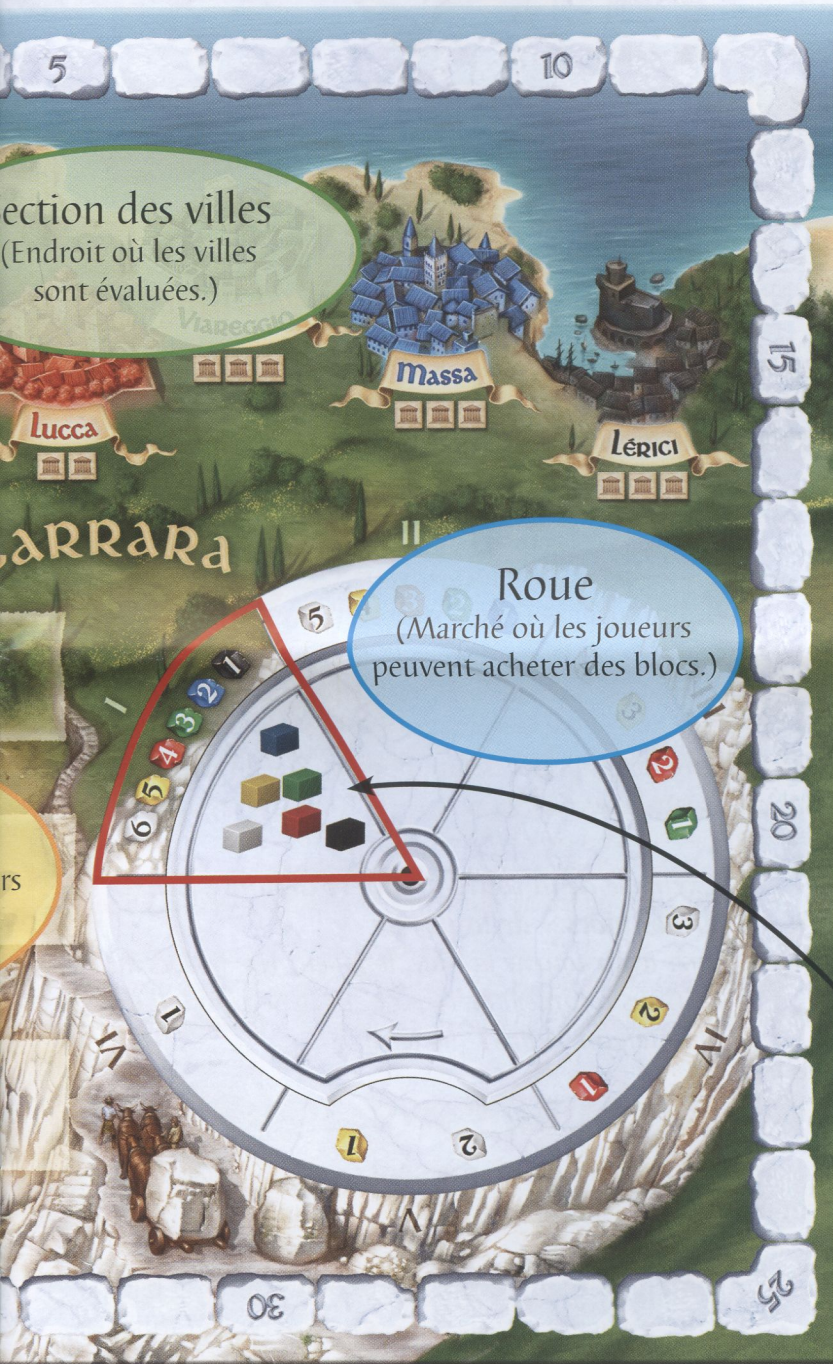
Chaque joueur prend un marqueur de joueur et un paravent. Utilisez le côté inférieur gauche dans le coin inférieur gauche de l'illustration.



Un jeu tactique rapide pour 2 à 4 joueurs, 10 ans et plus.
60 minutes

Section des villes

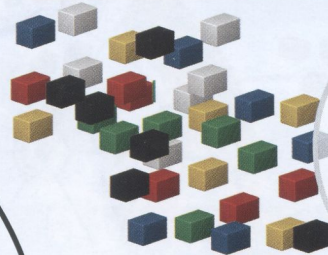
(Endroit où les villes sont évaluées.)



Roue

(Marché où les joueurs peuvent acheter des blocs.)

4. Le dernier joueur à avoir visité ou regardé une photo de l'Italie est le **premier joueur**. Ce joueur prend le marqueur de premier joueur ainsi qu'un bloc noir. Le deuxième joueur, en sens horaire, prend un bloc bleu, le troisième un bloc vert, et le quatrième et dernier joueur prend un bloc rouge. Chaque joueur a maintenant un bloc différent de ceux de ses adversaires et le place derrière son paravent.



(Il y a un total de 42 blocs : 7 blocs de chacune des 6 couleurs.)

5. La roue est divisée en 6 sections (I-VI). Alignez la roue de sorte que la section avec une flèche soit dans la Section V. Prenez 1 bloc de chaque couleur et posez-les sur la Section I de la roue.

Sac:
Placez les blocs restants dans le sac.

30 tuiles *Bâtiment*. Prenez 9 bâtiments et placez-les, coin inférieur gauche du plateau. Les tuiles *Bâtiment* plateau. Il y a 6 différents types de bâtiments, répartis en (les 20 bâtiments au fond orange) et les bâtiments ruraux



IDÉE DU JEU

Chaque joueur est à la tête d'une famille princière. Le Roi vous a ordonné de construire de magnifiques bâtiments dans les nombreuses villes de son royaume. Vous enrichirez également ces villes de divers objets. À certains moments, vous et les autres familles inviterez le Roi qui évaluera votre progrès. Ceci vous permettra d'obtenir les fonds nécessaires à vos projets ainsi que des points de victoire. À la fin de la partie, seule la famille qui aura le plus de points de victoire sera couronnée vainqueur !

DÉROULEMENT DU JEU

En commençant par le premier joueur puis en poursuivant en sens horaire, **chaque joueur** réalise **une** action durant son tour. Les actions possibles sont :

I. Acheter des blocs

II. Construire un bâtiment

III. Évaluer

Après l'action du joueur actuel, le prochain joueur à sa gauche effectue la sienne et ainsi de suite.

ACTION I : ACHETER DES BLOCS

Cette action permet au joueur d'acheter de la roue des blocs qui serviront à construire des bâtiments.

Cout des blocs dans la Section I



Au début de la partie : Il y a 1 bloc de chaque couleur dans la Section I. (Les couts dans la Section I sont : 6 pièces pour un bloc blanc, 5 pièces pour un bloc jaune, 4 pièces pour un bloc rouge, etc.)

1 Avec l'action « Acheter des blocs », vous devez d'abord tourner la roue d'une section en sens horaire.



2 Ensuite, vous devez tirer du sac (sans regarder) le nombre de blocs nécessaire pour qu'il y ait un total de 11 blocs sur la roue. Ces nouveaux blocs sont posés sur la Section I.



Exemple de la toute première action « Acheter des blocs » de la partie






Après avoir tourné la roue, le joueur tire 5 blocs du sac (sans regarder) et les pose sur la Section I. Il y a maintenant 11 blocs sur la roue.

3 Vous pouvez maintenant acheter les blocs de votre choix provenant d'une seule section. Chaque section indique le cout des blocs de chaque couleur s'y trouvant. Lorsqu'une couleur n'est pas représentée, vous pouvez prendre les blocs de cette couleur gratuitement. À ce moment, si vous pouvez acheter au moins un bloc ou en prendre un gratuitement, vous devez le faire. (Note : Si un joueur n'a pas suffisamment de pièces pour faire un achat ou qu'il n'y a pas de bloc gratuit, consultez les cas particuliers en page 5.)

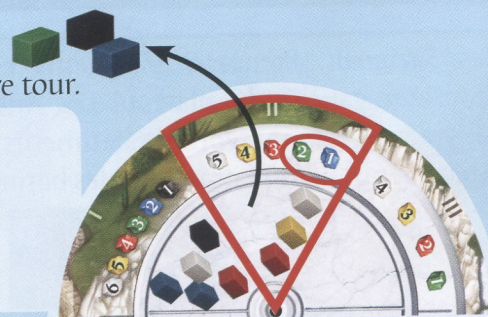
Si vous pouvez acheter des blocs, payez la somme nécessaire à la banque puis placez vos nouveaux blocs derrière votre paravent. Fin de votre tour.

Exemple de la première action « Acheter des blocs » de la partie

Le joueur achète 3 blocs de la section Section II :

1 vert  pour 2 pièces  , 1 bleu  pour 1 pièce  et 1 bloc noir  gratuit. Il remet les 3 pièces dans la banque.

Note : Ce joueur aurait pu acheter des blocs de la Section I plutôt que de la II.



Exemple d'une action « Acheter des blocs » plus tard durant la partie

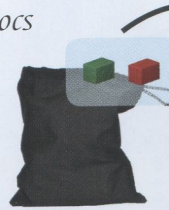
Il y a actuellement 9 blocs sur la roue. Le joueur commence l'action en tournant la roue d'une section en sens horaire.

Après avoir tourné la roue, le joueur tire 2 blocs du sac et les pose sur la Section 1 de la roue. Il y a maintenant 11 blocs sur la roue.

Le joueur achète les 2 blocs se trouvant dans la Section VI. Il paie la banque 1 pièce (le bloc blanc coûte 1 tandis que le bloc jaune est gratuit).



Avant la rotation



Après la rotation

Ainsi, chaque action « Acheter des blocs » suit cette séquence : **1. Tourner la roue d'une section en sens horaire, 2. Ajouter des blocs pour qu'il y en ait un total de 11 sur la roue, puis 3. Acheter des blocs.**

Cinq cas particuliers peuvent survenir. Toutefois, vous pouvez sauter cette section pour l'instant. Consultez-la au besoin lorsqu'une de ces situations se produit durant vos parties :

1. Une section avec des blocs redevient la Section 1...

Lorsqu'un joueur tourne la roue et que des blocs passent de la Section VI à la Section 1, la roue est remplie à 11 blocs comme à l'habitude. Les blocs qui occupaient la Section VI et qui se retrouvent maintenant dans la Section 1 sont désormais plus coûteux.

2. Un joueur ne peut payer...

Si, un joueur ne peut acheter de blocs après avoir choisi l'action « Acheter des blocs » et tourné la roue (parce qu'il n'a pas suffisamment de pièces ou parce qu'il n'y a pas de blocs gratuits), le joueur procède ainsi : il doit soulever son paravent pour montrer aux autres joueurs qu'il n'y a pas suffisamment de pièces pour acheter un bloc. Ensuite, il prend 2 pièces de la banque. Ceci termine son tour ; il ne peut acheter de blocs après avoir reçu des pièces de la banque.

3. Le sac est vide...

Lorsque le sac est vide, aucun bloc n'est ajouté à la roue. Un joueur peut toujours choisir l'action « Acheter des blocs ». Dans ce cas, le joueur tournera quand même la roue d'une section en sens horaire et il pourra ensuite acheter les blocs parmi ceux déjà présents. Il peut également soulever son paravent pour montrer qu'il n'a pas suffisamment de pièces et prendre 2 pièces de la banque, qu'il met derrière son écran.

4. La roue est vide et il n'y a plus de blocs dans le sac...

Si la roue est vide et qu'il n'y a plus de blocs dans le sac, le joueur doit choisir une autre action. Si le joueur ne peut choisir une autre action, il doit soulever son écran pour montrer qu'il ne peut faire une autre action, après quoi il prend 2 pièces de la banque. Dès qu'un joueur construit un bâtiment et remet des blocs dans le sac, la roue pourra être remplie comme à l'habitude.

5. La banque est à court de pièces...

Bien qu'il devrait y avoir suffisamment de pièces dans la banque, il est possible qu'il y ait une pénurie. Dans un tel cas, les joueurs devraient employer des pièces de remplacement quelconque afin de comptabiliser le nombre total de pièces qu'ils possèdent.

ACTION II : CONSTRUIRE UN BÂTIMENT 1 2 3 4 5

Cette action permet au joueur d'utiliser des blocs afin de construire l'un des bâtiments offerts sur le plateau. Une fois construit, le joueur place son nouveau bâtiment au-dessus de son plateau joueur. Les joueurs paient pour le coût de construction d'un bâtiment en remettant des blocs dans le sac.

Avant de décrire en détail l'action de construction, vous verrez d'abord une description des types de bâtiments ainsi que le plateau joueur. Ceci vous permettra de mieux comprendre l'action elle-même.

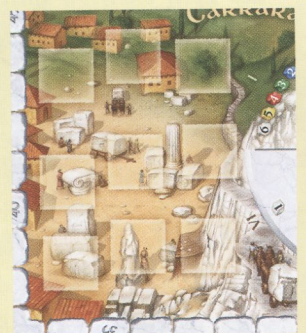
Chaque tuile **Bâtiment** indique le type, un objet et un nombre de blocs requis pour construire ce bâtiment (son coût).



Coût du bâtiment

Objet associé à ce type de bâtiment

Type de bâtiment



Les 9 bâtiments choisis au hasard sont placés sur ces cases du plateau

Les types de bâtiments

Il y a 6 types de bâtiments. Chacun est présent 5 fois...

... avec un cout allant de 1 à 5.



4 bâtiments urbains (orange) : Biblioteca (Bibliothèque), Palazzo (Palais), Porta (Palais), et Cathedrale (Cathédrale)

2 bâtiments ruraux (vert) : Castello (Château) et Villa.

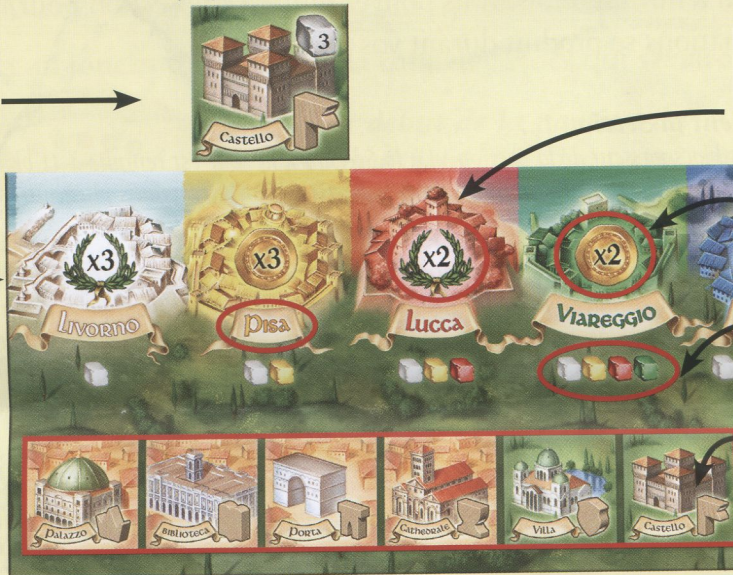
Le plateau joueur

Le plateau joueur présente 6 villes : **Livorno**, **Pisa**, **Lucca**, **Viareggio**, **Massa**, et **Léridi**. La valeur de chaque ville est indiquée au haut du plateau (x3, x3, etc.). Vous choisissez la ville dans laquelle vous construisez un bâtiment. Le bas du plateau montre les 6 types de bâtiment. Les villes, leur valeur et le bas du plateau sont utilisés lors d'une évaluation. (cf. « Évaluer », page 7.)



Les bâtiments sont placés au-dessus des villes (ici, dans **Pisa**).

Les villes, leur couleur et leur valeur



Valeur en points (utilisée lors d'une **Évaluation**)

Valeur en pièces (utilisée lors d'une **Évaluation**)

Blocs acceptés pour construire dans cette ville

Type de bâtiment (utilisée lors d'une **Évaluation**)

Comment effectuer l'action « Construire un bâtiment » ?

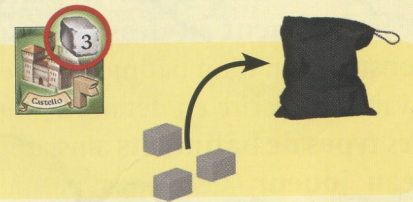
1. Prenez l'un (1) des 9 bâtiments offerts sur le plateau (et non de la pile). Par exemple, le Castello coûtant 3.



2. Construisez ce bâtiment dans l'une de vos villes ; par exemple dans **Pisa**.



3. Payez le cout avec des blocs. Remettez un nombre de blocs égal au nombre indiqué sur le bâtiment construit. Dans notre exemple, 3 blocs.



4. Prenez un nouveau bâtiment **de la pile** et placez-le, face visible, sur l'espace libre. Si la pile est vide, vous n'ajoutez pas de nouveau bâtiment. Une fois qu'un joueur a terminé sa construction, son tour est terminé.



Dans quelle ville un joueur peut-il construire ?

Les villes où peut construire un joueur varient en fonction de la couleur des blocs utilisés pour construire le bâtiment. Les joueurs peuvent, mais ne sont pas obligés, utiliser des blocs de couleurs différentes. Un joueur peut construire dans...

Livorno avec des blocs blancs seulement.



Pisa avec des blocs blancs et jaunes seulement.



Lucca avec des blocs blancs, jaunes et rouges seulement.



Viareggio avec des blocs blancs, jaunes, rouges et verts seulement.



Massa avec des blocs blancs, jaunes, rouges, verts et bleus seulement.



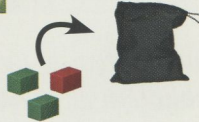
Lérici avec les blocs de son choix.



Exemple : Le joueur construit une Villa.

Le joueur prend la Villa (coutant 3) du plateau et la construit dans **Viareggio**.

Il paie le cout (3) à l'aide de : 1 bloc rouge et 2 blocs verts. Il prend ses blocs derrière son paravent et il les remet dans le sac.



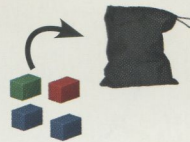
Note : Comme il a employé des blocs verts, le joueur n'aurait pu construire dans **Lucca**, **Pisa**, ou **Livorno**, car les blocs verts n'y sont pas acceptés.



Exemple : Le joueur construit un Palazzo.

Le joueur prend le Palazzo (coutant 4) du plateau et le construit dans **Lérici**.

Il paie le cout (4) à l'aide de : 1 bloc rouge, 1 bloc vert et 2 blocs bleus. Il prend ses blocs derrière son paravent et les remet dans le sac.



Note : Le joueur aurait pu construire le bâtiment dans **Massa** puisque le bloc bleu est le bloc employé le moins coûteux.

Il y a plusieurs raisons pourquoi un joueur peut vouloir construire dans une ville « moins coûteuse ». Par exemple, il pourrait vouloir obtenir des pièces plutôt que des points de victoire. (cf. « Évaluer », ci-dessous)



ACTION III : ÉVALUER



Cette action permet aux joueurs d'obtenir des pièces, des points de victoire (PV), et des objets.

Chaque joueur a 6 marqueurs pour réaliser des évaluations. Conséquemment, un joueur peut donc réaliser au maximum 6 évaluations par partie.



Un joueur peut évaluer...

- des bâtiments (par type).
- une ville.



LE JOUEUR ÉVALUE UN TYPE DE BÂTIMENT. Seuls les bâtiments sur votre plateau sont évalués.

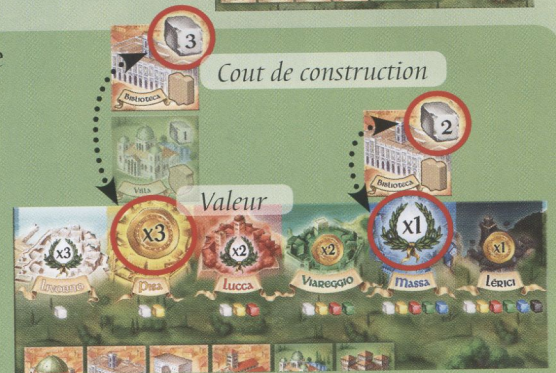
1. Choisissez le type de bâtiment que vous souhaitez évaluer. Vous devez avoir au moins 1 bâtiment de ce type et vous ne pouvez l'avoir déjà évalué. Ensuite, vous évaluez tous vos bâtiments de ce type. Par exemple, 2 tuiles *Biblioteca*. Vous recevez immédiatement des pièces et/ou des points de victoire, selon les villes où se trouvent les bâtiments du type que vous avez construit.



2. Pour déterminer le nombre de pièces ou de points de victoire que vous recevez : multipliez le coût de chaque bâtiment de ce type par la valeur de la ville où il a été construit.

p. ex. : = Le joueur reçoit 9 pièces pour sa *Biblioteca* dans *Pisa*.
Coût de 3×3 pièces = 9 pièces

= Le joueur reçoit 2 PV pour sa *Biblioteca* dans *Massa*.
Coût de 2×1 PV = 2 PV



Pour cette évaluation, le joueur reçoit un total de 9 pièces et 2 PV. Pour chaque bâtiment évalué, prenez 1 objet du type correspondant. Dans notre exemple, 2 livres (l'objet associé aux tuiles *Biblioteca*).

Note : Un joueur reçoit 1 seul objet par bâtiment évalué, peu importe le coût ou la ville où il se trouve. S'il n'y a plus d'objet du type correspondant dans la réserve, vous ne recevez rien (ou uniquement ce qui reste). **Cependant, un joueur reçoit toujours des pièces ou des PV !**

Vous placez ensuite l'un de vos **marqueurs** sur votre plateau joueur, sur la case du type de bâtiment que vous venez d'évaluer. Pour conclure notre exemple : le marqueur serait placé sur la *Biblioteca*.



Exemple : Le joueur évalue ses 2 tuiles Palazzo.
Les 2 tuiles *Palazzo* sont situées dans *Massa*.

= Pour son *Palazzo* au coût de 5, le joueur reçoit 5 PV.

= Pour son *Palazzo* au coût de 1, le joueur reçoit 1 PV.

Le joueur reçoit donc un total de 6 PV. Le joueur prend également 1 couronne par *Palazzo*, ce qui lui donne donc 2 couronnes .

Il place ensuite un de ses **marqueurs** sur la case *Palazzo* de son plateau joueur.



3. Vous notez immédiatement vos points de victoire en déplaçant votre marqueur situé sur la piste de score. Les pièces et les objets obtenus sont placés derrière votre paravent.

Chaque joueur peut évaluer chaque type de bâtiment **une seule fois par partie**. Un joueur ne peut **jamais** faire une évaluation avec le plateau d'un autre joueur. Après l'évaluation, le tour du joueur est terminé.

LE JOUEUR ÉVALUE UNE VILLE.

Les villes sont évaluées à l'aide de la section des villes situées sur le plateau. (La section des villes sert uniquement lors des évaluations; il n'est pas possible d'y construire des bâtiments.)

1. Vous choisissez la **ville** que vous souhaitez évaluer. Toute-
fois, **2 conditions** doivent préalablement être remplies :

Primo, la ville ne doit pas avoir été évaluée (par aucun joueur). En d'autres termes, il n'y a pas de marqueur sur cette ville sur le plateau.

Secundo, vous devez avoir construit au moins **2 bâtiments** (dans **Livorno**, **Pisa** ou **Lucca**) ou **3 bâtiments** (dans **Viareggio**, **Massa** ou **Lérici**) au-dessus de la ville évaluée sur votre plateau.

Si les deux conditions sont remplies, vous recevez un nombre de points **ou** de pièces selon la ville évaluée.



Sur le plateau, la ville de **Massa** n'a pas encore été évaluée. Seule une ville sans marqueur peut être évaluée. Comme le joueur a construit 3 bâtiments dans **Massa** (visible au-dessus de son plateau), ce joueur peut évaluer **Massa**, car les deux conditions sont remplies.

2. Pour déterminer le nombre de pièces ou de points de victoire que vous recevez : multipliez le coût de chaque bâtiment que vous avez construit dans la ville évaluée.

$$\text{Dans } \mathbf{Massa} : (1 + 3 + 5) \times 1 = 9 \text{ PV}$$

(1+3+5) couts × 1 PV = 9 PV

Vous prenez aussi 1 objet pour chaque bâtiment dans la ville évaluée.

Dans notre exemple : 1 couronne, 1 porte et 1 drapeau

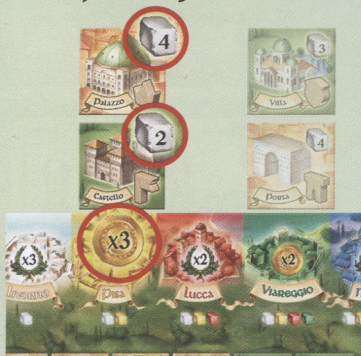
Note : Un joueur reçoit 1 seul objet par bâtiment évalué, peu importe le coût ou la ville où il se trouve. S'il n'y a plus d'objet du type correspondant dans la réserve, vous ne recevez rien (ou uniquement ce qui reste).

Cependant, un joueur reçoit toujours des pièces ou des PV !



Vous placez ensuite un de vos **marqueurs** sur le plateau de jeu, sur la ville que vous venez d'évaluer.

Exemple : Le joueur évalue Pisa.



Le joueur remplit les deux conditions : il n'y a pas de marqueur sur **Pisa** et il a 2 bâtiments (le minimum) dans **Pisa**, sur son plateau de jeu. Il additionne le coût de ses bâtiments et multiplie ce résultat par

$$\text{la valeur de la ville : } (2 + 4) \times 3 = 18 \text{ pièces}$$

(2+4) couts × 3 pièces = 18 pièces


Il prend des pièces pour un total de 18 et les place derrière son paravent. Il reçoit

également 1 objet pour chacun de ses bâtiments dans **Pisa** :

Il place un de ses marqueurs sur **Pisa** sur le plateau de jeu. Ensuite, son tour est terminé. Aucun autre joueur ne pourra évaluer **Pisa** pendant cette partie.

3. Vous notez immédiatement vos points de victoire en déplaçant votre mar-
queur situé sur la piste de score. Les pièces et les objets obtenus sont placés derrière votre paravent. Chaque ville peut être évaluée **une seule fois par partie**. Après l'évaluation, le tour du joueur est terminé.

ACHAT COMPLÉMENTAIRE

Après **chaque action** (I : Acheter des blocs, II : Construire un bâtiment, III : Évaluer), vous pouvez faire un achat complémentaire. Vous pouvez acheter exactement 1 objet parmi ceux situés sur le plateau. Pour ce faire, vous n'avez qu'à prendre l'un des objets offerts sur le plateau et le placer derrière votre paravent puis payer 10 pièces  à la banque. S'il n'y a plus d'objet sur le plateau, aucun objet ne peut être acheté. L'endroit où les objets sont placés sur le plateau n'est jamais rempli.



FIN DE LA PARTIE

La partie peut se terminer de deux façons :

1. Le dernier bâtiment du plateau a été construit.

La partie se termine lorsque le dernier bâtiment (c.-à-d. le 30^e) est pris du plateau et construit par un joueur. La manche en cours est complétée afin que tous les joueurs puissent avoir le même nombre de tours. Après cette dernière manche, les joueurs poursuivent avec le décompte final.

OU

2. Un joueur a complété les 3 objectifs du plateau *Objectifs* et a annoncé la fin de la partie.

LES TROIS OBJECTIFS

Trois objectifs sont imprimés sur le plateau *Objectifs*. Ces derniers influencent la fin de la partie ainsi que les points de victoire que les joueurs reçoivent lors du décompte final.

Très important : Chaque objectif présente un minimum à atteindre. Un objectif peut être dépassé !

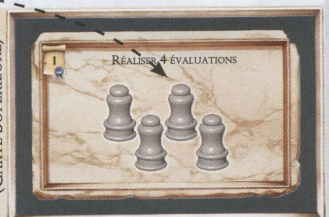
Objectif I (Carte Supérieure, brune) :

Vous devez avoir réalisé au moins 4 actions « Évaluer ».

Ceci n'est qu'un objectif de fin de partie. À la fin de la partie, les joueurs ne reçoivent **aucun** point pour cet objectif.

OBJECTIF I :
(CARTE SUPÉRIEURE)

VOUS POUVEZ ANNONCER LA FIN DE LA PARTIE
LORSQUE VOUS AVEZ COMPLÉTÉ LES 3 OBJECTIFS :



Objectif II (Carte Objet, violette) :

Vous devez avoir amassé un nombre donné d'objets :

- 6 objets à 4 joueurs,
- 7 objets à 3 joueurs,
- 8 objets à 2 joueurs.

Lors du **décompte final**, chaque joueur reçoit 3 PV par objet amassé. (Consultez les exemples du décompte final aux pages 11 et 12.)

OBJECTIF II :
(CARTE OBJET)



Objectif III (Carte Bâtiment, grise) :

Vous devez avoir des bâtiments totalisant des coûts de construction de :

- 20 blocs de construction à 4 joueurs,
- 25 blocs de construction à 3 joueurs,
- 30 blocs de construction à 2 joueurs.

Lors du **décompte final**, chaque joueur reçoit en PV la somme des coûts de construction de ses bâtiments. (Consultez les exemples du décompte final aux pages 11 et 12.)

OBJECTIF III :
(CARTE BÂTIMENT)



(CARTE POINTS BONUS)



Les cartes Points bonus (verte) **ne sont pas** utilisées dans le jeu de base !

Annouer la fin de la partie :

1. Comme à l'habitude, le joueur réalise l'une des trois actions. Lorsqu'il a complété **les 3 objectifs** (cf. page 10), il peut annoncer la fin de la partie. Il soulève son paravent afin de montrer aux autres qu'il a amassé le nombre requis d'objets. Les joueurs peuvent facilement observer les deux autres objectifs (**Réaliser 4 évaluations** et **le cout total de ses bâtiments**). (Il est possible qu'un joueur ait complété les 3 objectifs au début de son tour. Il a peut-être choisi de ne pas annoncer la fin de la partie précédemment. Peu importe le cas, un joueur peut annoncer la fin de la partie au début de son tour.)
2. Ce joueur reçoit immédiatement **5 PV** pour avoir annoncé la fin de la partie.
3. Ensuite, la manche actuelle est complétée afin que tous les joueurs puissent avoir le même nombre de tours. **Note** : Les joueurs qui n'ont pas encore joué durant ce dernier tour peuvent choisir de ne pas faire d'action. Aucun autre joueur ne peut annoncer la fin de la partie, même s'il a complété les 3 objectifs.
4. La partie est maintenant terminée et les joueurs procèdent au **décompte final**.

Un autre cas particulier peut survenir :

Un joueur annonce la fin de la partie, mais il n'a pas complété tous les objectifs...

Si un joueur annonce la fin de la partie, soulève son paravent et s'aperçoit qu'il n'a pas complété les 3 objectifs, la partie continue normalement. La partie se terminera lorsqu'un joueur (le même ou un autre) annoncera la fin de la partie et que les trois objectifs auront été complétés. La partie peut également se terminer si le dernier bâtiment sur le plateau est construit.







Rappels :

- Afin de pouvoir annoncer la fin de la partie, un joueur **doit avoir complété les 3 objectifs**. Un objectif est considéré complété même si le joueur a dépassé ce qui est demandé par l'objectif.
- **Tous les joueurs** marquent des points lors du décompte final, peu importe le nombre d'objectifs complétés.
- Le décompte final a toujours lieu à la fin de la partie, que la fin ait été déclenchée par l'achat du dernier bâtiment ou par un joueur annonçant la fin.

DÉCOMPTE FINAL

À la fin de la partie, les joueurs reçoivent des points.

Chaque joueur reçoit :

- 3 PV par objet amassé (carte *Objet* violette), $=$  
- le cout total de ses bâtiments en PV (carte *Bâtiment* grise), $=$  
- chaque 5 pièces = 1 PV.  $=$ 



Fin de la partie — Exemples du décompte final

Exemple à la fin d'une partie à 4 joueurs :




Le joueur a complété les 3 objectifs et a annoncé la fin de la partie.

1. Il a fait 4 évaluations , mais **ne reçoit pas de PV** pour cela.

2. Il a amassé 7 objets .

Il reçoit 3 PV par objet : $7 \times \text{} = \text{$
 $7 \text{ objets} \times 3 \text{ PV} = 21 \text{ PV}$

3. Le **cout total de ses bâtiments** est 23 :

 +  +  +  +  +  +  = 
 $1+4+3+5+2+3+5 = 23 \text{ PV}$


4. Il lui reste 4 pièces  $=$ 
 $4 \text{ pièces} = 0 \text{ PV}$

Il reçoit un total de **44 PV** et déplace son marqueur de ce nombre de cases sur la piste de score.

(Un autre exemple suit en page 12...)

Exemple à la fin d'une partie à 2 joueurs :

Le joueur n'a pas annoncé la fin de la partie, car il n'a complété qu'un seul objectif sur 3.



1. Il a réalisé 5 évaluations , mais ceci ne donne pas de PV (objectif complété).


2. Il a amassé 6 objets  (objectif incomplet).

Il reçoit 3 PV par objet : $6 \times \textcircled{3} = \textcircled{18}$
 $6 \text{ objets} \times 3 \text{ PV} = 18 \text{ PV}$

3. Le cout total de ses bâtiments est 25 (objectif incomplet) :

 = 
 $2+4+4+3+5+1+2+4 = 25 \text{ PV}$

4. Il lui reste 31 pièces à la fin de la partie :  / 5 = 
 $30 \text{ pièces} / 5 = 6 \text{ PV}$

 (Il ne reçoit rien pour la pièce restante.)

Il reçoit un total de 49 PV et déplace son marqueur de ce nombre de cases sur la piste de score.

EN CAS D'ÉGALITÉ

Comment résoudre les ex æquo ?

Si plus d'un joueur a le plus de points à la fin de la partie, le joueur avec le plus de blocs l'emporte. La couleur des blocs n'a pas d'incidence. Si l'égalité persiste, il y a plus d'un gagnant.

APERÇU DE LA PARTIE

Lisez les points suivants lors de la première partie d'un joueur :

- Tout au long de la partie, vous achèterez des blocs de la roue qui vous permettront de construire des bâtiments. Vous achèterez ces blocs avec vos pièces. Une fois achetés, vos blocs vont derrière votre paravent.
- Lorsque vous construisez un bâtiment, vous prenez l'un des bâtiments offerts sur le plateau et vous le placez au-dessus d'une des villes de votre plateau joueur. Vous remettez les blocs utilisés dans le sac.
- Après avoir construit quelques bâtiments, vous voudrez sans doute faire une évaluation. Vous pouvez soit évaluer un type de bâtiment ou une ville. Lors d'une évaluation, les bâtiments vous rapporteront des pièces, des PV et des objets. Vous pourrez acheter d'autres blocs avec les pièces, tandis que les PV et les objets sont nécessaires pour pouvoir annoncer la fin de la partie et sont très utiles lors du décompte final.
- La partie se termine lorsque le dernier bâtiment du plateau est construit **ou** lorsqu'un joueur annonce la fin de la partie. Après cela, les joueurs procèdent à un décompte final où tous reçoivent des PV. Le vainqueur est celui qui a le plus de points de victoire (PV) après le décompte final.

CONSEILS TACTIQUES

Lisez les points suivants lors de la première partie d'un joueur :

- **Ne jouez pas avec l'extension lors de votre première partie !**
- Vous construirez rarement des bâtiments dans toutes les villes.
- Chaque joueur a la possibilité de réaliser 6 évaluations. Afin d'annoncer la fin de la partie, un joueur doit uniquement avoir fait 4 évaluations. Ainsi, un joueur n'a pas forcément à utiliser ses 6 marqueurs.
- **Observez vos adversaires ! Évaluer les villes sur le plateau est souvent la clé de la victoire !**
- **Observez vos adversaires ! Quelqu'un s'apprête-t-il à annoncer la fin de la partie ?**



© 2012 Hans im Glück Verlags-GmbH
Version française par :
© 2012 Filosofia Éditions
3250, F.-X.-Tessier
Vaudreuil-Dorion, QC J7V 5V5, Canada
Vous avez des questions ou des
commentaires ? info@filosofiagames.com
www.filosofiagames.com

Les auteurs souhaitent remercier tous les testeurs.
Sans eux, Les Palais de Carrara ne seraient pas aussi majestueux.

Auteurs : Wolfgang Kramer & Michael Kiesling
Illustrations : Franz Vohwinkel
Rédaction de la règle : Gregor Abraham,
Magret Brunnhofer, Hanna & Alex Weiß

CARRARA

L'EXTENSION

Les règles de base sont inchangées, auxquelles s'ajoutent...

1 Les joueurs utilisent le côté de leur plateau 1 joueur avec les cases *Catégorie de bâtiment*.



VOUS POUVEZ ANNONCER LA FIN DE LA PARTIE LORSQUE VOUS AVEZ COMPLÉTÉ LES 3 OBJECTIFS :

Première partie avec l'extension : Utilisez les 4 cartes avec un 2 dans le coin gauche !

OBJECTIF I : (CARTE SUPÉRIEURE)

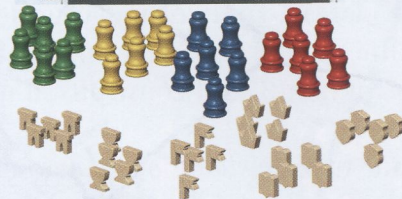
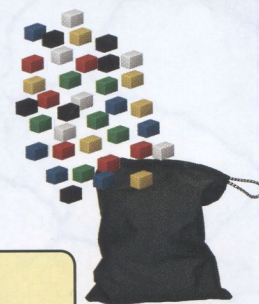
OBJECTIF II : (CARTE OBJET)

OBJECTIF III : (CARTE BÂTIMENT)

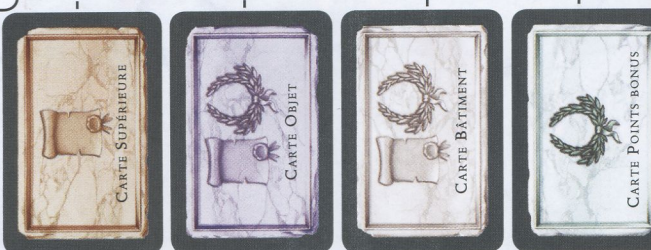
(CARTE POINTS BONUS)



2 Les 8 tuiles Amélioration sont placées près du plateau.



3 Les 6 bâtiments coûtant 8 sont placés près du plateau, face visible.



4 Les 31 cartes (6 cartes *Supérieure* brunes, 8 cartes *Objet* violettes, 9 cartes *Bâtiment* grises et 8 cartes *Points bonus* vertes) sont triées par couleur et mélangées face cachée afin de créer 4 piles. Dévoilez la première carte de chaque pile et placez-la, face visible, sur la case appropriée du plateau *Objectifs*. Les cartes restantes ne sont pas utilisées et sont remises dans la boîte. Pour une description détaillée des cartes, consultez les pages 5 à 8.

DÉROULEMENT DU JEU

Les règles avec l'extension sont les mêmes que celles du jeu de base, auxquelles s'ajoutent...

ACTION I : ACHETER DES BLOCS



Acheter des blocs sans tourner la roue

Lorsqu'un joueur choisit l'action « Acheter des blocs », il doit maintenant choisir si :
il tourne la roue **ou** s'il ne tourne pas la roue.
S'il choisit de faire l'action **sans tourner la roue**, le joueur **ne doit pas remplir** la roue.
Pour le reste, l'action se déroule comme dans le jeu de base.

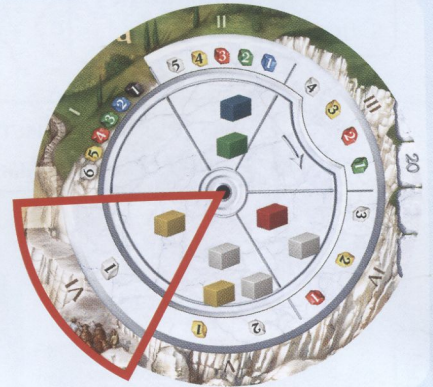


Exemple : Action « Acheter des blocs » sans tourner la roue
Il y a actuellement 8 blocs sur la roue. Le joueur a choisi de ne pas tourner la roue et donc, ne doit pas la remplir avec des blocs.



Le joueur prend le bloc jaune de la Section VI. Ce bloc est gratuit.

Deux raisons peuvent faire en sorte qu'un joueur **ne souhaite pas** tourner la roue : il ne veut pas remplir la roue et les blocs qu'il désire sont déjà au prix le plus avantageux.



Ceci peut mener à un autre cas particulier :

La roue est vide, mais il reste toujours des blocs dans le sac...

Si la roue est vide, mais que le sac ne l'est pas, un joueur peut seulement choisir l'action « Acheter des blocs » s'il **tourne également la roue**. L'action « Acheter des blocs sans tourner la roue » n'est pas disponible, car le joueur ne pourrait acheter de blocs, car il n'y aurait aucun bloc sur la roue.

ACTION II: CONSTRUIRE UN BÂTIMENT



Les joueurs peuvent maintenant construire des bâtiments coûtant 8. Ils peuvent également améliorer un bâtiment déjà construit.

Un sixième (6^e) bâtiment de chaque type s'ajoute aux 30 bâtiments du jeu de base. Ce nouveau bâtiment de chaque type a un coût de 8.



Les bâtiments coûtant 8 sont placés, face visible, près du plateau de jeu. Vous pouvez construire l'un de ces bâtiments comme vous pouvez construire l'un des 9 bâtiments offerts sur le plateau. Pour ce faire, vous devez remettre 8 blocs dans le sac. Les bâtiments coûtant 8 peuvent également être utilisés pour améliorer un bâtiment que vous avez déjà construit (cf. page suivante). Lorsque tous les bâtiments coûtant 8 sont construits, il n'est plus possible d'en construire.

Lorsqu'un joueur construit un bâtiment coûtant 8, il prend immédiatement une tuile Amélioration qu'il pose sur son plateau, sur la case *Catégorie de bâtiment* ou sur la ville appropriée. Voici les 8 tuiles Amélioration :




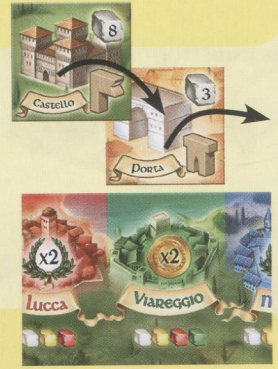
Tuiles Amélioration pour les villes

Tuiles Amélioration pour les cases *Catégorie de bâtiment*

(Consultez la page 4 pour plus d'informations au sujet des tuiles Amélioration.)

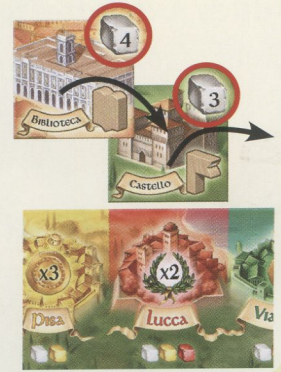
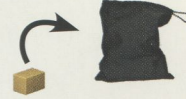
Améliorer un bâtiment

1. Vous pouvez **améliorer** l'un de vos bâtiments déjà construits en le remplaçant par un bâtiment **plus coûteux**.
2. Lorsque vous choisissez d'**améliorer** un bâtiment, vous n'avez qu'à **payer la différence** en blocs (en prenant soin de respecter les couleurs acceptées).
3. Le nouveau bâtiment peut être **du même type ou d'un type différent**.
(Par exemple, une Porta de 3 est remplacée par le Castello coutant 8.
La différence de 5 est payée avec les blocs suivants : )
4. La tuile Bâtiment remplacée est remise dans la boîte (et retirée de la partie) tandis que la nouvelle tuile prend sa place.



Exemple : Dans **Lucca**, le joueur remplace un Castello coutant 3 par une Biblioteca coutant 4.

Il prend la Biblioteca de 4 du plateau. Il paie ensuite la différence de 1 en remettant un bloc jaune dans le sac. Le Castello (cout de 3) est remis dans la boîte et la Biblioteca est placée à l'endroit qui vient d'être libéré.
Pour terminer, le joueur dévoile un nouveau bâtiment et son tour est terminé.



ACTION III: ÉVALUER

Les plateaux joueur présentent maintenant deux cases *Catégorie de bâtiment*. Ces deux cases, ainsi que les villes, peuvent être améliorées.

Cases *Catégorie de bâtiment*

1. Le bas de votre plateau joueur vous offre maintenant 8 options d'évaluation différentes. Si vous choisissez l'une des deux cases *Catégorie de bâtiment*, vous devez avoir **au moins 1 bâtiment** de la catégorie correspondante (urbain ou rural).
Tout comme avec les autres cases d'évaluation, vous recevez ensuite des PV ou des pièces, selon la case *Catégorie de bâtiment* choisie.



Si un joueur réalise une évaluation avec cette case, il reçoit le cout total de ses bâtiments urbains x 1 pièce.




Si un joueur réalise une évaluation avec cette case, il reçoit le cout total de ses bâtiments ruraux x 1 PV.

2. Pour trouver le nombre de points de victoire ou de pièces que vous recevez, vous devez d'abord additionner le cout de tous vos bâtiments urbains (oranges) ou ruraux (verts). Ensuite, vous multipliez ce résultat par la valeur de la case *Catégorie de bâtiment*.

Exemple : Le joueur évalue ses bâtiments urbains :

$$((3) + (2) + (2)) \times (x1) = \text{3 pièces}$$

(3+2+2) couts × 1 pièce = 7 pièces

Ensuite, vous placez un de vos **marqueurs**  sur la case *Catégorie de bâtiment* choisie. Dans cet exemple, la case Bâtiments urbains.



Ce joueur a 3 bâtiments urbains.



Exemple : Le joueur évalue les bâtiments ruraux (verts) qu'il a construits.

Il possède 3 bâtiments ruraux : 1, 3, et 4 :



Il additionne le cout de ses bâtiments et multiplie cette somme par la valeur de la case Bâtiments ruraux.

$$\text{Total : } (1 + 3 + 4) \times 1 = 8$$

(1+3+4) couts × 1 PV = 8 PV

Le joueur reçoit 8 PV pour ses bâtiments ruraux. Ensuite,

il place l'un de ses marqueurs sur la case Bâtiments ruraux.

3 Vous notez ensuite vos PV en déplaçant votre marqueur sur la piste de score et/ou vous placez vos pièces derrière votre paravent.

Chaque joueur peut évaluer ses cases *Catégorie de bâtiment* **une seule fois par partie.**

Note : Les joueurs ne reçoivent rien lorsqu'ils réalisent une évaluation à l'aide d'une case *Catégorie de bâtiment*!



Tuiles Amélioration : Augmente la valeur d'une ville ou d'une case *Catégorie de bâtiment*.

Lorsqu'un joueur construit un bâtiment coutant 8, il prend immédiatement une tuile *Amélioration* de son choix. Un joueur obtient une tuile *Amélioration* uniquement **après** avoir construit un bâtiment coutant 8. Voici les 8 tuiles *Amélioration* :



La tuile choisie doit être disponible. Une fois prise, aucun autre joueur ne peut prendre cette tuile *Amélioration*. Un joueur peut choisir la tuile de son choix, peu importe la ville où il a construit son bâtiment coutant 8. Après avoir acquis une tuile *Amélioration*, le joueur la place immédiatement sur la ville ou la case *Catégorie de bâtiment* correspondante sur son plateau joueur ! La tuile change la valeur en recouvrant celle du plateau !

Exemple : Le joueur vient de construire la Cathédrale coutant 8 dans Viareggio.

Il prend la **tuile Amélioration Lucca** , qu'il pose sur **Lucca** sur son plateau.

Désormais, lorsqu'il évalue des bâtiments dans cette ville ou lorsqu'il évalue la ville de **Lucca**, ce joueur utilisera ces valeurs : et .



Exemple : Plus tard dans la partie, le joueur évalue Lucca.

$$(2 + 3) \times 1 = 5$$

Le joueur évalue **Lucca** et reçoit 5 pièces et 15 PV. Il reçoit également 1 couronne et

$$(2 + 3) \times 3 = 15$$

1 porte :

DÉCOMPTE FINAL

À la fin de la partie, les joueurs reçoivent des points en suivant les règles de base, auxquelles s'ajoutent :

- tous les objets qui ne sont pas comptés par la carte *Objet* rapporte 1 PV ;
- tous les points de la carte *Points bonus*.

CONSEILS TACTIQUES

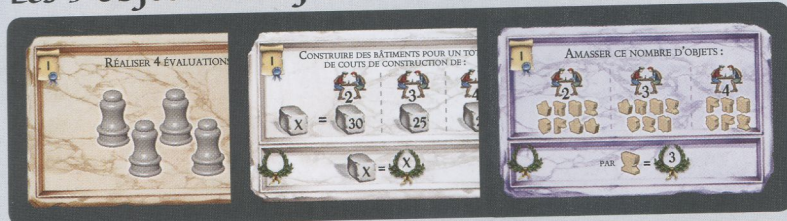
Lisez les points suivants lors de la première partie avec l'expansion d'un joueur :

- Vous pouvez choisir les cartes que vous voulez. Les numéros n'ont alors pas d'importance.
- Tous les joueurs devraient lire les 3 cartes *Objectif* ainsi que la carte *Points bonus*. Au besoin, lisez les exemples appropriés (pages 5 à 8).
- Vous pouvez aussi essayer ces combinaisons :

Grande liberté		Multiplions		Hot Shot	
Trouble double		Mégapole		4 partout	

Rappel : Une fois de plus, les cartes *Objectif* présentent un MINIMUM à atteindre !

Les 3 objectifs du jeu de base



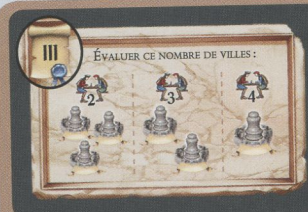
Les 3 cartes utilisées dans le jeu de base sont celles imprimées sur le plateau Objectifs. Avec l'extension, ces cartes sont disponibles comme les autres et sont mélangées dans les piles appropriées. Elles peuvent être dévoilées au hasard ou choisies par les joueurs.

6 cartes Supérieure (brunes) : Objectifs à compléter pour annoncer la fin de la partie. Pas de PV!



Objectif :
Vous devez construire un certain nombre de bâtiments **coutant 5 ou 8 :**

- 2 bâtiments à 4 joueurs
- 3 bâtiments à 3 joueurs
- 4 bâtiments à 2 joueurs



Objectif :
Vous devez évaluer un certain nombre de villes :

- 1 ville à 4 joueurs
- 2 villes à 3 joueurs
- 3 villes à 2 joueurs



Objectif :
Vous devez avoir un certain nombre de bâtiments :

- 6 bâtiments à 4 joueurs
- 7 bâtiments à 3 joueurs
- 8 bâtiments à 2 joueurs



Objectif :
Vous devez amasser un certain nombre de pièces :

- 20 pièces à 4 joueurs
- 25 pièces à 3 joueurs
- 30 pièces à 2 joueurs



Objectif :
Vous devez atteindre un certain nombre de PV sur la piste de score :

- 20 PV à 4 joueurs
- 25 PV à 3 joueurs
- 30 PV à 2 joueurs

Décompte final avec cette carte :
Tous les joueurs reçoivent 1 PV pour chaque 2 pièces. (Plutôt que $1 = 1$.)

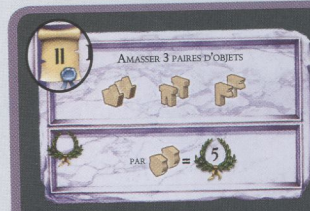
Exemple : Fin de la partie

Joueur A : =

Joueur B : =

Joueur C : =

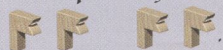
8 cartes Objet (violettes) : La partie supérieure indique un objectif à compléter pour pouvoir annoncer la fin de la partie. La partie inférieure dénote les PV que les joueurs peuvent obtenir au décompte final.



Objectif :
Vous devez amasser 3 × 2 objets identiques (paires). (4 objets identiques = 2 paires, 6 = 3 paires.)

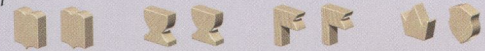
Décompte final :
Vous recevez 5 PV par paire amassée.

Exemple : Le joueur a 4 objets identiques à la fin de la partie :



Il n'a pas complété l'objectif. Il reçoit tout de même 10 PV pour ses 2 paires.

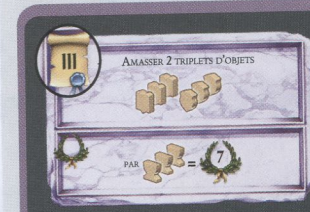
Exemple : Le joueur a 8 objets à la fin de la partie :



PV : Il a 3 paires et 2 objets différents. Il reçoit 15 PV pour ses 3 paires et 2 PV pour les 2 objets différents, pour un total de 17 PV

Rappel pour toutes les cartes Objet :

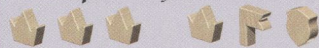
Tout objet qui n'est pas compté par la carte vous rapporte 1 PV.



Objectif :
Vous devez amasser 2 × 3 objets identiques (triplets). (6 objets identiques comptent comme 2 triplets.)

Décompte final :
Vous recevez 7 PV par triplet amassé.

Exemple : Le joueur a 6 objets à la fin de la partie :



PV : Il n'a pas complété l'objectif. Il reçoit 7 PV pour ses 3 couronnes, et 3 PV pour ses 3 autres objets (1 couronne, 1 drapeau, et 1 blason; 1 PV par objet). Il reçoit donc un total de 10 PV.



Objectif :
Vous devez amasser 4 objets identiques (quadruplet).

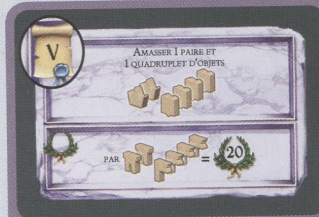
Décompte final :

- 3 PV pour 1 paire
- 6 PV pour 1 triplet
- 10 PV pour 1 quadruplet
- 15 PV pour 1 ensemble de cinq
- 21 PV pour 1 ensemble de six

Exemple : Le joueur a 7 objets à la fin de la partie :



PV : Il a complété l'objectif. Il reçoit 10 PV pour ses 4 coupes, et 6 PV pour ses 3 portes. Ceci lui donne un total de 16 PV.



Objectif :
Vous devez amasser une paire (2 objets identiques) **et** un quadruplet (4 objets identiques). (6 objets identiques comptent comme un quadruplet et une paire.)

Décompte final :
Pour chaque combinaison 1 paire + 1 quadruplet, vous recevez 20 PV.

Exemple : Le joueur a 8 objets à la fin de la partie :



PV : Il a complété l'objectif. Il reçoit 20 PV pour son quadruplet (4 portes) et sa paire (2 livres). Il reçoit également 2 PV de plus pour ses 2 drapeaux (1 PV chacun). Ceci lui donne un total de 22 PV.



Objectif :
Vous devez amasser 4 objets différents.

Décompte final :

- 3 PV pour 2 objets différents
- 7 PV pour 3 objets différents
- 12 PV pour 4 objets différents
- 18 PV pour 5 objets différents
- 24 PV pour 6 objets différents

Exemple : Le joueur a 7 objets à la fin de la partie :



PV : Il a complété l'objectif, car il a au moins 4 objets différents. Il reçoit 18 PV pour ses 5 objets différents. Pour les 2 autres objets différents (1 coupe et 1 livre), il reçoit 3 PV de plus. Ceci lui donne un total de 21 PV.



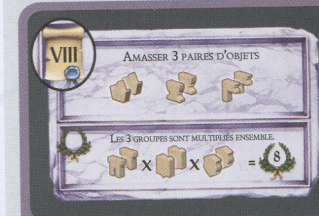
Objectif :
Vous devez amasser 2 x 3 objets différents.

Décompte final :
Vous recevez 8 PV par ensemble de 3 objets différents. Les groupes identiques donnent des PV, pour autant que chacun compte 3 objets différents.

Exemple : Le joueur a 7 objets à la fin de la partie :



PV : Il a complété l'objectif. Il reçoit 8 PV pour ses 2 groupes d'objets différents (pour un total de 16 PV). Il reçoit en outre 1 PV pour l'objet restant. Ceci lui donne un total de 17 PV. (Les objets se trouvant dans un groupe importent peu, il faut tout simplement que les 3 soient différents.)



Objectif :
Vous devez amasser 3 x au moins 2 objets identiques (paires). (4 objets identiques = 2 paires, 6 = 3 paires.)

Décompte final :
Jusqu'à 3 groupes d'objets identiques sont multipliés ensemble. Le résultat est le nombre de PV que vous recevez. Un groupe comprend de 2 à 6 objets identiques.

Exemple : Le joueur a 10 objets à la fin de la partie :



PV : Il a complété l'objectif, car il a amassé au moins 3 paires d'objets. Il multiplie ses 3 plus gros groupes ensemble : 3 drapeaux x 2 livres x 2 portes ; pour un total de 12 PV (3 x 2 x 2 = 12). Ses 2 blasons et sa couronne sont comptés individuellement (1 PV chacun) pour un total de 3 PV. Ceci lui donne un total de 15 PV.

8 cartes Bâtiment (grises) : La partie supérieure indique un objectif à compléter pour pouvoir annoncer la fin de la partie. La partie inférieure dénote les PV que les joueurs peuvent obtenir au décompte final.



Objectif :
Vous devez construire 2 bâtiments par ville dans 3 villes différentes.

Décompte final :
Pour 2 bâtiments dans...

- Livorno 11 PV
- Viareggio 5 PV
- Pisa 9 PV
- Massa 3 PV
- Lucca 7 PV
- Lérici 1 PV

Exemple : Le joueur a construit 4 bâtiments dans **Pisa**, 2 bâtiments dans **Massa**, et 1 bâtiment dans **Lérici**. Il n'a pas complété l'objectif.

PV : Il reçoit 18 PV pour les 4 bâtiments dans **Pisa** (2 x 9 = 18 PV), 3 PV pour ceux dans **Massa**, et 0 PV pour celui dans **Lérici**, pour un total de 21 PV. Bien qu'il ait 4 bâtiments dans **Pisa**, ils ne comptent que pour une ville.

**Objectif :**

Vous devez construire 3 bâtiments par ville dans 2 villes différentes.

Décompte final :

Pour 3 bâtiments dans...

Exemple : Le joueur a construit 3 bâtiments dans **Lucca**, 4 bâtiments dans **Massa**, et 6 bâtiments dans **Lérici**.

PV : Il a complété l'objectif. Il reçoit 11 PV pour ses 3 bâtiments dans **Lucca**, 5 PV pour ses 4 dans **Massa**, et 4 PV pour ses 6 bâtiments dans **Lérici** (2×2 PV). Ceci lui donne un total de 20 PV.

- **Livorno** 17 PV
- **Lucca** 11 PV
- **Massa** 5 PV
- **Pisa** 14 PV
- **Viareggio** 8 PV
- **Lérici** 2 PV

**Objectif :**

Vous devez construire 4 bâtiments dans une ville.

Décompte final :

Pour 4 bâtiments dans...

Exemple : Le joueur a construit 5 bâtiments dans **Lérici**, suffisamment pour compléter l'objectif.

PV : Il reçoit 3 PV pour ses 5 bâtiments dans **Lérici**.

- **Livorno** 23 PV
- **Lucca** 15 PV
- **Massa** 7 PV
- **Pisa** 19 PV
- **Viareggio** 11 PV
- **Lérici** 3 PV

**Objectif :**

Vous devez construire un bâtiment coûtant 8.

Décompte final :

Pour un bâtiment coûtant 8 dans...

Exemple : Le joueur a construit un bâtiment à 8 dans **Lucca**. **PV :** Il a complété l'objectif et reçoit 19 PV pour ce bâtiment.

Exemple : Le joueur a construit deux bâtiments à 8 dans **Massa**. **PV :** Il a complété l'objectif et reçoit 16 PV pour ses deux bâtiments.

- **Livorno** 34 PV
- **Lucca** 19 PV
- **Massa** 8 PV
- **Pisa** 26 PV
- **Viareggio** 13 PV
- **Lérici** 4 PV

**Objectif :**

Vous devez construire un certain nombre de bâtiments ruraux :

- 2 bâtiments ruraux à 4 joueurs
- 3 bâtiments ruraux à 3 joueurs
- 4 bâtiments ruraux à 2 joueurs

Décompte final :

Vous recevez 6 PV par bâtiment rural.

Exemple : À 4 joueurs, un joueur a construit 3 bâtiments ruraux et complète ainsi l'objectif.

PV : Il reçoit 6 PV par bâtiment rural, pour un total de 18 PV (3 bâtiments ruraux x 6 PV = 18 PV).

Exemple : À 4 joueurs, un joueur a construit 1 bâtiment rural. Il **ne complète pas** l'objectif.

PV : Il reçoit tout de même 6 PV pour son bâtiment rural.

**Objectif :**

Vous devez construire un certain nombre de bâtiments urbains :

- 4 bâtiments urbains à 4 joueurs
- 5 bâtiments urbains à 3 joueurs
- 6 bâtiments urbains à 2 joueurs

Décompte final :

Vous recevez 3 PV par bâtiment urbain.

Exemple : À 4 joueurs, un joueur a construit 7 bâtiments urbains et complète ainsi l'objectif.

PV : Il reçoit 3 PV par bâtiment urbain, pour un total de 21 PV (7 bâtiments urbains x 3 PV = 21 PV).

Exemple : À 3 joueurs, un joueur a construit 3 bâtiments urbains. Il **ne complète pas** l'objectif.

PV : Il reçoit tout de même 9 PV pour ses bâtiments urbains (3 bâtiments urbains x 3 PV = 9 PV).

**Objectif :**

Vous devez construire au moins 2 bâtiments par ville dans 3 villes différentes.

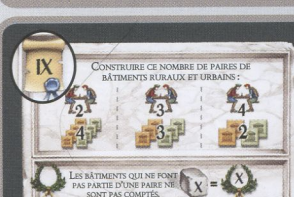
Décompte final :

Dans jusqu'à 3 villes, le nombre de bâtiments est multiplié ensemble. Vous recevez en PV le résultat. Les coûts de construction ne sont pas importants.

Exemple : Le joueur a construit 2 bâtiments dans **Livorno**, 3 bâtiments dans **Pisa**, 2 dans **Viareggio**, et 3 dans **Massa**.

PV : Il a complété l'objectif. Les trois villes avec le plus de bâtiments sont utilisées pour le décompte final. Il multiplie ensemble le nombre de bâtiments, peu importe les coûts.

Ceci lui donne : 2 bâtiments dans **Livorno** x 3 dans **Pisa** x 3 bâtiments dans **Massa** = 18 PV.

**Objectif :**

Vous devez construire un nombre de paires de bâtiments urbains et ruraux :

- 2 bâtiments urbains et 2 ruraux à 4 joueurs
- 3 bâtiments urbains et 3 ruraux à 3 joueurs
- 4 bâtiments urbains et 4 ruraux à 2 joueurs

Décompte final :

Vous recevez des PV pour chaque bâtiment urbain formant une paire avec un bâtiment rural, rien d'autre. Coûts des paires en PV.

Exemple : À 2 joueurs, le joueur a construit 4 bâtiments urbains coûtant 4, 4, 3, 1 ainsi que 4 bâtiments ruraux coûtant 5, 4, 2, 1. Il a complété l'objectif.

PV : Ses paires sont : 1^{re} paire : 4 + 5 = 9 PV. 2^e paire : 4 + 4 = 8 PV.

3^e paire : 3 + 2 = 5 PV. 4^e paire : 1 + 1 = 2 PV. Ceci lui donne un total de 24 PV.

8 cartes Points bonus (vertes) : Ces cartes ne présentent pas d'objectif à compléter pour terminer la partie. Elles offrent tout simplement une autre façon d'obtenir des PV lors du décompte final!

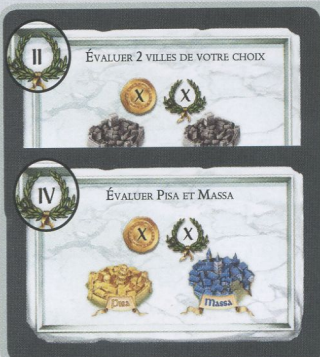
Toutes les cartes Points bonus : Les joueurs évaluent les villes et bâtiments, qu'ils aient été évalués ou non durant la partie!

Note : Il n'y a pas de carte Points bonus numéro 1!

Ce plateau joueur servira dans les différents exemples des cartes Points bonus. Les exemples suivants supposent une partie à 4.



Exemple : plateau joueur à la fin de la partie



Exemple : La carte III est utilisée. Le joueur évalue Livorno et Lérici :

Livorno : $(3 + 2) \times 3 = 15$

Lérici : $(4 + 8) \times 1 = 12$

avec amélioration : $(4 + 8) \times 1 = 12$

Il reçoit un total de 27 PV et 12 pièces.



Exemple : Le joueur évalue ses tuiles Bibliotheca et Cathedrale.

Bibliotheca (2) dans Massa

$(2) \times 1 = 2$

Bibliotheca (8) dans Lérici avec tuile Amélioration

$(8) \times 1 = 8$

$(8) \times 1 = 5$

Cathedrale (3) dans Livorno

$(3) \times 3 = 9$

Cathedrale (4) dans Lérici avec tuile Amélioration

$(4) \times 1 = 4$

$(4) \times 1 = 4$

Il reçoit un total de 23 PV et 12 pièces.



Exemple : Le joueur évalue le plus petit bâtiment de chaque type : Comme il n'a pas de Castello ou de Palazzo, il ne reçoit pas de pièces/PV pour eux. Il reçoit un total de 19 PV.

Plus petite Bibliotheca dans Massa : $(2) \times 1 = 2$

Plus petite Cathedrale dans Livorno : $(3) \times 3 = 9$

Plus petite Porta dans Livorno : $(2) \times 3 = 6$

Plus petite Villa dans Lucca : $(1) \times 2 = 2$

Erratum : Le texte de la carte devrait être le suivant : « Évaluer le bâtiment le plus petit de chaque type. »



Décompte final :

Les joueurs additionnent le cout de leurs bâtiments dans Livorno, Pisa et Lucca. Celui ou ceux avec le total le plus élevé marquent 9 PV.

Les joueurs additionnent le cout de leurs bâtiments dans Viareggio, Massa et Lérici. Celui ou ceux avec le total le plus élevé marquent 9 PV.

Exemple — gauche : Le total des couts du joueur dans

Livorno et Lucca : $(2) + (3) + (1) = 6$

Il n'a pas le total le plus élevé et ne reçoit aucun PV.

Droite : Son total de couts pour Massa et Lérici :

$(2) + (4) + (8) = 14$

Il a le total le plus élevé et reçoit 9 PV.



Décompte final :

Les joueurs additionnent le cout de leurs bâtiments dans chaque ville. Pour chaque ville, celui ou ceux avec le plus haut total reçoivent :

Exemple : Le joueur fait la somme de ses couts de construction :

Livorno : $(3) + (2) = 5$ Il a le total le plus élevé : 14.

Lucca : (1) Il n'a pas le total le plus élevé : aucun PV.

Massa : (2) Il n'a pas le total le plus élevé : aucun PV.

Lérici : $(4) + (8) = 12$ Il a le total le plus élevé : 4.

Il n'a pas de bâtiment dans Pisa ou Viareggio, il ne reçoit donc pas de PV pour ces villes. Il reçoit donc un total de 18 PV.

- Livorno 14 PV
- Pisa 12 PV
- Lucca 10 PV
- Viareggio 8 PV
- Massa 6 PV
- Lérici 4 PV