



The Castles of Tuscany

Pour 2 à 4 joueurs à
partir de 10 ans

Développez votre région dans l'Italie de la Renaissance

S Principe du jeu

La belle Toscane, au XV^e siècle. Les joueurs* incarnent d'influents princes bien décidés à faire prospérer les régions autour de leur « castello ».

Pour cela, ils érigent de nouveaux châteaux et développent cités, villages et monastères, tout en soutenant l'extraction du marbre et le commerce.

Tour après tour, les joueurs doivent choisir entre piocher de nouvelles cartes, récupérer de précieuses tuiles ou les poser pour développer leurs régions. Ceci leur rapporte non seulement de nombreux Points de Victoire, mais augmente également leurs options et capacités disponibles.

Le vainqueur sera le joueur qui totalisera le plus de Points de Victoire (PV) à l'issue de 3 décomptes.

S Contenu

1 plateau de score

120 tuiles Domaine hexagonales

22 tuiles par couleur de joueur :

- Village (orange)
- 4x Agriculture (vert clair)
- 3x Commerce (= Charrette) (beige)
- 3x Monastère (jaune)
- 3x Carrière (gris)
- 2x Cité (rouge)
- 1x Auberge (turquoise)
- 1x Château (vert foncé)
- 1x Château de départ (vert foncé, double face)
- 1 set de tuiles neutres (32 tuiles verso beige clair)

25 tuiles Amélioration carrées (5 de chaque type) :

+ 1 carte Domaine + 1 espace de stockage + 1 Marbre + 1 Ouvrier
+ 1 carte Revenu



150 cartes:

122 cartes Domaine



27 cartes Revenu



1 carte Premier Joueur



12 plateaux modulaires

(4x A, B et C)



PRINCIPE DU JEU

Les joueurs incarnent des princes toscans.

Au cours de 3 manches, ils développent au mieux leurs régions.

Un décompte a lieu à l'issue de chaque manche.

Celui qui possède le plus de PV à la fin l'emporte.

4 tableaux individuels



42 pièces en bois :

12 Marbres

(blancs)

12 Ouvriers

(orange)

10 Jokers

(turquoise)

2 compteurs
par couleur de joueur



8 tuiles Bonus de Couleur :



4 marqueurs 50/100 :



1 par
joueur

* Le mot « joueur » (et l'emploi du genre masculin en général) englobe les joueurs et les joueuses. Il doit être considéré comme terme neutre, utilisé pour simplifier la lecture des règles.

À la première lecture de cette règle, il est conseillé de ne pas tenir compte des textes **en gras** dans la marge. Il s'agit d'un résumé des règles pour aider à un réapprentissage rapide du jeu, même après une longue période sans y avoir joué



Mise en place

(Avant la toute première partie, détacher soigneusement tous les éléments des planches prédécoupées, en appuyant de préférence sur l'envers.)

Le **plateau de score** est assemblé et placé au centre de la table, à portée de tous les joueurs.

Les **122 cartes Domaine** sont mélangées et empilées, face cachée, à côté du plateau de score pour former une pioche.

Les **27 cartes Revenu** sont mélangées et la pile placée face cachée, au bord de l'aire de jeu.

Les **25 tuiles Améliorations** sont triées par type et les 5 piles placées face visible, également à proximité de l'aire de jeu.

Les **8 tuiles Bonus de Couleur** sont également placées à proximité, les unes à côté des autres, face « I » visible.

Les **32 tuiles Domaine neutres** (verso beige clair) sont mélangées et empilées en plusieurs piles, également à proximité.

Chaque joueur choisit une couleur et prend :

- 1 **tableau individuel** qu'il pose face visible devant lui.
- Les **22 tuiles Domaine** de sa couleur (dos) : Il laisse pour l'instant de côté sa tuile Château de départ double face. Il mélange les 21 autres tuiles, face cachée, puis forme 3 piles de 7 tuiles qu'il place sur les 3 espaces prévus (1./2./3.) en haut de son tableau.
- Les deux **compteurs** de sa couleur. Il place le plus fin sur la case 50 de la piste de score intérieure (rouge) et le plus épais sur la case 50 de la piste extérieure (verte).
- Son **marqueur 50/100** qu'il garde devant lui.

Les **34 pièces en bois restantes** (12 Marbres, 12 Ouvriers, 10 Jokers) forment une réserve à côté du plateau de score.



No 2

MISE EN PLACE

Installer le matériel :

- Plateau de score
- Cartes Domaine
- Cartes Revenu
- Tuiles Amélioration
- Tuiles Bonus de Couleur
- Pièces en bois
- Tuiles Domaine neutres

Chaque joueur reçoit :

- 1 tableau individuel
- 22 tuiles Domaine
- 2 compteurs
- 1 marqueur 50/100
- 5 cartes Domaine
- 3 plateaux modulaires (A, B, C)
- 1 tuile Amélioration

Installer le reste du matériel en respectant scrupuleusement l'ordre suivant :

Le plus jeune joueur reçoit la **carte Premier Joueur** et la place devant lui pour toute la partie.

Retourner ensuite **8 tuiles Domaine neutres** (verso beige clair) en formant 2 rangées de 4 tuiles au centre de la table.

Chaque joueur pioche **5 cartes Domaine** pour constituer sa main, sans les montrer aux autres.

Chaque joueur reçoit 3 **modules** au hasard (1x A, 1x B et 1x C) qu'il assemble *dans n'importe quel ordre*, en les orientant comme il veut, mais toujours raccordés par un grand côté. De plus, aucun de ces 3 modules ne doit être décalé des autres de plus d'1 case vers le haut ou vers le bas. Ils constituent le plateau de jeu du joueur ; il est composé exactement de 30 cases formant des zones de différentes tailles et couleurs.



Chaque joueur place ensuite son **château de départ** sur l'une des 3 cases vert foncé au choix de son plateau, sans autre effet.

Remarques :

- Il est préférable que les joueurs effectuent cette phase d'installation simultanément (pour ne pas être tentés de copier sur leurs voisins).

- À moins de 4 joueurs, les modules, tuiles Domaine, compteurs et marqueurs non utilisés sont remis dans la boîte.

Le Premier Joueur **choisit 1 tuile Amélioration** et la place à droite de son tableau, en face de l'espace comportant la même illustration. Puis, à tour de rôle, les autres joueurs font de même, sans aucune contrainte supplémentaire.

Chaque joueur ayant choisi une tuile Amélioration « + 1 espace de stockage » avance immédiatement son compteur de 2 cases sur la piste de score extérieure (verte).

Déroulement de la partie

La partie se joue en **3 manches**. À la fin de chaque manche a lieu un **décompte**. À l'issue du 3^e décompte, les joueurs procèdent à un petit décompte final. La partie est ensuite terminée et le vainqueur est le joueur qui totalise **le plus de Points de Victoire (PV)**.

Le Premier Joueur commence, puis la partie se poursuit dans le sens horaire jusqu'à ce que la pile de tuiles de gauche de l'un des joueurs soit épuisée (voir page 7 : « Les 3 manches »).

À son tour de jeu, le joueur choisit 1 action parmi 3 disponibles :

- Piocher des cartes ;
- Prendre une tuile Domaine ;
- Poser une tuile Domaine.



Carte Premier Joueur



8 tuiles Domaine disponibles au centre de la table

Plateau de jeu individuel



DÉROULEMENT

La partie se joue en 3 manches.

À la fin de chaque manche a lieu un décompte.

À son tour de jeu, le joueur effectue 1 action parmi 3 :

- Piocher 3 cartes
- Prendre 1 tuile Domaine
- Poser 1 tuile Domaine

Piocher des cartes

Le joueur qui choisit cette action **pioche 3 cartes Domaine** qu'il ajoute à sa main. Le nombre de cartes en main n'est pas limité. Pour chaque tuile Amélioration « + 1 **carte Domaine** » à côté de son tableau, il pioche 1 carte supplémentaire.

Si la pioche est épuisée, mélanger la défausse pour en constituer une nouvelle.



Piocher 3 cartes

(+ 1 supplémentaire par tuile Amélioration correspondante).

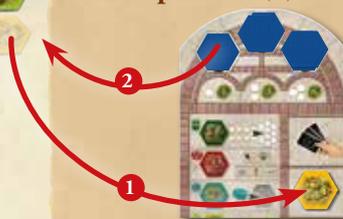


Prendre une tuile Domaine

Le joueur qui choisit cette action prend 1 des 8 tuiles Domaine disponibles face visible au centre de la table et la pose sur un espace de stockage vide de son tableau (ou sur une éventuelle tuile Amélioration correspondante à côté). Si cet espace de stockage est occupé, il remet d'abord la tuile qui s'y trouve dans la boîte pour y placer la nouvelle.



Choisir 1 tuile Domaine parmi les 8 disponibles (1.)



Il remplace ensuite la tuile Domaine prise au centre de la table par l'une des siennes : pour cela, il retourne la tuile supérieure **de sa pile de gauche**, en haut de son tableau, et la place au centre de la table. S'il s'agit de la dernière tuile de cette pile, il déclenche la fin de la manche : les joueurs **terminent la manche en cours** (jusqu'au joueur assis à droite du Premier Joueur), puis passent au premier décompte (voir page 7 : « Les 3 manches »). Si un joueur n'a plus la moindre tuile à placer au centre (c'est-à-dire, s'il a utilisé ses 21 tuiles), on en prend une neutre de la réserve.

La remplacer ensuite par l'une des siennes (2.)

Dernière tuile de la pile ? Fin de la manche et décompte.

Remarque : Dans le cas très rare où un joueur choisirait l'action « Prendre 1 tuile » mais ne pourrait poser aucune des tuiles disponibles au centre de la table (voir les règles de pose), il peut alors retirer toutes les tuiles d'une couleur et les remplacer par des tuiles neutres de la réserve. Il continue ainsi jusqu'à ce que, parmi les 8 tuiles, se trouve 1 tuile qu'il puisse poser. (Il est alors obligé de prendre 1 tuile. Il est interdit d'échanger les tuiles uniquement pour gêner ses adversaires.)

Poser une tuile Domaine

Le joueur qui choisit cette action pose 1 tuile Domaine de son tableau sur son plateau de jeu. Les règles de pose sont les suivantes :

- Pour pouvoir poser 1 tuile, le joueur doit défausser **2 cartes Domaine de la couleur de la tuile**. Deux cartes identiques peuvent remplacer n'importe quelle autre couleur de carte requise pour poser la tuile (= 3 cartes au total). Il est même possible de jouer 2 paires de cartes identiques pour remplacer les deux cartes requises pour la pose d'une tuile (= 4 cartes au total)

- La tuile posée doit toujours être **adjacente à une tuile déjà présente sur le plateau**. La première tuile sera donc toujours adjacente au château de départ. Les suivantes devront toucher au moins une tuile déjà placée par un côté.

- **La tuile doit toujours respecter la couleur de la case** : les Monastères (tuiles jaunes) toujours sur des cases jaunes ; les Cités (tuiles rouges) toujours sur des cases rouges,...

Poser 1 tuile Domaine de son tableau sur son plateau :

- Coûte toujours 2 cartes de même couleur (2 cartes identiques = 1 carte de n'importe quelle couleur)



- Tuile placée toujours adjacente
- Toujours respecter la couleur de case

Points de Victoire

Juste après avoir posé sa tuile Domaine, le joueur vérifie tout de suite s'il a complété une zone de couleur (= une zone composée de cases contiguës de même couleur). Si c'est le cas, il gagne **immédiatement** le nombre de PV correspondant (zone de 1 case : 1 PV ; 2 cases : 3 PV ; 3 cases : 6 PV) et avance son compteur d'autant de cases sur la **piste de score verte**.



PV dès qu'une zone est complète :

- 1. Zone de 1 case : 1 PV
- 2. Zone de 1 case : 3 PV
- 3. Zone de 1 case : 6 PV

Exemple : Anna joue 2 cartes jaunes et place son Monastère sur une case jaune. Comme il ne s'agit que de la 2^e case jaune de cette zone de 3, elle ne marque encore aucun PV pour l'instant. Ce n'est que lorsqu'elle posera le 3^e Monastère qu'elle gagnera 6 PV.



Description des tuiles Domaine

Selon la couleur de tuile placée, les effets sont les suivants :



Château (2 cases disponibles, seulement vert foncé)

Le joueur qui pose un Château peut immédiatement choisir 1 des 8 tuiles Domaine disponibles au centre de la table et la placer *directement* sur son plateau (en respectant les règles de pose), puis appliquer tous les effets s'y rapportant (PV, effets,...). Puis il remplace, comme d'habitude, la tuile prise au centre par la première de sa pile la plus à gauche.



Cité (cases rouges uniquement, 3 disponibles)

Le joueur qui pose une Cité peut immédiatement choisir une tuile Amélioration et la poser en face de l'espace identique, à côté de son tableau.

Il n'y a aucune contrainte supplémentaire : cela signifie qu'un joueur peut posséder 3 tuiles « + 1 carte Domaine », par exemple.

À chaque fois qu'un joueur choisit une tuile Amélioration « + 1 espace de stockage », il gagne immédiatement 2 PV sur la piste de score verte. Si les 5 tuiles Amélioration du même type ont déjà été prises, le joueur doit en choisir une autre.



Auberge (cases turquoise uniquement, 2 disponibles)

Le joueur qui pose une Auberge, prend un Joker (turquoise) de la réserve et le pose sur l'espace de stockage qu'il vient de libérer sur son tableau.

Lors d'un tour ultérieur, il pourra placer ce Joker sur *n'importe quelle* case de son plateau (mais toujours adjacent à une tuile posée) en jouant, comme d'habitude, les 2 cartes de la couleur demandée (ou des paires de cartes de substitution). Ce Joker remplace la tuile Domaine correspondante (PV, fonction,...).

Remarque : Si un Joker est placé sur une case vert clair, il est considéré comme un type d'agriculture supplémentaire, donc il rapporte toujours des PV !

Exemple : Benoit joue 2 cartes rouges et 1 carte vert clair et place son Joker sur une case vert clair. Qu'importe les autres tuiles Agriculture déjà placées dans cette zone, il gagne 1 PV supplémentaire (voir ci-dessous).



Agriculture (cases vert clair uniquement, 5 disponibles)

Chaque tuile Agriculture comporte 1 ou 2 types d'agriculture (vin, sangliers, olives ou céréales). Le joueur qui pose une tuile Agriculture gagne 1 PV par type d'agriculture représenté sur la tuile qui n'est PAS déjà présente dans cette zone (donc maximum 2 PV pour une tuile Agriculture double). À cela peuvent bien sûr venir s'ajouter des PV pour avoir complété cette zone de couleur

Exemple : Clara joue 2 cartes vert clair et place une tuile Agriculture « Sangliers / Vin » dans une zone vert clair de 3 cases. Cette zone est déjà occupée par une tuile « Vin ». La nouvelle tuile ne rapporte donc à Clara que 1 PV pour les sangliers.

Placer directement 1 tuile Domaine de la réserve sur son plateau.

Choisir 1 tuile Amélioration et la placer sur une case adjacente de son plateau.



Prendre 1 Joker et le placer sur l'espace de stockage libéré de son tableau.



+ 1 PV par type d'agriculture non encore présent dans cette zone.





Carrière (cases grises uniquement, 4 disponibles)

Le joueur qui pose une Carrière gagne 1 Marbre de la réserve qu'il place sur l'espace prévu de son tableau.

Pour chaque tuile Amélioration « + 1 Marbre » qu'il possède, le joueur gagne 1 Marbre supplémentaire. Un joueur peut stocker autant de Marbres qu'il le souhaite. *(Par exemple, un joueur disposant de 2 tuiles Amélioration adéquates reçoit donc 3 Marbres à chaque fois qu'il pose une Carrière.)*



1 fois par tour, un joueur peut dépenser 1 Marbre (remettre dans la réserve) pour effectuer une action supplémentaire **au choix**. Il peut l'utiliser dès le tour où il l'a gagné.

Il peut, par exemple, piocher d'abord de nouvelles cartes, puis dépenser 1 Marbre et ainsi effectuer une action supplémentaire : par exemple, poser 1 tuile Domaine.



Village (cases orange uniquement, 5 disponibles)

Le joueur qui pose un Village gagne 1 Ouvrier de la réserve qu'il place sur l'espace correspondant de son tableau.

Pour chaque tuile Amélioration « + 1 Ouvrier » qu'il possède, il gagne 1 Ouvrier supplémentaire. Un joueur peut stocker autant d'Ouvriers qu'il le souhaite. *(Par exemple, un joueur disposant d'une tuile Amélioration adéquate gagne donc 2 Ouvriers à chaque fois qu'il pose un Village.)*



Si un joueur dépense 1 Ouvrier (= le remet dans la réserve), il peut remplacer 1 des 2 cartes requises pour placer une tuile. S'il en dépense 2, il peut poser n'importe quelle tuile sans défausser de cartes.

Exemple : Denis dépense 1 Ouvrier et joue 2 cartes vert clair pour poser une tuile Cité rouge sur son plateau.



Monastère (cases jaunes uniquement, 4 disponibles)

Le joueur qui pose un Monastère pioche 3 cartes qu'il ajoute à sa main. Les tuiles Amélioration « + 1 carte » **ne s'appliquent pas ici !**



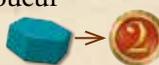
Commerce (cases beiges uniquement, 4 disponibles)

Le joueur qui pose une tuile Commerce retourne la première carte Revenu de la pile et gagne immédiatement le revenu qu'elle indique : *des PV sur les pistes rouge ou verte, de nouvelles cartes Domaine ou d'autres avantages...*

Il défausse ensuite cette carte, face visible. Si la pioche de cartes Revenu est épuisée, mélanger la défausse pour constituer une nouvelle pioche.

Remarques : Si le joueur gagne un Joker de cette manière, il le pose comme d'habitude sur l'espace libéré de son tableau. S'il retourne plusieurs cartes Revenu dans le même tour et gagne ainsi un deuxième Joker, mais qu'il n'a plus d'espace libre pour le stocker, il le laisse dans la réserve et gagne à la place 2 PV sur la piste de score rouge.

Pour chaque tuile Amélioration « + 1 carte Revenu » qu'il possède, le joueur peut retourner 1 carte Revenu supplémentaire. *(Un joueur disposant de 3 tuiles Amélioration adéquates retourne donc 4 cartes Revenu à chaque fois qu'il pose une tuile Commerce.)*



Gagner 1 Marbre de la réserve.

(+ 1 Marbre supplémentaire par tuile Amélioration correspondante)

Le joueur qui défausse 1 Marbre peut effectuer 1 action supplémentaire



Gagner 1 Ouvrier de la réserve

(+ 1 Ouvrier supplémentaire par tuile Amélioration correspondante)

Chaque Ouvrier défaussé remplace 1 carte



Piocher 3 cartes en main



Révéler 1 carte Revenu

(Retourner 1 carte Revenu)

Tuiles Bonus de Couleur

Le premier joueur qui parvient à recouvrir **toutes** les cases d'une couleur de son plateau (*par exemple, les deux autres cases vert foncé ou les 4 cases jaunes*) avance son compteur sur la piste de score verte du nombre de cases indiqué sur la tuile Bonus de Couleur correspondante.

Puis il retourne ensuite cette tuile sur la face « II ». Le second joueur à compléter cette couleur gagnera les PV indiqués, puis remettra cette tuile Bonus de Couleur dans la boîte.



Le premier à compléter **toutes** les cases d'une couleur gagne le bonus pour la 1^{re} place

Le second joueur gagne le bonus pour la 2^{de} place



Ne pas oublier !

Trop de tuiles Domaine disponibles de même couleur ?

Attention : Dès qu'une 5^e tuile Domaine d'une même couleur apparaît parmi les 8 disponibles au centre de la table (y compris les tuiles vert clair, même si les types d'agriculture représentées sont différentes), la partie est momentanément interrompue : retirez ces 5 tuiles et empilez-les face visible à côté des piles de tuiles neutres. Puis retournez 5 tuiles neutres pour remplacer celles que vous venez de retirer. Si plus de 4 tuiles d'une même couleur sont de nouveau présentes, recommencer ce processus.

Si les **tuiles neutres** sont épuisées, reformez des piles avec celles retirées : laissez de côté celles avec un dos coloré puis mélanger uniquement les tuiles neutres pour former une nouvelle pile face cachée.

** Remarque : Les différentes pièces en bois (Marbres, Ouvriers, Joker) sont en quantité illimitée. Si elles venaient exceptionnellement à manquer, remplacez-les par autre chose.*

Les 3 manches

Comme déjà évoqué, la 1^{re} **manche** s'arrête à la fin du tour en cours dès qu'au moins un joueur a vidé sa pile de tuiles de gauche (sur la case « 1. » de son tableau) et donc placé 7 tuiles au centre de la table. Un **décompte** a lieu (page 8). La partie reprend ensuite son cours habituel.

Attention : Personne ne retire de tuiles de ses piles, les joueurs continuent de prendre les tuiles de la pile la plus à gauche de leur tableau individuel.

La 2^e **manche** s'arrête à la fin du tour où au moins un joueur a vidé sa pile de tuiles centrale (et donc placé 14 tuiles au centre).

Pour être clair : la 2^e manche ne se termine donc pas lorsqu'un autre joueur vide sa pile de gauche !

La 3^e **manche** s'arrête à la fin du tour où au moins un joueur a vidé sa pile de tuiles de droite

Attention : À la fin de la 3^e manche, on joue exceptionnellement un dernier tour (cela signifie donc que chacun joue une fois de plus !).

Dès que 5 tuiles d'une même couleur sont retournées au centre, les retirer et les remplacer par des tuiles neutres



La 1^{re} manche s'arrête quand un joueur vide le 1^{er} sa pile de tuiles de gauche ; finir le tour.

Les tuiles restent en place !

La 2^e manche s'arrête quand un joueur vide le 1^{er} sa pile de tuiles du centre ; finir le tour.

La 3^e manche s'arrête quand un joueur vide le 1^{er} sa pile de tuiles de droite ; + 1 tour supplémentaire.

