Masters of Renaissance

Un jeu stratégique familial pour 1 à 4 joueurs dans l'univers du mondialement reconnu Lorenzo le Magnifique.

Règles du jeu

Dans Masters of Renaissance, vous incarnez un important citoyen de Florence dont le but sera d'augmenter sa renommée et son prestige. Obtenez des ressources du marché et servez-vous-en pour acheter de nouvelles cartes. Étendez votre influence en ville et dans les territoires alentours ! Chaque carte vous conférera une capacité de production qui vous permettra de stocker les ressources nouvellement acquises dans votre coffre-fort. Essayez d'utiliser au mieux les capacités de vos Leaders à votre avantage et, surtout, n'oubliez pas de montrer votre dévotion au Pape !

Masters of Renaissance est un jeu aux règles simples offrant de profonds choix stratégiques, où le joueur qui réussira à avoir la meilleure capacité de production de ressources l'emportera.

Matériel



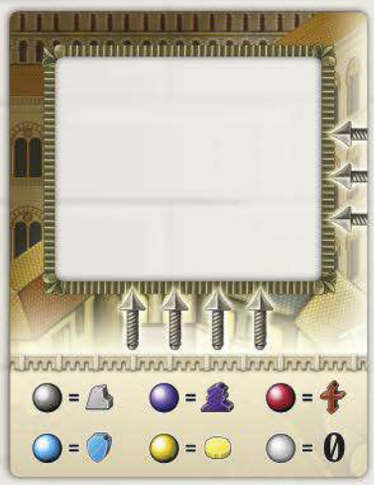
4 plateaux personnels



1 piste Marché



13 billes pour le Marché
(4 blanches, 2 bleues, 2 grises, 2 jaunes, 2 violettes, 1 rouge)



1 plateau Marché



48 cartes Développement
(4 types répartis en 3 niveaux)



16 cartes Leader



7 jetons pour le mode solo



12 tuiles Faveur du Pape



1 réserve générale de Ressources



4 marqueurs Foi



6 tuiles "3x"



1 jeton Croix noire



1 encrier



64 Ressources *(16 Pièces, 16 Pierres, 16 Serviteurs et 16 Boucliers)*

Auteurs : Simone Luciani et Nestore Mangone
Illustrations et graphismes : Klemens F[illegible] atelier [illegible]
Rédaction des règles : Andrea Kattnig, atelier [illegible]98
Éditeur : Giuliano Acquati
Traduction : Éric Foraison

Remerciements
Nestor Mangone remercie Walter, Tommaso, Virgino, Gabriele, Faminia, Marco et Marinela
Simone Luciani souhaite remercier Samantha, Francesco, Fabio, Andrea, Michele, Paolo, Martina, Giacomo, Enrico Sauro et les Rolling Gamers.

Always Board Games NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com
info@alwaysboardgames.com

Mise en place

1. Placez la **réserve de Ressources** sur la table, répartissez-y les **Ressources** par type *(Pièces, Pierres, Serviteurs, Boucliers)*. Disposez les **tuiles "3x"** à proximité.

2. Séparez les **cartes Développement** selon leur dos, de manière à créer 12 paquets de 4 cartes. Mélangez chaque paquet de cartes indépendamment et placez-les face visible sur la table, de manière à créer une grille de 4 colonnes par 3 lignes. Chaque colonne doit correspondre à un type de cartes. Placez les paquets de niveau I en bas de la grille et le niveau III en haut.

3. Posez le **plateau Marché** sur la table et la **piste Marché** dans l'emplacement vide correspondant, comme illustré ci-dessous. Au hasard, placez 12 **billes** sur la piste Marché, et **la bille restante** sur le coin supérieur droit de la glissière, comme illustré.

4. Mélangez les **cartes Leader** et formez un paquet. Placez-le face cachée sur la table.

Remettez les **jetons Solo** et la **Croix noire** dans la boîte : ils ne serviront que pour le mode solo *(voir page 8)*.







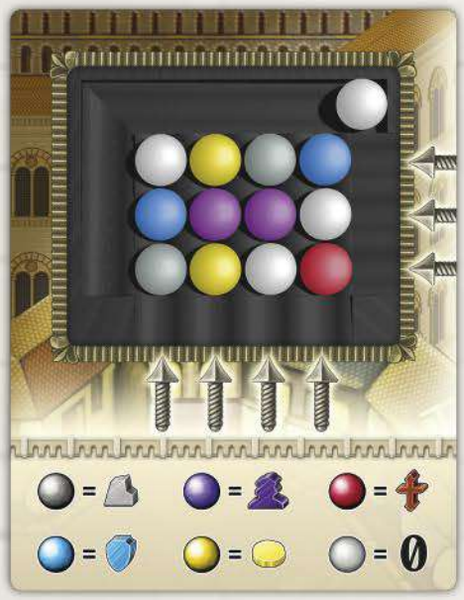
Vert *Bleu* *Jaune* *Violet*

Niveau III

Niveau II

Niveau I





Always Board
NEVER BOARD

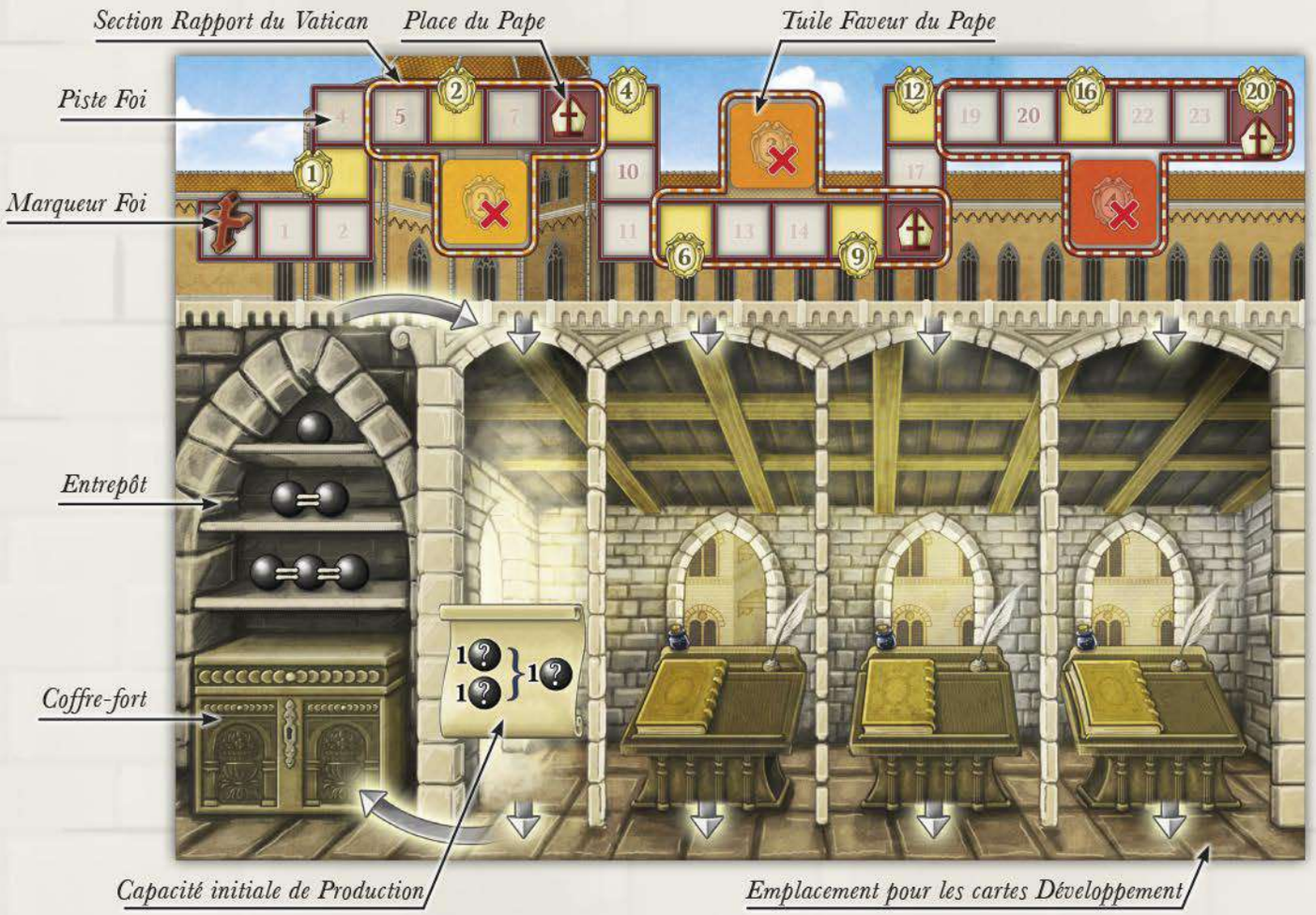
www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

Mise en place par joueurs

Chaque joueur prend de la réserve :

- 1 **plateau personnel** et le place devant lui.
- 3 **tuiles Faveur du Pape** à poser sur leurs emplacements respectifs sur la piste Foi, face non active visible *(la face sur laquelle il y a une croix rouge).*
- 1 **marqueur Foi** à placer sur la case "0" de la piste Foi.

ATTENTION ! Les "règles additionnelles de mise en place" suivantes vous demanderont de prendre des décisions importantes. Lisez attentivement et entièrement le livret de règle afin de comprendre comment fonctionne le jeu.



Règles additionnelles de mise en place

- Distribuez 4 **cartes Leader** à chaque joueur. Tous les joueurs choisissent deux de ces cartes et les gardent en main. Les 2 cartes restantes sont défaussées.
- Choisissez aléatoirement le premier joueur et donnez-lui l'**encrier**.

  Suivant l'ordre du tour, tous les autres joueurs prennent un nombre de Ressources de leur choix et reçoivent un nombre de points de Foi, selon le schéma suivant :

Joueurs	Ressources au choix	Point de Foi
1er	0	0
2e	1	0
3e	1	1
4e	2	1

Placez les Ressources ainsi obtenues dans votre Entrepôt, et matérialisez les points de Foi sur votre piste Foi comme indiqué page suivante.

Always Board NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

Comment jouer

Le jeu est décomposé en **tours**. Les joueurs jouent l'un après l'autre **dans le sens des aiguilles d'une montre**, en commençant par le premier joueur.

Durant votre tour, vous **devez** choisir et réaliser l'une des actions suivantes :

- Prendre des Ressources du Marché
- Acheter une carte Développement
- Activer la Production

Votre tour prend fin une fois l'action choisie effectuée.

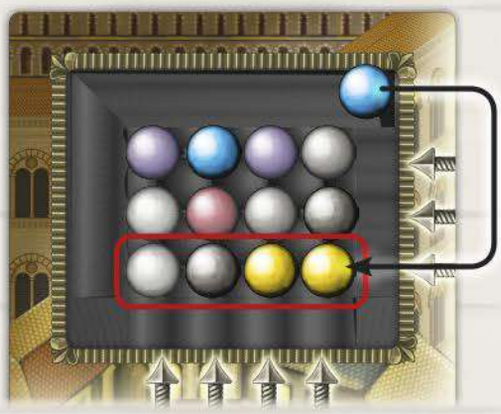
Prendre des Ressources du Marché

Choisissez une ligne ou une colonne de billes du Marché et prenez TOUTES les Ressources correspondant aux billes de cette rangée, comme indiqué dans le tableau suivant :



Le marché est constitué de trois lignes, quatre colonnes et d'une bille dans la glissière.

Après avoir pris les Ressources, vous devez insérer la bille restante dans la ligne/colonne choisie, suivant le sens des flèches. Ce faisant, vous pousserez la colonne/ligne de manière à faire tomber dans la glissière la bille opposée au point d'insertion.



Vous choisissez la rangée entourée en rouge. Vous prenez donc une Pierre pour la bille grise et deux Pièces pour les deux billes jaunes. Vous ne pouvez prendre aucune Ressource pour la bille blanche.

Ensuite, vous devez prendre la bille bleue située dans la glissière et la pousser dans la rangée choisie. La bille blanche tombe donc dans la glissière.

Point de Foi : la Foi est une ressource spéciale. Quand vous recevez un point de Foi, avancez votre marqueur de Foi d'une case sur la piste Foi de votre plateau personnel.

Règle des Entrepôts

Vous devez placer les Ressources prises depuis le Marché dans l'Entrepôt de stockage de votre plateau personnel *(exception faite pour les points de Foi, matérialisés directement sur la piste Foi)*. L'Entrepôt est divisé en trois étagères disposant chacune de 1, 2 ou 3 emplacements.

Vous ne pouvez placer qu'un seul type de Ressource sur une étagère et vous ne pouvez pas avoir plusieurs étagères avec la même Ressource.



Vous pouvez réorganiser les étagères comme vous le souhaitez pendant votre tour *(en respectant les règles de l'Entrepôt)*.

Vous pouvez défausser toutes les Ressources que vous ne pouvez pas ou ne voulez pas stocker. Cependant, tous les autres joueurs recevront un point de Foi PAR Ressource défaussée de cette manière.



Dans l'exemple illustré ci-contre, dans votre Entrepôt, vous pouvez seulement prendre une Pièce ou un Serviteur supplémentaire (en déplaçant la Pièce sur la première étagère). Vous pouvez également prendre des points de Foi, car ceux-ci ne sont pas stockés sur les étagères.

Si vous prenez plus de Ressources, tous les autres joueurs recevront un point de Foi pour chaque Ressource que vous ne pouvez pas stocker.

Always Board
NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com
info@alwaysboardgames.com

Acheter une carte Développement

Vous pouvez acheter une carte Développement disponible.

En haut de chaque carte est indiqué son coût. Il peut être payé en utilisant les Ressources depuis n'importe quelle étagère ET/OU depuis le Coffre-fort *(voir page suivante)*. Mettez les Ressources utilisées pour payer la carte dans la réserve générale. Placez la carte dans l'un des trois emplacements de votre plateau personnel.

Il y a trois niveaux de cartes Développement. Une carte de niveau I peut être placée sur n'importe quel emplacement vide de votre plateau personnel. Une carte de niveau II doit être placée sur une carte de niveau I *(peu importe la couleur)*. Une carte de niveau III doit être placée sur une carte de niveau II *(peu importe la couleur)*.

Placez les cartes de niveau II et III légèrement décalées de manière à voir combien de cartes de chaque couleur vous avez achetées au cours de la partie.





ATTENTION ! Lorsque vous achetez la dernière carte d'un paquet, ce type de carte et ce niveau ne sont plus disponibles pour la partie. En d'autres mots : ne réapprovisionnez pas les emplacements vides.



Dans l'exemple ci-contre, vous avez les Ressources pour acheter les cartes entourées en blanc.
Vous pouvez acheter la carte niveau I bleue et la placer dans l'un des emplacements libres de votre plateau personnel OU vous pouvez acheter la carte de niveau II verte indiquée et la placer sur la carte niveau I sur votre plateau personnel.
Vous ne POUVEZ PAS acheter la carte de niveau III bleue (et ce, même si vous avez les Ressources demandées), car vous n'avez pas de carte de niveau II (peu importe la couleur) sur votre plateau personnel.

Always Board
NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

Activer la Production

Vous pouvez activer les capacités de Production de votre choix parmi celles visibles sur votre plateau personnel.

Chaque carte de Développement apporte une capacité de Production illustrée dans sa partie centrale *(à l'intérieur du livre ouvert)*. De plus, chaque plateau individuel possède une capacité initiale de Production représentée dans le plus petit emplacement de gauche *(à l'intérieur du parchemin)*.

Lorsque vous activez la Production, vous pouvez payer les Ressources demandées sur la page de gauche, pour recevoir les Ressources indiquées sur la page de droite, et ce, pour chacune de vos capacités de Production visibles. C'est pour cela que vous devez choisir avec attention quelle carte recouvrir lorsque vous en achetez une nouvelle, puisque seules les cartes visibles peuvent être activées lors de la Production. La capacité initiale de Production vous permet de payer 2 Ressources de n'importe quel type (même 2 Ressources différentes, mais pas de point de Foi) pour recevoir 1 Ressource de votre choix (sauf des points de Foi) : vous ne pouvez pas payer ni recevoir des points de Foi.

Placez les Ressources obtenues grâce à votre Production directement dans le Coffre-fort de votre plateau personnel *(à l'exception des points de Foi qui seront représentés directement sur votre piste Foi)*. Le Coffre-fort n'impose aucune restriction de stockage *(ni en nombre ni en type de Ressources)*.

Les Ressources ainsi utilisées sont remises dans la réserve générale, utilisez les tuiles "3x" si vous avez trois Ressources du même type dans votre Coffre-fort. Pour cela, placez une Ressource sur la tuile "3x" et remettez les deux autres Ressources dans la réserve.

Chaque Production visible ne peut être activée qu'**une seule fois**. Les capacités de Production sont toutes activées en même temps, ce qui signifie que **vous ne pouvez pas utiliser les Ressources reçues grâce à une capacité de Production pour activer une autre capacité de Production dans le même tour**.

Vous devez posséder les Ressources nécessaires avant d'activer les capacités de Production.

Vous pouvez utiliser les Ressources d'une ou plusieures étagère(s) de votre Entrepôt et/ou de votre Coffre-fort, pour payer les coûts de Production.

Les flèches sur votre plateau personnel sont là pour vous rappeler le cycle des Ressources pendant la phase de Production. Prenez les Ressources depuis vos étagères et/ou votre Coffre-fort, et placez-les au-dessus des cartes que vous souhaitez activer, remettez dans la réserve générale les Ressources ainsi utilisées, prenez les ressources nouvellement acquises et placez-les dans votre Coffre-fort.

ATTENTION ! Vous ne pouvez JAMAIS déplacer les Ressources de votre Entrepôt jusqu'à votre Coffre-fort, et vice-versa. La seule possibilité de déplacer des Ressources de votre Entrepôt à votre Coffre-fort, c'est en passant par une action de Production !



Dans l'exemple illustré sur l'image 1, vous avez les Ressources nécessaires pour activer toutes les capacités de Production de vos cartes (en prenant les Ressources des différentes étagères de votre Entrepôt et de votre Coffre-fort).

Vous décidez d'activer toutes les cartes (vous auriez également pu choisir d'utiliser la capacité initiale de Production de votre plateau personnel pour transformer les 2 Pierres restantes en n'importe quelle Ressource de votre choix).

Le résultat de chaque Production est illustré sur l'image 2. Vous recevez les Ressources indiquées et vous les stockez dans votre Coffre-fort. Vous avancez également votre marqueur Foi d'une case. Si besoin, vous pouvez échanger vos 6 Pierres contre deux marqueurs "3x", mettez une Pierre sur chacune des tuiles et remettez les 4 Pierres restantes dans la réserve générale.



www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

Le Rapport du Vatican

Il y a 3 sections Rapport du Vatican sur la piste Foi *(les espaces avec le cadre connecté à chaque tuile Faveur du Pape)*. À la fin de chaque section Rapport du Vatican, il y a une case Pape *(celle sur laquelle figure le symbole du Pape)*.

Lorsqu'un marqueur Foi atteint *(ou dépasse)* **une case Pape, un Rapport du Vatican survient.**

Tous les joueurs vérifient simultanément leur piste Foi. Si votre marqueur Foi est sur *(ou après)* une case de la section Rapport du Vatican concernée *(celle reliée à la case Pape venant d'être atteinte, déclenchant le rapport du Vatican)*, tournez la tuile Faveur du Pape de cette section, face visible. Si votre marqueur Foi est situé avant la section Rapport du Vatican active, défaussez la tuile Faveur du Pape de la section concernée.

Chaque section n'est activable qu'une seule fois par partie.

À la fin de la partie, vous gagnerez les points de Victoire de toutes les tuiles Faveur du Pape face visible.



Dans cet exemple, le joueur A atteint le premier emplacement Pape et active donc le premier Rapport du Vatican. Les joueurs A et B tourneront leur tuile Faveur du Pape correspondante sur leur plateau personnel, le joueur C devra défausser sa tuile de son plateau personnel.

Action Leader

Durant votre tour, en plus de votre action principale, **vous pouvez réaliser une action Leader.**

- Défausser un Leader : vous pouvez défausser une carte Leader de votre main pour gagner instantanément un point de Foi.
- Jouer une carte Leader : si vous remplissez les conditions d'une carte Leader de votre main, vous pouvez placer cette carte face visible à côté de votre plateau personnel. Ce Leader vous donnera une compétence spéciale jusqu'à la fin de la partie, voir ci-dessous.

Vous pouvez réaliser les deux actions dans le même tour ou la même action deux fois dans le même tour. Les conditions de pose des Leaders sont illustrées dans le coin supérieur gauche de la carte : détenir un nombre spécifique de cartes Développement d'un certain type *(couleur)*, ou d'un certain niveau *(le nombre de points à l'intérieur du drapeau coloré)*, ou encore avoir certaines Ressources en stock. Vous devez juste posséder les éléments demandés : vous n'avez pas besoin de défausser les cartes ni de payer les Ressources.

Pour satisfaire les conditions, comptez toutes les cartes Développement placées sur votre plateau personnel, même les cartes recouvertes.



Capacités spéciales des Leaders

Il y a 4 différents types de capacités spéciales :



Lorsque vous achetez une carte Développement, vous bénéficiez d'une réduction sur la Ressource indiquée *(si la Ressource concernée est dans le coût de la carte que vous achetez)*.



Lorsque vous prenez des Ressources depuis le Marché, chaque bille blanche dans la colonne/ligne choisie, vous donne la Ressource indiquée. Si vous jouez deux Leaders avec ce type de capacité, vous DEVEZ CHOISIR quelle Ressource prendre *(parmi celles données par vos Leaders)*, pour chacune des billes blanches *(vous ne pouvez pas gagner deux Ressources avec une seule bille blanche)*.



Cette capacité vous donne deux Entrepôts supplémentaires. Ils peuvent stocker uniquement les Ressources indiquées. Vous pouvez tout de même placer le même type de Ressources sur les étagères de l'Entrepôt de votre plateau personnel.



Cette capacité vous donne une capacité de Production supplémentaire que vous pouvez utiliser lorsque vous activez une Production. En échange de la Ressource indiquée, vous recevrez une Ressource de votre choix ET un point de Foi.

Always Board NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

Fin de la partie

La partie se termine lorsque l'un de ces deux cas de figure survient. **Lorsqu'un joueur atteint la dernière case de sa piste Foi** *(activant donc le dernier Rapport du Vatican)* OU **lorsqu'un joueur achète sa septième carte Développement, la fin de partie est alors déclenchée.** Les joueurs finissent le tour en cours et la partie est terminée *(si la fin de partie est déclenchée par le dernier joueur dans l'ordre du tour, le jeu prend donc fin immédiatement)*.
Les joueurs calculent leur score en comptant :

- Chaque carte Développement sur votre plateau personnel *(visible ou non)* vous donne les points de Victoire indiqués.
- La piste Foi donne des points de Victoire selon la position finale du marqueur. Si le marqueur Foi a atteint ou dépassé une case donnant des points de Victoire, le joueur gagne le plus haut nombre atteint ou dépassé.
- Les tuiles Faveur du Pape des plateaux personnels donnent les points de Victoire indiqués.
- Chaque carte Leader fait gagner les points de Victoire inscrits dessus.
- Chaque lot de 5 Ressources de n'importe quel type restant en Entrepôt, Coffre-fort et Entrepôts supplémentaires donne un point de Victoire *(additionnez toutes les Ressources et divisez le total par 5, arrondi à l'inférieur)*.

Le joueur avec le plus de points de victoire est déclaré vainqueur. En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, celui avec le plus de Ressources restantes est déclaré vainqueur.





Dans l'exemple ci-dessus, vous marquez 31 points grâce à vos cartes Développement, 5 points grâce à vos tuiles Faveur du Pape activées, 9 points pour la position de votre marqueur Foi, 5 points pour vos cartes Leader, et 2 points pour vos Ressources restantes : 52 points de Victoire au total.

Mode Solo

Si vous désirez défier Lorenzo le Magnifique lui-même, vous pouvez jouer à Masters of Renaissance en solo avec les règles additionnelles suivantes.

Mise en place

- Suivez les règles habituelles de mise en place. Vous êtes le premier joueur.
- Placez le jeton Croix noire sur la première case de votre piste Foi *(avec votre marqueur Foi)*.
- Mélangez les jetons d'action solo et formez une pioche face cachée sur la table.

Déroulement du jeu

Après chaque tour, vous devez révéler le premier jeton d'action solo et appliquer l'effet illustré.



Défaussez 2 cartes Développement du type indiqué depuis le bas de la grille, du niveau le plus bas au niveau le plus haut *(s'il n'y a plus de cartes niveau I, vous devez défausser les cartes niveau II, puis niveau III lorsque qu'il n'y a plus de cartes niveau II)*.



Déplacez le marqueur Croix noire de 2 cases.



Déplacez le marqueur Croix noire d'une case puis mélangez tous les jetons d'action solo pour créer une nouvelle pioche.

Le jeton Croix noire représente le marqueur Foi de Lorenzo le Magnifique. Il peut activer les Rapports du Vatican comme un joueur standard. Lors de l'activation d'un Rapport du Vatican *(peu importe si cela est dû à votre marqueur Foi ou au jeton Croix noire)*, suivez les règles habituelles pour activer ou défausser votre marqueur Faveur du Pape.

Fin de la partie

Une partie solo peut se terminer de trois manières différentes.

- Si un type de cartes Développement n'est plus disponible dans la grille *(une colonne complète, que les cartes aient été achetées ou défaussées)*, le jeu prend fin immédiatement. Vous perdez la partie.
- Si le marqueur Croix noire atteint la dernière case de la piste Foi avant votre marqueur Foi, le jeu prend fin immédiatement. Vous perdez la partie.
- Si votre marqueur Foi atteint la dernière case de la piste Foi *(après le dernier Rapport du Vatican)* OU si vous avez acheté 7 cartes Développement, le jeu prend fin immédiatement. Vous gagnez la partie et vous pouvez calculer votre total de points de Victoire selon les règles de décompte habituelles. Quel sera votre meilleur score ?

Always Board Games
NEVER BORED

www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com