Les chefs-d'œuvre

MILLE FIORI

EXTENSION

À l'âge d'or de la lagune se crée le « Petit Conseil » composé de citoyens influents qui conseillent le doge et interfèrent de plus en plus dans les destinées politiques de la ville. La ville devient la plaque tournante du commerce international. L'art jalousement gardé de la fabrication du verre atteint la perfection et les chefs-d'œuvre de la lagune sont bientôt demandés dans le monde entier.

Matériel

1 plateau de jeu, 59 cartes (11 cartes Dogat, 9 + 27 Chef-d'œuvre, 12 cartes Dogaresse), 6 tuiles Conseil, 4 pions Conseiller et 8 marqueurs de points.

Préparation du jeu

En plus de l'installation du jeu de base, vous devez faire ce qui suit :

1. Posez le **nouveau plateau de jeu** à droite du plateau du jeu de base.

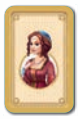
Mélangez les **6 tuiles Conseil** et posez-les au hasard sur les 6 zones du Petit Conseil. Veillez à ce que deux tuiles Conseil de la même couleur ne se succèdent pas. Les tuiles, chacune avec 3 cases Conseil, restent en place pendant la partie – ***mais dans un ordre différent pour chaque partie***.

2. Triez les **nouvelles cartes** en fonction de leurs 3 versos différents :

2a. Mélangez les **20 nouvelles cartes** (11 cartes Dogat et 9 Chefs-d'œuvre) dont le verso est identique à celui des cartes du jeu de base avec celles-ci.

Attention : retournez **maintenant 9 cartes pour chaque joueur** et posez-les face visible à côté du plateau de jeu. Contrairement au jeu de base, posez ces cartes **à gauche du plateau de jeu** du jeu de base.

2b. Mélangez les **27 cartes Chef-d'œuvre** et posez-les face cachée sur une pile séparée à droite du nouveau plateau de jeu, comme indiqué au bord de celui-ci.
Piochez 3 cartes de la pile et posez ces 3 cartes Chef-d'œuvre face visible à côté de la pile.



2c. Mélangez aussi les **12 nouvelles cartes Dogaresse** et posez-les face cachée sur une pile séparée à droite du nouveau plateau de jeu, comme indiqué au bord de celui-ci.
Piochez 3 cartes de la pile et posez ces 3 cartes Dogaresse face visible à côté de la pile.

3. Chaque joueur reçoit **1 nouveau pion Conseiller** de sa couleur et le pose sur la case du bas de la tuile Conseil tout en bas du Petit Conseil.

4. Posez les **8 marqueurs de points** à côté de la case 100 de la réglette de comptage.

Déroulement de la partie

Règles modifiées par rapport au jeu de base :

Même si vous êtes deux joueurs, posez maintenant 4 cartes pendant chaque manche. L'exception pour 2 joueurs du jeu de base ne s'applique plus.

La carte Doge n'est plus donnée au joueur suivant à la fin de la manche. Elle passe en d'autres mains par les cartes Dogat (page 2).

Carte Dogat

Carte Doge (jeu de base)

En plus de celles du jeu de base, les règles sont les suivantes :

MARQUEURS DE POINTS

Dès que tu as fait le tour complet de la réglette de comptage avec ton jeton, prends le jeton de ta couleur et retourne-le face « 100 » sur le dessus devant toi. Si tu fais un deuxième tour de la réglette de comptage avec ton jeton, tourne-le sur « 200 » ou prends le jeton 300/400.

1. Le Petit Conseil – La Signoria

Commencez tous avec vos pions Conseiller sur la case Conseil du bas. C'est la seule case Conseil où peuvent se trouver plusieurs pions Conseiller. Quand tu déplaces ton pion Conseiller vers le haut, compte seulement les cases vides et pose toujours ton pion sur une case vide. Reçois ensuite la récompense de la case sur laquelle tu termines le déplacement de ton pion Conseiller.

Quatre possibilités pour monter avec ton pion Conseiller :

- **Couleur de carte jouée** – Chaque case Conseil du Petit Conseil correspond à une couleur du plateau de jeu : les ateliers (brun), les maisons (violet), les personnes (vert) et le commerce (bleu clair) – seule la couleur (bleu marine) du port (la voie maritime) n'est pas représentée. Si tu joues 1 carte de la même couleur que la case Conseil **sur laquelle se trouve justement ton pion Conseiller**, tu dois déplacer ton pion vers le haut **sur la prochaine case vide**. Ceci est aussi valable pour les cartes supplémentaires et même si tu optes ensuite pour la possibilité de la voie maritime pour la carte jouée.
- **Cartes Dogat** – Chaque carte Dogat affiche 1 ou 2 flèches. Quand tu joues une telle carte, tu dois déplacer ton pion Conseiller une ou deux fois vers le haut. Voir « 2. Cartes Dogat » (ci-après).
- **Cartes Dogaresse** – Certaines cartes Dogaresse te permettent de déplacer ton pion Conseiller une fois ou même jusqu'à trois fois vers le haut. Voir « 3. Cartes Dogaresse » (page 3).
- **Voie maritime** – Certaines cases de la voie maritime affichent 1 ou 2 flèches. Quand tu arrives sur ces cases avec ton bateau, tu dois déplacer ton pion Conseiller une ou deux fois vers le haut. Voir « 4. Voie maritime » (page 3).

Couleur de carte jouée

Carte Dogat

Carte Dogaresse

Voie maritime

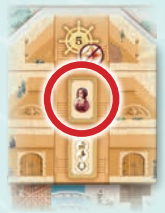
Reçois ensuite immédiatement la récompense de la case **sur laquelle tu termines le déplacement de ton pion Conseiller**. (Tu ne reçois aucune récompense pour les cases que tu as sautées) :

- **Points** – avance immédiatement ton marqueur de score du nombre de points indiqué.
- **Chef-d'œuvre** – Prends un des 3 chefs-d'œuvre posés face visible de l'étalage à droite du plateau de jeu et pose cette carte face visible devant toi. Complète immédiatement la place libérée avec la première carte de la pile. Autre possibilité : tu peux aussi prendre la première carte Chef-d'œuvre de la pile. Voir « 5. Chefs-d'œuvre » (page 4).
- **Carte Dogaresse** – Prends une des 3 cartes Dogaresse posées face visible dans l'étalage à droite du plateau de jeu et pose d'abord cette carte face visible devant toi. Complète immédiatement la place libérée avec la première carte de la pile. Autre possibilité : tu peux aussi prendre la première carte Dogaresse de la pile. Voir « 3. Cartes Dogaresse » (page 3).
- **Voie maritime** – Avance ton bateau de 5 cases sur la voie maritime.

  Attention : si ton bateau arrive sur une case avec un symbole bonus, tu ne peux pas jouer de carte supplémentaire. *Cette exception évite de se trouver dans la situation compliquée où plusieurs cartes supplémentaires peuvent être jouées en même temps suite à une carte jouée.*

Points

Chef-d'œuvre


Carte Dogaresse

Voie maritime

POINTS BONUS

Dès que tu poses ton pion Conseiller à l'extrémité du Petit Conseil sur le palais des doges, pose un de tes losanges sur la case vide la plus haute pour le point bonus. Avance immédiatement ton marqueur de score du nombre de points indiqué sur la case occupée. Plus tôt tu atteindras ce bonus, plus tu recevras de points. Tu peux recevoir ce bonus seulement une fois par partie. Tu ne peux alors pas déplacer ton pion Conseiller plus loin.

2. Cartes Dogat

Celui qui désigne le doge de la ville et détient donc le puissant dogat profite de nombreux avantages.

Quand tu joues une des cartes Dogat qui se trouvent dans la pile de cartes, les **effets** sont les suivants :

- **Premier joueur** – Prends immédiatement la carte Doge. Tu deviens le premier joueur ou la première joueuse.
- **Pion Conseiller** – Avance ton pion une ou deux fois vers le haut en fonction du nombre de flèches sur la carte Dogat. Si la carte Dogat affiche 2 flèches, tu **dois** déplacer ton pion Conseiller deux fois vers le haut.
- **Points** – De nombreuses cartes Dogat t'apportent des points. Avance immédiatement ton marqueur de score du nombre de points indiqué.

Attention : la carte Doge n'est plus donnée automatiquement au joueur suivant à la fin de la manche. Celui qui possède la carte Doge la garde jusqu'à ce qu'une carte Dogat soit jouée.

3. Cartes Dogaresse

La dogaresse, épouse du doge, influence les événements de la ville.

Si tu reçois une carte Dogaresse – comme récompense sur une case Conseil – choisis 1 des 3 cartes Dogaresse posées face visible dans l'étalage à droite du plateau de jeu et pose d'abord cette carte face visible devant toi. Complète immédiatement la place libérée avec la première carte de la pile.
Autre possibilité : tu peux aussi prendre la première carte Dogaresse de la pile.

Pendant ton tour, tu peux utiliser une carte Dogaresse déjà posée devant toi **à la place de la carte que tu as jouée**. Mélange ensuite la carte Dogaresse utilisée avec la pile des cartes Dogaresse.
En outre, défausse-toi de la carte que tu as jouée sans l'utiliser.

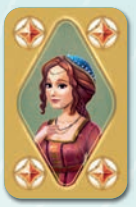
Attention : si la pile des cartes Dogaresse est épuisée momentanément, le choix est limité.
Cas extrême : si pendant un certain temps aucune carte Dogaresse ne se trouve à côté du plateau de jeu, la récompense d'une carte Dogaresse est supprimée temporairement.

Il existe 6 cartes Dogaresse différentes :

- **Points** – Avance immédiatement ton marqueur de score du nombre de points indiqué.
- **2 chefs-d'œuvre** – Prends un des 3 chefs-d'œuvre posés face visible de l'étalage à droite du plateau de jeu et pose cette carte face visible devant toi. Complète immédiatement la place libérée avec la première carte de la pile. Autre possibilité : tu peux aussi prendre la première carte Chef-d'œuvre de la pile. Prends ensuite un deuxième chef-d'œuvre, de la même manière.
  Voir « 5. Chefs-d'œuvre » (page 4).
- **Carte supplémentaire** – Joue immédiatement une carte supplémentaire. Pour cela, choisis une des cartes posées à gauche du plateau de jeu et joue-la comme une carte de ta main.
- **Voie maritime** – Avance ton bateau de 1 à 7 cases au choix sur la voie maritime.
- **Petite carte Dogat** – Déplace immédiatement ton pion Conseiller une fois vers le haut.
  Tu reçois aussi 7 points. Enfin, prends la carte Doge et tu deviens maintenant le premier joueur.
- **Grande carte Dogat** – Avance immédiatement ton pion Conseiller **une, deux ou trois fois** vers le haut. (C'est la seule carte pour laquelle tu peux choisir le nombre de cases de ton déplacement vers le haut dans le Conseil.) Tu reçois aussi 3 points. Enfin, prends la carte Doge et tu deviens maintenant le premier joueur.

Points

2 chefs-d'œuvre


Carte supplémentaire

Voie maritime

Petite et grande carte Dogat

4. Voie maritime

Les routes commerciales lucratives ont une influence politique et apportent de nouvelles connaissances sur la fabrication du verre.

La voie maritime actuelle est prolongée et conduit maintenant vers des villes commerciales lucratives. En plus des points habituels et des cartes supplémentaires, on trouve maintenant ici les effets suivants :

- **Chef-d'œuvre** – Prends un des 3 chefs-d'œuvre posés face visible de l'étalage à droite du plateau de jeu et pose cette carte face visible devant toi. Complète immédiatement la place libérée avec la première carte de la pile. Autre possibilité : tu peux aussi prendre la première carte Chef-d'œuvre de la pile. Voir « 5. Chefs-d'œuvre » (page 4).
- **Pion Conseiller** – Si ton bateau arrive sur une case avec 1 ou 2 flèches, avance ton pion Conseiller une ou deux fois vers le haut en fonction du nombre de flèches. S'il y a 2 flèches, tu **dois** déplacer ton pion Conseiller deux fois vers le haut.

Attention : la dernière case de la voie maritime du plateau de jeu du jeu de base devient maintenant une case normale de cette voie qui continue directement sur le nouveau plateau.

Chef-d'oeuvre

Pion Conseiller

POINTS BONUS
Dès que tu poses ton bateau à l'extrémité de la voie maritime sur la ville commerciale, pose un de tes losanges sur la case libre la plus haute pour le point bonus. Avance immédiatement ton marqueur de score du nombre de points indiqué sur la case occupée. Plus tôt tu atteindras ce bonus, plus tu recevras de points. Tu peux recevoir ce bonus seulement une fois par partie. Tu ne peux alors pas déplacer ton bateau plus loin.

5. Chefs-d'œuvre

Perfectionnez l'art de la verrerie et créez des chefs-d'œuvre.

Il existe 3 formes différentes de chefs-d'œuvre, et toutes existent en 3 couleurs de verre.
Il y a donc **9 chefs-d'œuvre différents** au total.
Chaque chef-d'œuvre a une valeur de 2 à 5 points.

Il existe 3 possibilités d'obtenir **1 chef-d'œuvre de l'étalage à droite du plateau de jeu** :

- **Cases Conseil** – Le déplacement de ton pion Conseiller se termine sur la case Conseil correspondante du Petit Conseil. Voir « 1. Le Petit Conseil » (page 2).
- **Voie maritime** – Ton bateau arrive sur une case avec le symbole du chef-d'œuvre. Voir « 4. Voie maritime » (page 3).
- **Cartes Dogaresse** – Certaines cartes Dogaresse te permettent même de prendre 2 chefs-d'œuvre. Voir « 3. Cartes Dogaresse » (page 3).

  Prends 1 des 3 chefs-d'œuvre posés face visible dans l'étalage à droite du plateau de jeu et pose la carte comme décrit ci-après, face visible devant toi dans ta vitrine. Complète immédiatement la place libérée avec la première carte de la pile.
  Autre possibilité : tu peux aussi prendre la première carte Chef-d'œuvre de la pile.

Attention : si la pile des chefs-d'œuvre est épuisée, l'étalage ne peut plus être complété. Si plus tard, les chefs-d'œuvre de l'étalage sont aussi épuisés, on ne peut plus obtenir d'autres chefs-d'œuvre et cette récompense est supprimée.

Il y a aussi des chefs-d'œuvre dans les cartes de la main. Si tu choisis une de ces cartes, pose-la également dans ta vitrine comme expliqué ci-après.

TA VITRINE

Chaque fois que tu reçois un chef-d'œuvre (de l'étalage ou des cartes de ta main), pose-le face visible devant toi. (Ne pose donc pas la carte sur la défausse comme d'habitude et ne pose pas de losange sur le plateau de jeu.) Tu formes ainsi au cours de la partie une **vitrine de 3x3** avec tes cartes Chef-d'œuvre. Tu peux choisir à quel endroit de la vitrine tu poses tes chefs-d'œuvre. Une fois que la carte est posée, tu ne peux plus changer l'emplacement des chefs-d'œuvre, mais tu peux poser les nouvelles cartes Chef-d'œuvre sur les cartes déjà jouées.
Puis avance immédiatement ton marqueur de score du nombre de points indiqué sur la carte.

À la fin de la partie, ta vitrine peut te rapporter des points bonus lucratifs :

DÉCOMPTE DES POINTS POUR LA VITRINE

Les points pour ta vitrine sont seulement comptés à la fin de la partie, seules les cartes du haut de chaque position sont prises en compte. Les points de chacune des 3 lignes horizontales et 3 lignes verticales de ta vitrine sont comptés séparément :

Si 3 chefs-d'œuvre de la même couleur de verre se trouvent sur une ligne, tu gagnes 10 points bonus.

Si 3 chefs-d'œuvre de même forme se trouvent sur une ligne, tu gagnes également 10 points bonus.

Si 3 chefs-d'œuvre de la même couleur de verre et de même forme se trouvent sur une ligne, tu gagnes 20 points bonus au total.

Avance ton marqueur de score en conséquence.

Case Conseil

Voie maritime

Carte Dogaresse

Auteur : Reiner Knizia
Illustrations : Marina González
Graphisme : Olga Cress
Traduction : Birgit Irgang
Rédaction : Georg Wild
Mise en oeuvre : Jasmin Weigand

L'auteur et l'éditeur remercient tous les testeurs, notamment Sebastian Bleasdale, Karen Easteal, Britta Stöckmann et Peter Wimmer pour leurs nombreux tests et leurs précieuses suggestions.

© 2023

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstraße 21
D-12055 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de
www.facebook.com/SchmidtspieleFR
www.twitter.com/ SchmidtspieleFR
www.instagram.com/schmidtspielefrance