

THURN und TAXIS

Alle Wege führen nach Rom
Tous les chemins mènent à Rome

De Karen et Andreas Seyfarth, pour 2 à 4 joueurs à partir de 10 ans

Les règles du jeu de base restent inchangées exceptés les changements suivants.

Les deux extensions "L'Audience" et "Services et Honneur" peuvent être jouées seules ou ensemble avec le jeu de base.

1. L'AUDIENCE

Chaque joueur envoie 5 ecclésiastiques pour une audience auprès du Pape à Rome. Les calèches avec les ecclésiastiques ne doivent pas arriver trop tôt! Celui qui amène son cardinal au bon moment à l'audience sera mieux récompensé que celui qui y parvient avec son enfant de coeur.

Matériel:

- 1 plateau de jeu avec les chemins vers Rome
- 20 tuiles Audience, comprenant 5 ecclésiastiques différents dans les couleurs du jeu
- 5 calèches dans les couleurs des régions (beige - Bavière; orange - Bohême/Salzburg; etc)

Préparation:

Chaque joueur reçoit les 5 tuiles Audience de sa couleur. Le plateau de jeu avec les chemins vers Rome est placé contre le plateau de jeu principal. Les 5 calèches partent de la ville de départ correspondant à leur couleur (Lörrach, Tuttlingen, St. Gallen, Freising, Hallstadt). (A deux joueurs, les calèches partent de villes plus au sud, respectivement : Mailand, 2 x Como, Trient, Udine).

Chaque joueur attribue maintenant à **chaque calèche une de ses tuiles Audience** et la place face cachée sur le siège passager de la calèche. Après que tous les joueurs aient réparti leurs tuiles Audience, il y a dans chaque calèche autant d'ecclésiastiques qu'il y a de joueurs.

Durant la partie, on ne peut plus regarder comment on a attribué ses tuiles Audience - on doit retenir leurs positions dès le début.

Mouvement des calèches:

Aussitôt qu'un joueur clôture un trajet, il peut en plus des évaluations habituelles (placement de maisons, obtention de bonus, etc) obtenir un mouvement de calèche(s) avec les ecclésiastiques. **Chaque carte ville** du trajet clôturé pour laquelle **il ne place pas de maison** déclenche un mouvement pour la calèche correspondant à la région de la ville. Ceci est valable, si un joueur ne place pas de maisons dans certaines villes sur base de la règle de placement (toutes les maisons dans une région ou une maison par région), mais aussi dans le cas où il existe déjà une maison de ce joueur sur son trajet.

Les calèches se dirigent toujours dans la direction du sud vers Rome. Une ville a plusieurs sorties sud (exemple: Andechs en a 2: Florence en a 3), le joueur qui a déclenché le mouvement peut décider quel chemin emprunte la calèche (des détours vers l'ouest ou vers l'est sont acceptés, tant qu'il va un peu plus vers le sud).

Si une calèche est déjà arrivée à Rome, la carte ville correspondante est considérée comme un joker et le joueur doit reporter son choix sur une autre calèche. La même chose s'applique (on considère comme joker) si la carte ville Lodz (Pologne) déclenche un mouvement de calèche. Si un joueur doit déplacer plusieurs calèches, il peut choisir arbitrairement la séquence des mouvements (carte par carte).

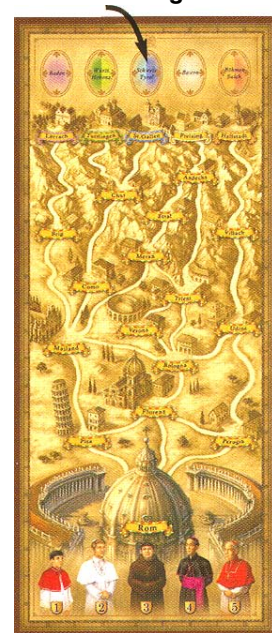
Exemple : La calèche bavaroise stationne maintenant à Andechs. Un joueur réalise le trajet entre Ulm - Ausburg - München - Salzburg et place une maison partout excepté à München. La carte ville pour München n'a pas été utilisée pour placer une maison, c'est pourquoi la calèche bavaroise doit avancer vers une ville plus au sud. Le joueur a le choix maintenant d'avancer la calèche vers Ettal ou Trient. Si le joueur avait utilisé le placement de maisons visant München et Augsburg, il aurait du déplacer la calèche verte et rouge vers une ville en direction du sud.

Une calèche arrive à Rome:

Une calèche atteint son but final Rome après un mouvement, les tuiles Audience sont révélées et placées visibles sur l'emplacement de l'ecclésiastique correspondant. Plusieurs tuiles Audience peuvent se trouver sur un emplacement.

Si l'emplacement d'un ecclésiastique devait déjà être occupé quand une calèche arrive, les tuiles Audience se trouvant déjà sur l'emplacement sont enlevées du jeu et remplacées par les nouveaux arrivants.

Cases Passagers



Exemple : 2 cardinaux (bleu et vert), 1 évêque (rouge) et un enfant de coeur (jaune) se trouvent sur les emplacements d'Audience. Il sont arrivés quelques tours plus tôt avec la calèche badoise. Maintenant arrive la calèche bavaroise et elle amène les ecclésiastiques suivants : 2 enfants de coeur (vert et rouge), 1 prêtre (bleu) et 1 cardinal (jaune). Les ecclésiastiques suivants quittent l'Audience : Les 2 cardinaux (bleu et vert) et l'enfant de coeur (jaune). Sont présent maintenant à l'audience : 1 cardinal (jaune), 1 évêque (rouge), 1 prêtre (bleu), 2 enfants de coeur (vert et rouge).



Fin du jeu:

Pour chacune des tuiles Audience qui se trouve sur un emplacement Audience à la fin du jeu, le joueur reçoit en plus les points de victoire de la valeur indiquée.

2. SERVICES ET HONNEUR

Les joueurs essaient d'utiliser judicieusement les fonctionnaires pour recevoir différentes tuiles Service. Plus on donne en retour de tuiles différentes, plus le soutien supplémentaire des fonctionnaires est élevé.

Matériel:

- 8 tuiles Service "Chef de poste"
- 6 tuiles Service "Bailli"
- 8 tuiles Service "Postier"
- 4 tuiles Service "Cocher"
- 4 résumés
- 12 jetons Point de victoire



Préparation:

Selon le nombre de joueurs, on utilise les tuiles Service suivantes et les place en pile sur le portrait des fonctionnaires du plateau de jeu :

- 4 joueurs : toutes les tuiles
- 3 joueurs : 6 Chefs de poste, 6 Postiers, 5 Baillis, 3 Cochers
- 2 joueurs : 4 Chefs de poste, 4 Postiers, 3 Baillis, 2 Cochers

Le restant des tuiles non utilisées (à 3 ou 2 joueurs) retourne dans la boîte.

Description:

Si un joueur reçoit le soutien d'un fonctionnaire, il prend toujours la tuile Service correspondante de la pile.

Exemple : Au premier tour, chaque joueur pioche 2 cartes villes, recevant ainsi l'aide du Chef de poste. Pour cela, chaque joueur reçoit 1 tuile Service "Chef de poste".

Aussitôt qu'un joueur a pioché la dernière tuile Service d'un fonctionnaire, tous les joueurs doivent rendre des tuiles Service. En commençant par le joueur dont c'est le tour, chaque joueur doit rendre de 1 à 4 tuiles différentes. Pour cela il reçoit :



1 tuile de retour : le joueur ne reçoit rien.

Note : si un joueur n'a pas de tuile Service, il ne doit pas en rendre.

2 tuiles de retour : le joueur peut prendre 1 carte parmi les 6 visibles ou une carte de la pioche.

3 tuiles de retour : le joueur reçoit 1 jeton Point de victoire.

4 tuiles de retour : le joueur peut placer 1 maison sur le plateau de jeu.

Remarque: Grâce au placement d'une maison, un joueur peut recevoir une tuile Bonus pour la région. Il la reçoit immédiatement après le placement de sa maison. Si un joueur déclenche la fin de la partie avec le placement de sa dernière maison, celle-ci s'achève comme d'habitude.

Les tuiles Service restituées sont à nouveau placées sur le plateau de jeu. S'il a encore un fonctionnaire sans tuile, des tuiles Service sont rendues selon les règles décrites ci-dessus jusqu'à ce que chaque fonctionnaire ait au moins une tuile.

Exemple 1: Le joueur A est le premier joueur, le joueur D est donc le dernier du tour. Le joueur B déclenche la restitution de fonctionnaires. Le joueur C rend 4 tuiles Service et place une de ses maisons. Les joueurs C et D ont encore un tour complet, ensuite c'est la fin du jeu.

Exemple 2: Le joueur A est le premier joueur, le joueur D est donc le dernier du tour. Le joueur D déclenche la restitution de fonctionnaires. Le joueur C rend 4 tuiles Service et place sa dernière maison. Le joueur D rend encore des tuiles Service et ensuite c'est la fin du jeu.

Après la fin du jeu, chaque joueur peut rendre une dernière fois des tuiles Service pour prendre le cas échéant 1 jeton Point de victoire ou placer une maison.

Traduction française



LudiGaume
<http://www.ludigaume.net>