

De·Vulgari·Eloquentia

INTRODUCTION

ITALIE, FIN DU MOYEN-ÂGE. POUR RÉDIGER LEURS CONTRATS, LES GRANDS MARCHANDS DE TISSUS ONT BESOIN D'UNE LANGUE UNIQUE QUI SOIT COMPRISE PAR TOUS. LES ÉRUDITS SE METTENT EN QUÊTE D'UNE ALTERNATIVE AU LATIN, TRADITIONNELLEMENT UTILISÉ PAR LES ÉLITES. CE SERA LA VOLGARE (OU LE VULGAIRE), UNE LANGUE POPULAIRE ISSUE DES DIALECTES PARLÉS DANS LA PÉNINSULE. SAINT FRANÇOIS D'ASSISE ET DANTE L'UTILISENT MÊME POUR RÉDIGER DEUX TEXTES MAJEURS, « LE CANTIQUE DE FRÈRE SOLEIL » ET « LA DIVINE COMÉDIE ».

BUT DU JEU

DANS CE JEU, LES JOUEURS SONT D'AMBITIEUX MARCHANDS-ÉRUDITS PRENANT PART À LA CRÉATION DE CETTE NOUVELLE LANGUE.

L'UNIFICATION DES DIFFÉRENTS DIALECTES ITALIENS CONSISTE À SE DÉPLACER DANS LES RÉGIONS D'ITALIE DANS LESQUELLES SONT PARLÉES LA LANGUE D'OÏL (RÉGIONS BLEUES AU NORD), LE FLORENTIN (RÉGIONS VIOLETTES À FLORENCE ET ALENTOURS), LE LATIN (RÉGIONS JAUNES AU VATICAN ET ALENTOURS), L'ÉCOLE SICILIENNE (RÉGIONS VERTES) ET LA LANGUE D'OC (RÉGIONS ORANGES).

LES JOUEURS SERONT AMENÉS À VOYAGER À TRAVERS L'ITALIE POUR FAIRE FORTUNE, ENGRANGER LA CONNAISSANCE ET ÉTUDIER LES MANUSCRITS.

ILS POURRONT ÉGALEMENT PROGRESSER SUR LES TABLES POUR DÉCOUVRIR « LA DEVINETTE DE VÉRONE », ACCÉDER AUX « CANTIQUES DU SOLEIL » DANS LES VILLES FRANCISCAINES, ENVOYER UN MESSAGER RECUEILLIR LA CONNAISSANCE DE L'UNIVERSITÉ DE BOLOGNE, CONSULTER LA BIBLIOTHÈQUE DU VATICAN.

IL FAUDRA S'ASSURER LE SOUTIEN DES GENS INFLUENTS POUR DEVENIR BANQUIER OU GRAVIR LES ÉCHELONS DE LA HIÉRARCHIE ECCLÉSIASTIQUE JUSQU'À DEVENIR PAPE.

CONDITION DE FIN DE PARTIE

LA PARTIE SE TERMINE À LA MORT DU PAPE, ENTRE LES TOURS 13 ET 16.

ON CALCULE ALORS LES « POINTS DE VOLGARE » DE CHAQUE JOUEUR.

LE JOUEUR QUI POSSÈDE LE PLUS DE PV EST CELUI QUI MAÎTRISE LE MIEUX LA VOLGARE ET EST DÉCLARÉ VAINQUEUR.

EN CAS D'ÉGALITÉ, LE GAGNANT EST CELUI QUI POSSÈDE LE PLUS DE CONNAISSANCE.

ATTENTION : LA PISTE DE LA CONNAISSANCE N'EST PAS UNE PISTE DE POINTS DE VICTOIRE.

COMMENT GAGNER DES « POINTS DE VOLGARE » ?

LES MANUSCRITS

CHAQUE MANUSCRIT RAPPORTE UN NOMBRE DE PV ÉGAL À SON NIVEAU (1,2,3,4 ou 8).

POSSÉDER LES 5 COULEURS DE MANUSCRIT RAPPORTE UN BONUS DE 5 PV.

POUR OBTENIR UN MANUSCRIT :

- ◆ VOUS DEVEZ ÊTRE DANS LA RÉGION DANS LAQUELLE LE DIALECTE DU MANUSCRIT EST PARLÉ
- ◆ VOUS DEVEZ AVOIR ATTEINT UN NIVEAU DE CONNAISSANCE SUFFISANT (SUPÉRIEUR OU ÉGAL À CELUI DU MANUSCRIT)
- ◆ VOUS DEVEZ DÉPENSER UNE OU PLUSIEURS ACTIONS (1 À 4)

TOUS LES JOUEURS COMMENCENT À 1 SUR LA PISTE DE CONNAISSANCE.

L'ÉLECTION FINALE

AU DÉBUT DE LA PARTIE, TOUS LES JOUEURS SONT MARCHANDS.

AU COURS DE LA PARTIE :

- ◆ UN MARCHAND PEUT ALLER DANS UN COUVENT POUR DEVENIR FRÈRE EN FAISANT VOEUX DE PAUVRETÉ (ABANDON DE LA MOITIÉ DE SA FORTUNE)
- ◆ UN FRÈRE PEUT ALLER DANS UNE CATHÉDRALE POUR DEVENIR CARDINAL (40 DUCATS ET 1 CUBE POLITICIEN OU NOBLE)

EN FIN DE PARTIE, CHAQUE JOUEUR PEUT UTILISER LES VOIX DE SES POLITIENS (CUBES ROUGES, 3 VOIX), NOBLES (CUBES NOIRS, 2 VOIX) ET PRÊTRES (1 VOIX) POUR ÊTRE ÉLU AU STATUT SUPÉRIEUR :

- ◆ UN MARCHAND DOIT OBTENIR 7 VOIX POUR DEVENIR BANQUIER ET GAGNER 6 PV
- ◆ UN FRÈRE DOIT OBTENIR 10 VOIX POUR DEVENIR MOINE BÉNÉDICTIN ET GAGNER 11 PV
- ◆ UN CARDINAL DOIT OBTENIR 11 VOIX POUR DEVENIR CHAMBELLAN ET GAGNER 14 PV
- ◆ UN CARDINAL DOIT OBTENIR 17 VOIX POUR DEVENIR PAPE ET GAGNER 22 PV

LES TABLES

VOUS POUVEZ OBTENIR DES « POINTS DE VOLGARE » EN FONCTION DE VOTRE POSITION SUR LES TABLES :

- ◆ « DEVINETTE DE VÉRONE » : A LA FIN DE LA PARTIE, SEUL LE JOUEUR LE PLUS AVANCÉ DANS CETTE TABLE DÉCOUVRE LA DEVINETTE ET REÇOIT 4, 5 OU 6 PV
- ◆ « CANTIQUES DU SOLEIL » : A LA FIN DE LA PARTIE, LE JOUEUR LE PLUS AVANCÉ DANS CETTE TABLE DÉCOUVRE CE DOCUMENT FONDATEUR ET REÇOIT 9 PV. LE SECOND REÇOIT 4 PV.

ATTENTION : SI PLUSIEURS JOUEURS ONT ATTEINT LA MÊME CASE, LES POINTS SONT REMPORÉS PAR LE JOUEUR DONT LE JETON EST AU DESSOUS DE LA PILE (IDEM POUR LA PISTE DE LA CONNAISSANCE).

AUTRES SOURCES DE POINTS DE VOLGARE :

- ◆ 7 PV POUR LE JOUEUR LE PLUS RICHE S'IL EST MARCHAND/BANQUIER, 3 PV DANS LES AUTRES CAS
- ◆ 3 PV POUR LE JOUEUR POSSÉDANT LE PLUS DE VOIX RESTANTES APRÈS L'ÉLECTION FINALE
- ◆ 1 PV PAR CUBE COPISTE (CUBE VERT) DERRIÈRE SON PARAVENT (CONVERTI DANS UNE ABBAYE)
- ◆ 2, 3 OU 4 PV EN FONCTION DE LA VALEUR DE LA CARTE BIBLIOTHÈQUE DU VATICAN
- ◆ EN FONCTION DE CHAQUE CARACTÈRE :
 - ➔ FRÈRE GIGI : -4 PV
 - ➔ FRÈRE RALPH : +4 PV
 - ➔ CARDINAL SHLASINGER : +4 PV (SAUF SI ÉLU PAPE)
 - ➔ CARDINAL LANZUINI : +6 PV (SAUF SI ÉLU PAPE)

DEROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

UNE PARTIE DE DE VULGARI ELOQUENTIA SE JOUE ENTRE 13 ET 16 TOURS.

CHAQUE TOUR DE JEU EST DIVISÉ EN 4 PHASES SUCCESSIVES :

1) ÉVÉNEMENTS :

- ◆ UNE TUILE ÉVÉNEMENT EST PLACÉE SUR UNE VILLE ITALIENNE (ENTRE LES TOUR 1 ET 10)
- ◆ LES CUBES POLITIENS, NOBLES, PRÊTES ET COPISTES DISPONIBLES CE TOUR SONT PLACÉS DANS LA PARTIE DROITE DU PLATEAU DE JEU. À PARTIR DU TOUR 2, LES CUBES QUI N'ONT PAS ÉTÉ CHOISIS SONT RÉINJECTÉS DANS LES TOURS À VENIR (LES CUBES UTILISÉS PAR LES JOUEURS AU COURS DE LA PARTIE SONT ÉGALEMENT RÉINJECTÉS DANS LES TOURS À VENIR).
- ◆ LES MANUSCRITS CHOISIS LORS DU TOUR PRÉCÉDENT SONT REMPLACÉS (DÈS LORS QU'IL N'EST PLUS POSSIBLE DE RÉAPPROVISIONNER UN NIVEAU, LES MANUSCRITS SONT DÉCALÉS D'UN NIVEAU VERS LE HAUT ET LE MANUSCRIT DE NIVEAU 8 ENTRE EN JEU)
- ◆ À PARTIR DU TOUR 12, UNE TUILE ÉVÉNEMENT « PAPE » EST RÉVÉLÉE. S'IL S'AGIT DE LA DEUXIÈME TUILE ROUGE, LE PAPE EST MORT ET ON JOUE LE DERNIER TOUR (TOUS LES PIONS DES JOUEURS SONT PLACÉS À ROME)

2) AUMÔNE (ENTRE LES TOURS 1 ET 10) :

- ◆ LE MARCHAND LE PLUS RICHE DOIT DONNER 5 DUCATS À CHAQUE FRÈRE ET 10 DUCATS À CHAQUE CARDINAL
- ◆ À DÉFAUT, C'EST LA BANQUE QUI PAIE

3) ORDRE DE JEU

- ◆ EN FONCTION DE L'AVANCÉE DE CHACUN SUR LA PISTE DE CONNAISSANCE (LE JOUEUR LE MOINS AVANCÉ JOUERA EN PREMIER)
- ◆ LE JOUEUR LE PLUS AVANCÉ SUR LA PISTE « REPOS » JOUERA EN PREMIER

4) ACTIONS : EN FONCTION DE L'ORDRE DU TOUR, CHAQUE JOUEUR PEUT UTILISER LES 5 JETONS ACTIONS.

DESCRIPTION DES ACTIONS

SE DÉPLACER

UN JOUEUR PEUT DÉPLACER UNE FOIS PAR TOUR SON PION SUR LA CARTE PAR TERRE ET/OU PAR MER.

- ◆ PAR TERRE :

1 ACTION POUR UN DÉPLACEMENT VERS 1 TERRE ADJACENTE.

DE 2 À 5 ACTIONS ET 10 DUCATS POUR DES DÉPLACEMENTS DE 2 À 5 VILLES

- ◆ PAR MER : ON PEUT SE DÉPLACER VIA LES PORTS (ANCRES) D'UNE MÊME MER

SOIT EN UN SEUL TOUR : 3 ACTIONS ET 10 DUCATS

SOIT EN DEUX TOURS : 1 ACTION POUR EMBARQUER + 1 ACTION POUR DÉBARQUER

DANS LES VILLES DE DÉPART ET D'ARRIVÉE (DONC AVANT ET APRÈS S'ÊTRE DÉPLACÉ) :

- ◆ ON PEUT GAGNER LA CONNAISSANCE ET/OU LES DUCATS INSCRITS SUR LES VILLES
- ◆ ON PEUT GAGNER LA CONNAISSANCE OU LES DUCATS INSCRITS SUR LES TUILES ÉVÉNEMENTS
- ◆ ON PEUT DEVENIR FRÈRE DANS UN COUVENT
- ◆ ON PEUT DEVENIR CARDINAL DANS UNE CATHÉDRALE
- ◆ ON PEUT CONVERTIR SES CUBES COPISTES (CUBES VERTS) CONTRE DE LA CONNAISSANCE (3 PAR CUBE) OU DES PV (1 PAR CUBE) DANS UNE ABBAYE
- ◆ ON PEUT PRENDRE GRATUITEMENT DES CUBES PRÊTES (JAUNES) DANS UNE ABBAYE (LE COÛT EN ACTION N'EST PAS GRATUIT)

ATTENTION : UN FRÈRE OU UN CARDINAL NE PEUT PLUS GAGNER LES DUCATS D'UNE VILLE ET DES TUILES ÉVÉNEMENTS. SES SEULES SOURCES DE REVENU SONT L'AUMÔNE, LA VENTE DE CUBES NOBLES (NOIRS) ET LE PETIT COMMERCE.

ETUDIER LE SALTERIO

POUR 1 ACTION UN JOUEUR AVANCE DE 3 CASES SUR LA PISTE DE LA CONNAISSANCE (S'IL Y EST LE DERNIER IL L'AVANCE DE 4 CASES).

FAIRE DU PETIT COMMERCE

POUR 1 ACTION UN JOUEUR REÇOIT 10 DUCATS DE LA BANQUE.

COMMERCER AVEC L'ORIENT (COÛT TOTAL D'AVANCÉ SUR LA TABLE : 6 ACTIONS)

ATTEINDRE LA DERNIÈRE CASE DE LA TABLE ORIENT PERMET D'ACCROÎTRE DE 10 DUCATS LES REVENUS POUR CHAQUE VILLE NOUVELLEMENT VISITÉE ET AYANT UNE VALEUR ÉCONOMIQUE.

ATTENTION : UN FRÈRE OU UN CARDINAL NE PEUT PLUS ACCÉDER À LA TABLE « ORIENT ».

DÉCOUVRIR LA DEVINETTE DE VÉRONE (COÛT TOTAL D'AVANCÉ SUR LA TABLE : 1 À 10 ACTIONS)

UN JOUEUR SITUÉ DANS UNE RÉGION OÙ L'ON PARLE LA LANGUE D'OÏL (RÉGION BLEUE) PEUT DÉPENSER À CHAQUE TOUR 1 À 5 ACTIONS ET AVANCER SUR LA TABLE « DEVINETTE DE VÉRONE » DE 1-5 CASES.

À LA FIN DU JEU, SEUL LE JOUEUR LE PLUS AVANCÉ DANS CETTE TABLE REÇOIT 4, 5 OU 6 PV, EN FONCTION DU NOMBRE ATTEINT.

ENVOYER UN MESSAGER À BOLOGNE (COÛT TOTAL D'AVANCÉ SUR LA TABLE : 8 ACTIONS + SUPPLÉMENTS)

CETTE TABLE PERMET AUX JOUEURS D'ENVOYER UN MESSAGER À BOLOGNE POUR RASSEMBLER LES CONNAISSANCES DE L'UNIVERSITÉ (PLUS ANCIENNE DE L'OCCIDENT, FONDÉE EN 1088).

RÉALISATION AU COURS DES 7 PREMIERS TOURS : COÛT DE 20 DUCATS & 2 CUBES PRÊTRE (JAUNES)

RÉALISATION À PARTIR DU 8^{ÈME} TOUR : COÛT DE 10 DUCATS & 1 CUBE PRÊTRE (JAUNE)

PAR LA SUITE, LE JOUEUR QUI REJOINDRA SON MESSAGER À BOLOGNE OBTIENDRA 15 OU 10 DE CONNAISSANCE.

CONSULTER LA BIBLIOTHÈQUE DU VATICAN (COÛT TOTAL D'AVANCÉ SUR LA TABLE : 1 À 8 ACTIONS)

À PARTIR DU 12^{ÈME} TOUR, QUAND UN JETON ATTEINT OÙ DÉPASSE UNE CASE DE LA TABLE PORTANT UN NUMÉRO, LE JOUEUR PEUT, PENDANT SON TOUR, PIOCHER UN NOMBRE DE CARTES ÉGAL AU NOMBRE ATTEINT (DE 1 À 4), SANS DÉPENSER D'ACTION. IL EN CHOISIT UNE SECRÈTEMENT ET REPLACE LES AUTRES DANS N'IMPORTE QUEL ORDRE SUR LE PAQUET. (IL RECEVRA EN FIN DE PARTIE ENTRE 2 ET 4 PV).

CHAQUE JOUEUR NE PEUT CONSULTER LA BIBLIOTHÈQUE DU VATICAN QU'UNE SEULE FOIS DURANT LA PARTIE.

ACCÉDER AUX CANTIQUES DU SOLEIL (COÛT TOTAL D'AVANCÉ SUR LA TABLE : 1 À 10 ACTIONS + 1 À 10 CUBES PRÊTRE (JAUNES))

UN JOUEUR PRÉSENT DANS UNE VILLE FRANCISCANE ACTIVE* PEUT DÉPENSER ACTIONS ET CUBES PRÊTRE (JAUNES) ET AVANCER SUR LA TABLE CANTIQUES DU SOLEIL.

À LA FIN DE LA PARTIE, LE JOUEUR LE PLUS AVANCÉ REÇOIT 9 PV, LE SECOND REÇOIT 4 PV.

*VILLES ACTIVES : IL Y A 5 VILLES FRANCISCAINES QUI NE SERONT CHACUNE ACTIVE QU'UN SEUL TOUR AVANT LE 14^{ÈME}, MAIS ELLES LE SERONT TOUTES PENDANT LES TOURS 14 À 16.

GAGNER LA FAVEUR DES PRÊTRES

EN DÉPENSANT 1 OU 4 ACTIONS ET 15 OU 30 DUCATS UN JOUEUR PEUT PRENDRE 1 OU 2 CUBES PRÊTRE (JAUNES) ET LES PLACER DERRIÈRE SON PARAVENT (SI SON PION EST DANS UNE ABBAYE, IL NE DÉPENSE PAS DE DUCATS).

UTILISATIONS : MESSAGER À BOLOGNE, CANTIQUES DU SOLEIL, STUPOR MUNDI, ÉLECTION FINALE, DÉCOMPTE FINAL

GAGNER LE SOUTIEN DES POLITIENS

EN DÉPENSANT 1 OU 4 ACTIONS ET 30 OU 60 DUCATS UN JOUEUR PEUT PRENDRE 1 OU 2 CUBES POLITICIEN (ROUGES) ET LES PLACER DERRIÈRE SON PARAVENT.

UTILISATIONS : DEVENIR CARDINAL, STUPOR MUNDI, ÉLECTION FINALE, DÉCOMPTE FINAL

APPENDRE L'ART DE L'ÉCRITURE AUPRÈS DES COPISTES

EN DÉPENSANT 1 OU 4 ACTIONS UN JOUEUR PEUT PRENDRE 1 OU 2 CUBES COPISTE (VERTS) ET LES PLACER DEVANT SON PARAVENT.

LA VALORISATION DES CUBES COPISTE (VERTS) N'EST POSSIBLE QUE PAR LA PRÉSENCE DU PION DANS UNE ABBAYE POUR BÉNÉFICIER DE L'ENSEIGNEMENT DES COPISTES.

ON PEUT CHOISIR ALORS (SANS AUCUN COÛT EN ACTIONS ET SANS POUVOIR RÉPARTIR SON CHOIX) :

- SOIT D'AVANCER DE 3 CASES SUR LA PISTE DE CONNAISSANCE PAR COPISTES DÉFAUSSÉ
- SOIT DE DÉPLACER LES CUBES DERRIÈRE SON PARAVENT ET BÉNÉFICIER D'1 PV PAR CUBE LORS DU DÉCOMPTE FINAL

GAGNER LE SOUTIEN DES NOBLES

EN DÉPENSANT 1 OU 4 ACTIONS UN JOUEUR PEUT PRENDRE 1 OU 2 CUBES NOBLE (NOIRS) ET LES PLACER DERRIÈRE SON PARAVENT.

UTILISATION SPÉCIFIQUE : OBTENIR 20 DUCATS PAR CUBE POLITICIEN (NOIR) DÉFAUSSÉ IMMÉDIATEMENT

AUTRES UTILISATION : DEVENIR CARDINAL, STUPOR MUNDI, ÉLECTION FINALE, DÉCOMPTE FINAL

PRENDRE DES MANUSCRITS

UN JOUEUR PEUT PRENDRE UNE CARTE MANUSCRIT PENDANT SON TOUR.

ELLE DOIT CORRESPONDRE À SON NIVEAU DE CONNAISSANCE ET À LA COULEUR DE LA RÉGION D'ITALIE OÙ IL EST SITUÉ.

IL DÉPENSE LE NOMBRE D' ACTIONS INDIQUÉ SUR LE PLATEAU DE JEU ET PLACE LA CARTE DERRIÈRE SON PARAVENT.

NOTE : QUAND TOUS LES MANUSCRITS DE NIVEAU 1 ONT ÉTÉ PRIS, TOUTES LES AUTRES CARTES MANUSCRIT SONT DÉPLACÉES SUR LA LIGNE SUPÉRIEURE ET COÛTENT UNE ACTION DE MOINS.

DE PLUS LE MANUSCRIT « LINGUA VOLGARE DE NIVEAU 8 » ENTRE EN JEU ET COÛTERA 4 ACTIONS, LE JOUEUR DEVRA AVOIR UN NIVEAU DE CONNAISSANCE DE 8 MAIS POURRA ÊTRE SITUÉ SUR N'IMPORTE QUEL TERRITOIRE D'ITALIE.

LORS DU DÉCOMPTE FINAL, CHAQUE MANUSCRIT OBTENU DONNERA UN NOMBRE DE PV ÉGAL AU NOMBRE INSCRIT SUR LA CARTE (DE 1 À 8). SI UN JOUEUR DÉTIENT LES 5 COULEURS (AVEC 5 MANUSCRITS DIFFÉRENTS), IL OBTIENT 5 PV DE PLUS.

SE REPOSER

UN JOUEUR PEUT DÉPENSER 1 À 5 ACTIONS ET AVANCER SUR LA TABLE « REPOS » DE 1 À 5 CASES.

LE JOUEUR QUI EST LE PLUS AVANCÉ DANS CETTE TABLE SERA LE PREMIER À JOUER DURANT LE TOUR SUIVANT.

LES AUTRES JOUEURS LAISSENT LEUR PION SUR LA TABLE REPOS ET SERONT PEUT-ÊTRE LES PLUS AVANCÉS LORS DU PROCHAIN TOUR.