

IL VECCHIO



Florence durant le 15ème siècle. La riche, mais encore insignifiante famille Medici deviendra l'une des plus puissantes dynasties de son époque. Cosimo de' Medici, aussi connu comme «Il Vecchio» («l'Ancien»), ne domine non seulement la politique et l'économie, mais il influence aussi la ville au niveau des arts et de la culture. En se distinguant lui-même comme intermédiaire et mécène, par exemple en initiant la construction du dôme de la Cathédrale, il améliore la ville et, bien sur, la réputation de sa famille.

Les autres grandes familles florentines ne peuvent plus tolérer cela et se joignent à la lutte pour la domination de Florence...

Les joueurs prennent le rôle des chefs de ces nobles familles rivales qui s'efforcent d'infiltrer l'empire Medici et de devenir le nouveau maître de la ville.

CONTENU

Plateau de jeu



1x

Aperçu des actions



4x

Membres des familles



48x

Intermédiaires
(+ autocollants)



5x

Dés six



2x

Pièces Florin
(valeurs de 1 à 5)



33x

Jetons Partisan



30x

Jetons Parchemin



12x

Jetons Chariot



12x

Jetons Evêque



12x

Armoiries des Medici



9x

Tuiles Province



18x

Tuiles Florence



24x

Tuile Coût additionnel



1x

Tuile Premier Joueur



1x

1. APERÇU

Le plateau de jeu représente la région de la Toscane. Sa capitale Florence est entourée par les autres villes connectées les unes aux autres par un réseau routier. Chaque ville offre une action spécifique indiquée par le symbole sous son nom. Trois coins du plateau de jeu présentent des routes vers des régions extérieures.

Le but des joueurs est de prendre le contrôle sur les provinces des régions extérieures, ou d'envoyer les membres de leur famille au Conseil Municipal de Florence, ou d'améliorer leur noblesse. En le faisant, ils vont gagner des points de Pouvoir et/ou des capacités spéciales très utiles et des actions.

Afin d'atteindre ce but, ils ont besoin de recruter des partisans et de collecter de l'argent et d'importants parchemins. Cela peut être obtenu en voyageant à travers les villes de la Toscane.

Mais ce n'est pas aussi simple: les villes avec des symboles Armoiries nécessitent des intermédiaires afin de prendre l'action de la ville. Cependant, ces intermédiaires craignent la colère de Il Vecchio - et donc se déplacent vers une autre ville après chaque action. Par conséquent, ils sont rarement là où on en a besoin. Les chariots et les évêques aident à réduire la dépendance envers les intermédiaires.

Plus l'influence des joueurs est grande sur les régions extérieures et à Florence, plus le pouvoir de Il Vecchio diminue - indiqué par les armoiries des Medici. Dès que la pile des armoiries des Medici est vide, les Medici ont définitivement perdu leur pouvoir et les joueurs vont déterminer quel famille à gagné le plus d'influence à Florence et dans les régions extérieures.

3. DÉROULEMENT

ACTIONS

A votre tour, vous réalisez **une action**. Certaines tuiles Conseil Municipal (Annexe B) peuvent améliorer cette action.

De plus, vous pouvez utiliser n'importe quel nombre de tuiles Province faces visibles. Une fois utilisée, remettez la tuile Province correspondante face cachée. (Voir Annexe A pour une liste de toutes les tuiles Province.)

Ensuite c'est au tour du joueur suivant dans le sens horaire.

Actions disponibles:

- A** Réaliser l'action d'une ville (prendre des jetons)
- B** S'emparer d'une province (gagner une tuile Province)
- C** Assumer une fonction à Florence (gagner une tuile Florence)
- D** Renforts (Introduire de nouveaux Membres dans sa Famille)
- E** Rétablissement (remettre debout les Membres de sa Famille)

La **Piste des Scores** sera utilisée uniquement à la fin de la partie. (voir «Décompte» page 6)

2. MISE EN PLACE

1

Choisissez **un côté** du plateau de jeu.

Seule la couleur diffère.

2

Triez les **tuiles Province** par région et placez-les sur les cases correspondantes des coins du plateau.



EXEMPLE

Rouge obtient 4 aux dés et place des Membres de sa Famille sur Empoli et Castel Fiorentino. Plus tard, il choisit la région 6 et place les membres de sa Famille à Volterra et Colle.

Note:

Chaque ville peut contenir n'importe quel nombre de Membres des Familles.

3

Séparez les **tuiles Florence** par Conseil Municipal (noir) et Noblesse (claire) et placez-les face cachée sur les cases correspondantes du plateau.

4

Dans une partie à 4 joueurs: Mélangez les **Armoiries des Medici** et empilez-en 7, face cachée, sur la case indiquée sous Florence.

Dans une partie à 2 ou 3 joueurs: Mélangez les **Armoiries des Medici** et empilez-en 5, face cachée, sur la case indiquée sous Florence.

Dans une partie à 2 joueurs: Les **pistes Région et Florence** démarrent sur la case 2.

Il n'y a pas d'autres dépendances par rapport au nombre de joueurs.



5

Placez les 5 Intermédiaires sur les villes correspondant à la couleur de leur symbole, max. 1 Intermédiaire par zone (tel qu'illustré).



6

Désignez un **Premier Joueur** et donnez-lui la tuile Premier Joueur.

Cette tuile sert à se rappeler à partir de quel joueur le dernier tour se terminera.

7

Le premier joueur reçoit **2 Florins**, le joueur à sa droite reçoit **4 Florins**, et tous les autres joueurs reçoivent chacun **3 Florins**.



8

Placez les jetons Partisan, Parchemin, Chariot et Evêque et les pièces près du plateau comme **réserve générale**. Ces jetons ne sont pas limités.

9

Chaque joueur choisit une couleur et prend:

- ▶ Les Membres de sa Famille de la même couleur,
- ▶ 1 jeton Chariot,
- ▶ 1 jeton Evêque,
- ▶ 3 tuiles Conseil Municipal (bord noir) et en conserve une qu'il place, face cachée, devant lui.



10

Finalement, chaque joueur a besoin de placer **4 Membres de sa Famille** en Toscane:

En commençant par le Premier Joueur, chaque joueur lance les dés et additionne leur valeur.

Il place ensuite **2 Membres de sa Famille** sur les villes adjacentes à la zone indiquée par **le résultat des dés**. Chaque zone indique un nombre entre 2 et 12. S'il obtient un 7, il peut choisir librement la zone.

Quand tous les joueurs ont placé leur 2 premiers Membre de leur Famille, ils refont un tour et placent **2 autres Membres de leur famille** sur les villes de n'importe quelle zone de leur choix.



VOYAGER

Avant de réaliser les actions de **A** à **C**, les Membres des Familles peuvent voyager vers la ville désirée pour y réaliser leur action. Voyager n'est pas considéré comme une action.

Voyager le long des chemins entre les villes coûte 1 Florin par ville.

Vous pouvez voyager vers n'importe quelle ville en payant un jeton Chariot. (Les pistes ne sont pas considérées comme des villes.)

Exemple: Voyager de Sesto à Vicchio coûte 2 Florins ou 1 Chariot.



4. LES ACTIONS

A Réaliser une action dans une ville (collecter des jetons)

Choisissez l'un des Membres de votre Famille **debout**. Avant de réaliser l'action, le Membre de votre Famille sélectionné peut voyager vers la ville de son choix (voir Voyager). Collectez les jetons en fonction de la ville :

Le Membre de votre Famille est dans une ville avec un symbole Armoiries:

- ▶ Choisissez l'**une** des options suivantes :
 - ▶ Il y a un **Intermédiaire** dans cette ville. Déplacez-le vers la ville suivante dans le sens horaire qui a un symbole de la même couleur, et couchez le Membre de votre Famille.
 - ▶ Payer un **jeton Evêque**. Ne bougez aucun Intermédiaire, et laissez debout le Membre de votre Famille. Un Intermédiaire n'est pas nécessaire dans cette ville.
- ▶ Prenez, de la réserve, les jetons indiqués par le symbole :
 - ▶ **5 Florins** ou **1 Parchemin** (dans les villes brunes)
 - ▶ **1 Partisan** (dans les villes noires, grises ou blanches)
 - ▶ **2 Evêques** ou **2 Chariots** (dans les villes violettes)

Le Membre de votre Famille est dans l'une des villes vertes Carmignano, Ponte a Sieve, Poggibonsi:

- ▶ Laissez couché le Membre de votre Famille (ou, à la place, payez un **jeton Evêque**).
- ▶ Prenez **3 Florins** de la réserve.

Les villes vertes n'ont aucun Intermédiaire.

B S'emparer d'une province (obtenir une tuile Province)

Choisissez l'un des Membres de votre Famille dans l'une des **villes rouges** (Vernio, Vicchio, ou Sovicille). Si nécessaire, le Membre de votre Famille peut **voyager** vers l'une de ces villes avant de réaliser l'action (voir Voyager). De là, le Membre de votre Famille peut entrer dans la région correspondante et prendre le contrôle de la province en suivant ces étapes:

▶ Payez un nombre de jetons Partisan

Payez le nombre requis de jetons Partisan indiqué sur les symboles Partisan de la région atteinte :

- ▶ Republica di Venezia : 1 Assassin (noir)
- ▶ Ducato di Milano : 1 Chevalier (gris) et 1 Abbé (blanc)
- ▶ Stato della Chiesa : 2 Partisans de l'une, et 1 Partisan d'une autre couleur

EXEMPLE

Le joueur laisse un Membre de sa Famille voyager de Carmignano à Pistoia en payant 1 Florin à la réserve.



L'Intermédiaire se déplace à Dicomano, et le Membre de la Famille est couché. Finalement, le joueur décide de prendre une pièce d'or, soit 5 Florins.



► Payez des Florins et placez un Membre de votre Famille

Payez un nombre de Florins tel qu'indiqué sur la case libre suivante de la piste Région. Placez le Membre de votre Famille sur cette case.

Si la case atteinte montre une Armoiries des Medici, réalisez immédiatement un événement **Il Vecchio** (voir page 6).

La valeur sous cette case indique le nombre de points de Pouvoir que vous recevrez à la fin de la partie.

► Choisissez un tuile Province (Annexe A)

Choisissez l'une des tuiles Province restantes de cette région et placez-la face visible devant vous. Chaque tuile Province fournit une action bonus unique.

Conseil: Les autres joueurs peuvent continuer la partie pendant que vous choisissez votre tuile.

EXEMPLE

Le joueur veut s'emparer d'une province à «Ducato di Milano».

Donc, il voyage avec un Membre de sa Famille de Prato à Vernio

pour 1 Florin. Le joueur paye les partisans requis (un Chevalier et un Evêque) et paye le coût indiqué sur la case libre suivante (5 Florins). Il place le Membre de sa Famille sur cette case ce qui déclenche l'événement Il Vecchio. Après avoir résolu l'événement, le joueur choisit l'une des tuiles Province restantes.



C Assumer une fonction à Florence (obtenir une tuile Florence)

Nécessite l'un de ses propres Membres de sa Famille debout. Si nécessaire, le Membre de votre Famille peut **s'y rendre** avant d'y faire l'action (voir Voyager). De là, le Membre de votre Famille peut entrer sur la piste «Conseil Municipal» ou sur la piste «Noblesse» en suivant ces étapes:

- Payez **2 Parchemins**.
- Placez le Membre de votre Famille sur la case suivante libre sur l'une des deux pistes de Florence.
- Payez 3 Florins si le jeton Coût Additionnel est présent sur la pile correspondante de tuiles Florence.
- Si la case atteinte, montre une Armoiries des Medici, réalisez immédiatement un événement **Il Vecchio** (voir page 6).
- Prenez les **5 tuiles** du dessus de la pile correspondante, gardez-en une, mélangez les autres tuiles et remettez-les sous la pile. (Voir Annexe B pour une liste de toutes les **tuiles Conseil Municipal**, ou Annexe C pour la liste de toutes les **tuiles Noblesse**).

Conseil: Les autres joueurs peuvent continuer la partie pendant que vous choisissez votre tuile.

Placez la nouvelle **tuile Conseil Municipal reçue** face cachée devant vous. Au début de votre tour suivant, retournez-la face visible pour récupérer le bonus indiqué. A partir de cet instant, cette tuile améliorera l'action indiquée.

Placez la nouvelle **tuile Noblesse reçue face cachée** devant vous. Elle vous donnera des points de Pouvoir à la fin de la partie. Vous pouvez regarder vos tuiles quand vous le souhaitez.

EXEMPLE

Un Membre de sa Famille est à Florence et veut rejoindre le Conseil Municipal. Le joueur doit payer 2 Parchemins et un coût additionnel de 3 Florins car la tuile Coût Additionnel est présente sur la pile des tuiles Conseil Municipal. Il place le Membre de sa Famille sur la case libre suivante de la piste, choisit l'une des 5 tuiles Conseil Municipal du dessus, et ensuite la place cachée devant lui.



D Renforts

Lancez les dés et additionnez-les. Placez un Membre de votre Famille sur une ville adjacente à la zone indiquée par le résultat- Si vous obtenez 7, placez le Membre de votre Famille sur n'importe quelle ville du plateau (y compris Florence).



E Rétablissement

Remettez debout tous les Membres de votre Famille et recevez 1 Florin. Cela réactive les Membres de votre Famille qui ont été couchés après avoir réalisé une action dans une ville.



Événements Il Vecchio

Les Armoiries des Medici symbolisent l'affaiblissement du pouvoir d'Il Vecchio à Florence. Cependant, Il Vecchio ne va céder son pouvoir sans se battre.

A chaque fois que vous placez un Membre de votre Famille sur une case avec le symbole **Armoiries des Medici**, prenez immédiatement le jeton Armoiries du dessus de la pile (si disponible).



Retournez-le face visible et réalisez l'événement indiqué sur l'**événement Il Vecchio**:



Taxe: Chaque joueur doit soit payer 3 Florins, ou 1 Partisan, ou 1 Parchemin, ou 1 Chariot, ou 1 Evêque.



Intermédiaire: Déplacez tous les intermédiaires vers la ville suivante de la même couleur, dans le sens horaire.



Membre des Familles: Chaque joueur doit soit coucher l'un de ses Membres debout, ou en remettre un couché dans sa réserve.

Cas spéciaux

- ▶ Après avoir pris le **premier jeton Armoiries des Medici** de la partie, déplacez le jeton Coût Additionnel de la pile des tuiles Conseil Municipal sur la pile des tuiles Noblesse.
- ▶ Quand le **dernier jeton Armoiries des Medici** est pris, la fin de partie est déclenchée.

5. FIN DE LA PARTIE

Dès que le **dernier jeton Armoiries des Medici** a été pris, terminez la manche en cours.

Ensuite, lors d'une dernière manche, chaque joueur peut réaliser un double tour, c'est à dire en commençant par le Premier Joueur et dans le sens horaire, chaque joueur peut réaliser 2 actions d'affilées, l'une après l'autre.

Un joueur peut décider de passer son double tour en entier pour gagner 2 points de Pouvoir à la fin de la partie.

Cas spéciaux

Seulement durant votre dernière manche, vous pouvez placer un Membre de votre Famille sur une piste déjà entièrement complétée. Le coût et les points de Pouvoir correspondent à ceux indiqués sur la dernière case de la piste. Si disponible, recevez une tuile de la pile correspondante (la pile des tuiles Province sera déjà vide à ce moment).

Lors de la dernière manche, le bonus d'une nouvelle tuile Conseil Municipal est reçu immédiatement.

Décompte

Placez l'un des Membres de votre Famille de votre réserve ou de la Toscane sur la piste de scores. Peu importe d'où vous prenez le Membre de votre Famille, il est considéré comme étant toujours là au cas où vous devriez le compter via une tuile Noblesse.

Chaque joueur marque:

- ▶ **des Points de Pouvoir** pour ses tuiles Noblesse (dépend des conditions, voir Annexe C)
- ▶ **3 à 10 points de Pouvoir** pour chacun des Membres de sa Famille présents sur les régions extérieures
- ▶ **2 points de Pouvoir** pour chacun des Membres de sa Famille présent au Conseil Municipal de Florence
- ▶ **1 point de Pouvoir** pour chacun des Membres de sa Famille présent sur la Noblesse à Florence
- ▶ **5 points de Pouvoir** s'il a au moins un Membre de sa Famille présent sur chacune des Régions et sur les pistes de Florence
- ▶ **3 points de Pouvoir** par majorité sur les Régions et sur les pistes de Florence
En cas d'égalité, le joueur dont le dernier Membre de sa Famille a été placé le plus tôt, remporte l'égalité.
- ▶ **1 point de Pouvoir** par jeton Armoiries des Medici
- ▶ **2 points de Pouvoir** s'il a passé son double tout en entier.

Le joueur avec le plus de points de Pouvoir remporte la partie.

En cas d'égalité, le joueur à qui il reste le plus de Partisans et de Parchemins remporte la partie.

S'il y a toujours égalité, le joueur qui a le plus de Florins gagne.

Si l'égalité persiste, il y a plusieurs vainqueurs.

*Le vainqueur bannit «Il Vecchio» de Florence, et à partir de là, il va contrôler le destin de la cité.
Pour combien de temps ? Les autres familles rodent toujours*

5. VARIANTES

Si vous souhaitez réduire la chance dans le jeu, incorporez les changements suivants :

- ▶ Quand vous vous renforcez, ne lancez pas les dés, choisissez librement où vous placez le Membre de votre Famille
- ▶ Ignorez les événements de Il Vecchio illustrés sur les Armoiries des Medici

ANNEXES

A Tuiles Province

Les tuiles Province donne une capacité spéciale unique. Tournez-la face cachée après utilisation. En général, les tuiles Province donnent des jetons ou des actions supplémentaires.



DUCATO DI MILANO (MILAN)



Payez 1 Parchemin pour recevoir 2 Partisans au choix.



Recevez 6 Florins.



Quand vous prenez le contrôle d'une Province, ignorez la couleur des Partisans requis, mais payez le même nombre pour eux.



Payez 1 Partisan pour recevoir 2 Parchemins.



Recevez 1 Partisan au choix.



Recevez 1 Evêque et 1 Chariot.



REPUBLIC DI VENEZIA (VENISE)



Recevez 1 Parchemin.



Recevez 1 Chevalier.



Recevez 1 Assassin.



Recevez 1 Abbé.



Recevez 1 Florin pour chacun des Membres de votre Famille sur une ville (les pistes ne comptent pas).



Lancez les dés et additionnez-les. Placez un Membre de votre Famille sur une ville adjacente à la zone indiquée par le résultat.



STATO DELLA CHIESA (ETATS PAPAUX)



Réutilisez une tuile Province déjà utilisée.



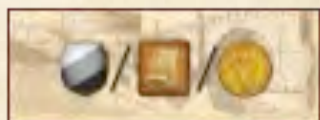
Remettez 1 Partisan ou 1 Parchemin pour recevoir 2 Partisans au choix ou 2 Parchemins.



Quand vous prenez le contrôle d'une province, ne payez aucune pièce.



Payez 5 Florins pour recevoir 1 Partisan au choix et 1 Parchemin.



Recevez 1 Partisan au choix, ou 1 Parchemin ou 5 Florins.



Placez un Membre de votre Famille sur une ville de votre choix (y compris à Florence) sans lancer les dés.

B Tuiles Conseil Municipal

Le côté gauche décrit une action, et le droit le bonus qu'obtient son propriétaire quand il réalise l'action décrite. Le bonus est aussi reçu quand vous retournez une tuile mais pas durant la mise en place.



Vous pouvez payer 1 Florin pour recevoir 1 Parchemin de plus quand prenez un Parchemin comme action. Recevez un Parchemin gratuit quand vous retournez cette tuile face cachée.



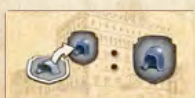
Recevez 4 Florins de plus quand vous recevez des Florins dans une «ville brune».



Recevez 2 Florins quand vous prenez 1 Partisan comme action.



Recevez 1 Abbé de plus quand vous prenez 1 Abbé comme action.



Recevez 1 Chevalier de plus quand vous prenez 1 Chevalier comme action.



Recevez 1 Assassin de plus quand vous prenez 1 Assassin comme action.



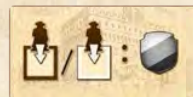
Recevez aussi 1 Evêque et 2 Florins quand vous prenez 2 Chariots comme action.



Recevez aussi 1 Chariot et 2 Florins quand vous prenez 2 Evêque comme action.



Quand vous faites l'action Rétablissement, vous pouvez aussi lancer les dés pour placer un nouveau Membre de votre Famille sur le plateau.



Recevez 1 Partisan au choix quand vous placez un Membre de votre Famille sur l'une des pistes de Florence.



Recevez 1 Parchemin quand vous prenez le contrôle d'une province.



Quand vous faites l'action Renforts, placez 2 Membres de votre Famille (au lieu d'un) dans des villes adjacentes à la zone déterminée aux dés. Lancez les dés et placez un Membre de votre Famille quand vous retournez cette tuile face cachée.

C Tuiles Noblesse

Le côté gauche décrit une condition, et le droit le nombre de points de Pouvoir (PP) reçu à la fin de la partie si vous remplissez la condition. Vous pouvez utiliser vos pièces de jeu pour plusieurs tuiles Noblesse. Le nombre de fois que vous marquez la tuile est indiqué au-dessus des «:» (∞ = illimité).



Recevez 3 PP pour chaque groupe de 2 Membres de votre Famille dans votre réserve.



Recevez 3 PP pour chaque groupe de 2 Membres de votre Famille dans les villes (**pas sur les pistes, debout ou couché**).



Recevez 3 PP pour chaque groupe de 2 Membres de votre Famille sur les pistes Région.



Recevez 2 PP pour chacun des Membres de votre Famille sur la piste Noblesse.



Recevez 2 PP pour chacun des Membres de votre Famille sur la piste Conseil Municipal.



Recevez 2 PP par chaque paire Chariot + Evêque dans votre réserve - maximum 8 PP.



Recevez 6 PP si vous avez au moins 1 Membre de votre Famille sur une ville blanche, une noire et une grise (**couché ou debout**).



Recevez 5 PP pour chaque groupe de 3 Membres de votre Famille dans les 3 régions extérieures.



Recevez un nombre de PP égal au nombre de joueurs pour chacune de leur paire de Membres de leur Famille adjacent sur les pistes.



Recevez 8 PP s'il vous reste au moins un de chaque: 1 Florin + 1 Partisan + 1 Parchemin + 1 Chariot + 1 Evêque.



Recevez 3 PP par tuile Province que vous n'avez pas utilisée durant la partie.



Recevez un nombre de PP en fonction du nombre d'Armoiries des Medici collectée: 3/5/7/10 pour 1/2/3/4 Armoiries.

Auteur: **Rüdiger Dorn**
 Editeur: **Ralph Bruhn**
 Illustration et graphismes: **Andreas Resch**
 Packaging: **Hans-Georg Schneider**
 Traduction française: **LudiGaume - v1.0**

Pegasus Spiele GmbH
 Straßheimer Str. 2
 61169 Friedberg
 www.pegasus.de
 under license by



© 2012 Hall Games
 Ralph Bruhn
 Herderstr. 36
 D-53332 Bornheim
 www.hallgames.de



L'équipe éditoriale souhaite remercier Maja Dorn, Gesa Bruhn, Andreas Odendahl, Grzegorz Kobiela, et Marc Jiinger pour leurs lectures approfondies des règles et les nombreux testeurs pour leurs précieux retours.