

• DEAN MORRIS •



FLORENCE



DEAN MORRIS



FLORENCE

Alors que le soleil se couche sur l'une des villes les plus opulentes d'Italie, le carnaval commence. C'est l'occasion rêvée pour vous, un des nobles les plus importants de Florence, de rencontrer les dirigeants de la ville : les Médicis.

Pendant que le carnaval bat son plein, vous devez envoyer les membres de votre famille participer à diverses fêtes à travers toute la ville, s'acheter des tenues impressionnantes, recueillir des ragots, vanter vos succès et se frayer un chemin à travers la foule afin d'obtenir un précieux face-à-face avec les chefs de la famille Médicis : Cosme, Contessina et leur fils, le beau Jean.

À la fin de la nuit, une seule famille gagnera les faveurs des Médicis alors que toutes les autres seront laissées sur le carreau. Que les festivités commencent !

Florence est un jeu de contrôle de zones qui changent à chaque manche, au gré du déplacement des Médicis d'une fête à l'autre. Grâce à une sélection d'actions ouvertes, vous pouvez gérer les différents héritiers de votre famille, leur faire parcourir la ville tout en rivalisant avec les autres familles, pour vous assurer d'être tenu en haute estime à la fin de la nuit.

Comment fonctionnent ces règles

Nous avons formaté les règles pour en faciliter l'apprentissage et l'enseignement :

Les règles importantes sont écrites comme ceci. Vous pouvez apprendre à jouer rien qu'en lisant ces parties.

Les clarifications, les explications et les exemples sont écrits comme ceci.



TABLE DES MATIÈRES

4-5	Mise en place
6	Structure du jeu
7	Les Nobles & Votre Famille
7	Priorité, Hiérarchie et Contrôle
8-9	Actions
10-11	Déplacement des Nobles & Score
11	Phase d'Entretien
12	Fin de Partie
12-13	Mode Solo

A PERÇU DU JEU

Dans une partie de Florence, vous allez :

Progresser sur l'échelle sociale : envoyez les membres de votre famille à des fêtes. Tout le monde y sera, mais il faudra faire preuve de ruse si vous voulez que l'on se souvienne de vous.



Courtiser les Médicis : ce sont les personnes les plus puissantes de la ville ! Obtenir des rencontres avec Cosme, Contessina et Jean sera crucial si vous voulez parvenir à vos fins.



Leur offrir des cadeaux : qu'acheter à des personnes qui ont déjà tout ? Peu importe, du moment que vous leur offrez plus que n'importe qui d'autre !



Sécuriser la ville : qui sait quels ivrognes rôdent par une nuit pareille ? Déployez vos gardes pour patrouiller dans les rues, éloigner la racaille et espionner vos rivaux !



Vanter votre pouvoir : quel est l'intérêt d'être puissant si personne ne le sait ? Ce soir, assurez-vous de porter beaucoup de toasts et de faire de beaux discours. Si vous choisissez bien votre moment, les Médicis pourraient vous donner quelque chose en retour.



Auteur : Dean Morris
Développement : Dann May, Lewis Shaw
Art et conception : Dann May, Lewis Shaw
Sculpture : Andrew Forster

Mode solo : Dávid Turczy, Xavi Bordes, David Digby
Édition des règles : Jonathan Bobal
Traduction française : Jean Dorthe - Atalia

Éditeur : Braincrack Games Ltd,
en association avec Atalia Jeux SARL
Première édition, 2021 © Braincrack Games Ltd.
Tous droits réservés.

Remerciements particuliers à Emily Shaw, Miles Giddings, Paul Spencer, Nicolas Oury, Fabio Lopiano, Brenna Noonan et Playtest UK.

MATÉRIEL

Si une partie de ce matériel devait manquer ou être abîmé, envoyez un mail à sav@atalia-jeux.com avec vos nom, prénom, adresse complète, numéro de téléphone et le lieu d'achat du jeu.



x1 Cadran des Nobles



x5 Plateaux Individuels



x1 Plateau Principal



x5 Jetons
+100/+200 PV

*Gardez-les à proximité.
Lorsque votre marqueur Score dépasse les 100 points de victoire (PV), prenez-en un. Plus tard, si ce même marqueur dépasse une seconde fois les 100 PV, retournez le jeton pour afficher la face +200 PV.*



x8 Jetons Temps



x9 Jetons Lieu



x27 Jetons
Bloqueur de
File d'attente



x3 Marqueurs
Destination



x9 Tuiles
Vantardise



x1 Jeton
1^{er} Joueur



x3 Carrosses



x36 Cartes Scandale
(3 copies de chacune des 4 capacités, propres à chaque Médicis, voir à la fin des règles)



x6 Cartes Objectif
(toutes différentes)



x10 Cartes Strozzi
(Mode solo)

DANS LA COULEUR DE CHAQUE JOUEUR (X5)



x1
Marqueur
Score



x6
Cadeaux



x6
Marqueurs
Vantardise



x5
Débutants



x3
Donnas



x1
Maestro



x6
Gardes



x1 Bague Passer
(Leur forme varie, mais leur fonction reste la même)

MISE EN PLACE

1. Chaque joueur choisit une couleur, puis prend le plateau individuel et les composants suivants de la couleur correspondante :

- 3 Cadeaux (il en restera 3, voir l'étape 5)
- 6 marqueurs Vantardise
- 6 Gardes
- 1 Bague Passer

Chaque joueur règle le Cadran du Temps de son plateau individuel sur 12 et place les pions suivants sur les emplacements correspondants de son plateau :

- 5 Débutants
- 3 Donnas
- 1 Maestro

Ces pions représentent les Membres de votre Famille.

2. Placez le plateau principal au centre de la table (avec le marqueur Score de chaque joueur sur « 0 »).



3. Distribuez aléatoirement une carte Objectif à chaque joueur (remettez les autres dans la boîte). Chaque joueur peut regarder secrètement sa carte.

4. Mélangez les tuiles Vantardise et placez-en aléatoirement une face visible sur chaque emplacement du plateau principal.



Lieux

Le plateau comporte 9 Lieux. Chacun dispose d'un emplacement pour une tuile Vantardise (A), d'une valeur (B) et de 7 emplacements pour des pions de joueurs, dont l'un est coloré (C) : celui-ci représente le début de la File d'Attente, nommé **Position Principale**.

Pour chaque Lieu, un certain nombre d'emplacements de la File d'Attente sont numérotés. Ces emplacements ne sont pas disponibles lorsque le nombre de joueurs est inférieur au nombre imprimé (voir l'étape 12).

Il y a également un bouclier bleu à côté de chaque File d'Attente. C'est ici que seront placés les Gardes via l'action Offrir un Cadeau à Jean (voir p. 9).



5. Placez le Cadran des Nobles à proximité. Tournez-le de façon à ce que la flèche sur son bord pointe vers la case « 1 ». Placez les Cadeaux restants de chaque joueur à proximité.

6. Tirez au hasard 3 jetons Lieu et placez aléatoirement 1 Carrosse sur chaque emplacement correspondant du plateau principal.

7. Mélangez ces 3 jetons Lieu et placez-les en pile, face cachée, à proximité. Mélangez ensuite les 6 jetons Lieu restants et placez-les, face cachée, par-dessus les 3 premiers pour obtenir une pile de 9 jetons Lieu, face cachée.

8. Mélangez tous les jetons Temps et placez-les en pile, face cachée, à proximité.

9. Placez aléatoirement 2 jetons Temps et 3 jetons Lieu, face visible, sur les emplacements correspondants du Cadran des Nobles.

Ne placez pas de jeton Temps sur le premier emplacement où un « 12 » est imprimé.

10. Placez les 3 marqueurs Destination sur l'emplacement correspondant du plateau principal, selon les indications du Cadran des Nobles (dans l'exemple, le marqueur Destination de Cosme va en 8, celui de Contessina en 6 et celui de Jean en 9).

11. Séparez les cartes Scandale en 3 piles, en fonction de la couleur des sceaux au dos des cartes (12 de chaque). Mélangez chaque pile séparément, puis placez chacune d'elles, face cachée, à l'endroit correspondant, en haut du plateau principal.

12. Chaque joueur déploie un Débutant (voir *Avant la première manche* ci-dessous).

Dans une partie à 3 joueurs ou moins :

13. Sur le plateau, certains emplacements des Files d'Attente sont numérotés. Placez un jeton Bloqueur de File d'Attente sur chaque emplacement dont la valeur est supérieure au nombre de joueurs.



Exemple : dans une partie à 3 joueurs, l'ordre des tours est **Bleu** (1^{er} joueur), **Vert**, puis **Orange** (dernier joueur). En commençant par le dernier joueur (**Orange**) puis en procédant dans l'ordre inverse du tour, chaque joueur place 1 de ses Débutants : **Orange**, **Vert** et enfin **Bleu**.

Avant la première manche

Définissez aléatoirement un premier joueur et donnez-lui le jeton 1^{er} Joueur. Puis, en commençant par le dernier joueur (à droite du 1^{er} joueur) et en poursuivant dans le sens anti-horaire, chaque joueur place 1 Débutant de son plateau individuel sur n'importe quel Lieu qui ne contient aucun Membre de Famille.



STRUCTURE DU JEU

Le jeu se déroule en 9 manches composées de 5 phases toujours identiques, résumées ci-dessous :



1. GAGNER DU TEMPS

Chaque joueur gagne le Temps indiqué sur le jeton Temps de la manche en cours. Ce jeton est ensuite défaussé.

Le 1^{er} emplacement (celui avec un 12 imprimé) indique que les joueurs commencent la partie avec 12 unités de Temps ! Par la suite, cette valeur varie de 2 à 9. Les jetons Temps défaussés en cours de partie sont remis dans la boîte.

Préserver le Temps

Dans Florence, les actions coûtent du Temps (🕒). Vous gérez votre réserve de Temps en utilisant le Cadran de votre plateau individuel.



Vous ne pouvez jamais avoir moins de 0 unité de Temps ni plus de 12. Chaque unité de Temps gagnée en plus est perdue.

Chaque joueur commence avec 12 unités de Temps. Vous pouvez gagner du Temps en défaussant des cartes Scandale (voir p. 9).

2. EFFECTUER DES ACTIONS

En partant du 1^{er} joueur et en continuant dans le sens horaire, les joueurs effectuent 1 action chacun (voir p. 8-9) et continuent ainsi jusqu'à ce qu'ils aient tous choisi de Passer.

3. DÉPLACEMENT DU NOBLE

Quand tous les joueurs ont passé, le Noble actif (et seulement celui-ci) se déplace vers le Lieu indiqué par son marqueur Destination.



Les flèches sur le plateau indiquent le trajet que le Noble emprunte pour atteindre cette destination.

Lorsqu'un Noble arrive sur un Lieu, le joueur ayant un Membre de sa Famille en Position Principale gagne des PV et le

joueur avec le plus haut niveau de Vantardise reçoit une carte Scandale de la pile du Noble actif.

Ces récompenses sont gagnées si le Noble passe sur un Lieu et continue son déplacement ou s'il s'y arrête (destination finale). Le décompte des PV est détaillé à la page 10.

Quand le Noble s'est déplacé, remettez le jeton Lieu du Cadran dans la boîte.



4. DÉCOMPTÉ DU NOBLE

Attribuez les PV liés à la File d'attente comme indiqué sur le segment correspondant du Cadran des Nobles.

Cela est expliqué aux pages 10-11. Ce décompte est spécifique à chaque Noble mais récompense en général les joueurs présents sur sa destination.

5. ENTRETIEN

Après le décompte du Noble, effectuez les étapes suivantes dans l'ordre. Vous pouvez sauter cette phase à la fin de la 9^e manche.

- Passez le marqueur 1^{er} Joueur au joueur suivant dans le sens horaire.
- Récupérez les Bagues Passer sur le plateau.
- **Manches 3 & 6** : chaque joueur gagne autant de Cadeaux de sa couleur qu'indiqué en bas du segment actif du Cadran des Nobles.
- **Manches 1 à 6** : tournez le Cadran des Nobles, en couvrant le segment qui vient d'être résolu. Placez un jeton Temps et un jeton Lieu aléatoires sur les emplacements nouvellement révélés.
- **Manches 1 à 6** : déplacez le marqueur Destination du Noble qui vient de se déplacer vers sa nouvelle destination. **Manches 7 à 9** : retirez le marqueur Destination de ce Noble, celui-ci ne se déplacera plus.

FIN DE PARTIE

La partie se termine après 9 manches.

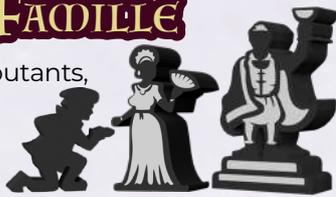
Les joueurs gagnent des PV grâce à leur carte Objectif et leurs unités de Temps non dépensées (voir p. 12).

Le joueur qui a le plus de PV (🌟) est déclaré vainqueur !

CONCEPTS DU JEU

MEMBRES DE FAMILLE

Chaque joueur possède 5 Débutants, 3 Donnas et 1 Maestro.
Les références à un Membre de Famille désignent n'importe lequel de ces personnages. Les Débutants sont déployés directement sur le plateau principal. Ils peuvent être remplacés par une Donna grâce à l'action Promouvoir. Un Maestro remplace une Donna de la même manière.



Contrôle : le joueur avec le plus de Membres de sa Famille sur un Lieu le contrôle.

Les égalités sont départagées en faveur du joueur qui est le plus avancé dans la File d'attente. Le rang des Membres présents n'a pas d'influence pour le contrôle d'un Lieu.



Bleu a plus de Membres de sa Famille, il contrôle ce Lieu.



Orange et **Bleu** sont à égalité mais **Bleu** a un pion qui est plus avancé dans la File d'attente, il contrôle donc ce Lieu.

GARDES

Chaque joueur dispose aussi de 6 Gardes. Ce ne sont pas des Membres de Famille. Ils sont déployés grâce aux actions Offrir un Cadeau et à certaines cartes Scandale (voir p. 9).

Les Gardes peuvent servir d'Espions, de Videurs ou de Gardes du Corps, selon l'endroit où ils sont placés.



Quand un Membre de Famille est promu, ajustez immédiatement sa position.



Le Débutant **orange** a été promu Donna, il est placé au début de la File d'Attente. **Bleu** a perdu le contrôle de ce Lieu.

RÈGLES DE LA SOCIÉTÉ

Lorsqu'ils se déplacent ou sont déployés dans un Lieu, les Membres de Famille doivent observer un code de conduite strict afin de préserver leur statut social.

Priorité : le 1^{er} Membre de Famille sur un Lieu est placé en Position Principale (♣).

Les prochains se placent à la suite. Lorsque quelqu'un quitte la File d'Attente, tous ceux qui étaient derrière lui avancent pour combler la place libérée.



Un Débutant **violet** arrive et se place derrière les Débutants **bleu** et **orange** qui étaient déjà là.



Lorsque le Débutant **bleu** quitte la File d'attente, les Débutants **orange** et **violet** avancent pour combler le vide.

Hiérarchie : lorsque des Membres de Famille de rangs différents partagent un même Lieu, ils font la queue par ordre de hiérarchie (Maestros, Donnas, puis Débutants).

Quand un Membre de Famille de rang supérieur arrive dans un Lieu, les Membres de Famille de rang inférieur reculent pour lui faire de la place : il rejoint la File d'attente derrière les Membres de Famille de rang identique ou supérieur qui étaient là avant lui.



Bleu place un Maestro qui rejoint la File d'Attente derrière le Maestro **orange** mais devant tous les autres Membres de Famille de rang inférieur.



Les Nobles

Il y a 3 Nobles dans le jeu - Cosme, Contessina et Jean. Les références à un Noble désignent n'importe lequel de ces 3 personnages.

Chaque Noble dispose d'un Carrosse, d'un marqueur Destination et d'un paquet de cartes Scandale. Le Carrosse indique sa position actuelle, tandis que le marqueur Destination indique le Lieu où il va se rendre.

Cosme est le patriarche des Médicis. Lors d'événements sociaux, il accorde toujours une audience aux personnes qui viennent lui parler. Les amis de Cosme trouvent la vie à Florence beaucoup plus facile grâce à sa connaissance inégalée des raccourcis de la ville.



Contessina est peut-être une Médicis par mariage mais, pour les familles nobles de Florence, elle a autant de légitimité que les autres Médicis. Vétérane de la haute société, Contessina a développé un dégoût pour tous ceux qu'elle considère comme "inférieures" à elle.



Jean est le plus jeune fils de Cosme et Contessina, mais il est de loin celui qui a le plus de succès. Beaucoup craignent que le pouvoir ne lui monte à la tête. Si Jean se délecte de ce pouvoir, il se méfie des flagorneurs. Prenez le temps de gagner sa confiance si vous voulez gagner ses faveurs.



ACTIONS

Pendant la phase *Effectuer des Actions*, les joueurs dépensent du Temps pour entreprendre des actions. En commençant par le 1^{er} joueur puis en continuant dans le sens horaire, chaque joueur effectue exactement 1 action, jusqu'à ce que tous les joueurs aient choisi de *Passer*.

À tour, un joueur choisit une des actions décrites ci-dessous et paye le Temps correspondant.

Passer (0)



Prenez votre Bague et placez-la sur l'un des Lieux du plateau principal (si vous êtes le dernier à passer, la manche se termine).

Placez la bague de sorte que le numéro du Lieu reste visible. Vous pouvez la placer sur un Lieu où il y a un marqueur Destination ou un Carrosse mais pas sur un Lieu qui contient déjà une bague.

Une fois que vous avez passé, vous ne pouvez plus effectuer d'actions pendant la manche en cours.

À chaque manche, le 1^{er} joueur qui passe gagne immédiatement 2 unités de Temps. Si c'est à vous de jouer alors que vous avez déjà passé, choisissez 1 de ces bonus :

- Échanger 1 Membre de votre Famille présent sur le Lieu où se trouve votre Bague avec un Membre de Famille adjacent (en respectant la hiérarchie)
- Gagner 1 unité de Temps
- Gagner 1 PV

Déployer (-4)



Déplacez un Débutant de votre plateau individuel vers n'importe quel Lieu du plateau principal ayant un emplacement de File d'Attente libre.

Le Débutant est toujours placé à la suite de la File d'attente du Lieu, en suivant les règles de la page 7.

Si tous vos Débutants sont sur le plateau principal, vous ne pouvez pas effectuer cette action.

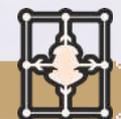
Promouvoir (-5)



Remplacez un Débutant déployé par une Donna ou une Donna déployée par un Maestro.

Vous ne pouvez pas remplacer directement un Débutant par un Maestro.

Se Déplacer (-1)



Déplacez 1 Membre de votre Famille déployé, de son Lieu actuel vers un Lieu

adjacent, en suivant une rue avec une icône de Bouclier.

Vous pouvez vous déplacer par n'importe quelle rue du plateau sur laquelle se trouve un bouclier, c'est-à-dire toutes les rues sauf celle qui traverse le parc en diagonal (en haut à gauche) et qui n'est utilisée que par les Nobles.

Une fois arrivé dans un nouveau Lieu, suivez les règles de priorité et de hiérarchie (voir p. 7). Si aucun emplacement n'est disponible, vous ne pouvez pas vous y rendre.

Immédiatement après qu'un Membre de Famille a quitté un Lieu, ceux qui restent à cet endroit (s'il y en a) se déplacent pour remplir l'éventuel emplacement de la File d'Attente laissé vacant.

Se Dépêcher (-3)



Déplacez 1 Membre de votre Famille 2 fois, ou 2 Membres de votre Famille 1 fois, en suivant les règles ci-dessus.

Quand vous déplacez 1 Membre de votre Famille 2 fois, vous pouvez passer par un Lieu qui n'a pas d'emplacement libre, à condition de ne pas vous y arrêter.



Se Vanter (-1)

Activez une Vantardise. Chaque Vantardise rapporte des PV en fonction du nombre de fois que vous remplissez ses critères. Vous ne pouvez vous Vanter que si toutes les conditions ci-dessous sont remplies :

- Vous avez au moins 1 Membre de votre Famille sur le même Lieu que la tuile Vantardise activée.
- Vous avez au moins 1 marqueur Vantardise disponible.
- Vous n'avez pas encore de marqueur Vantardise sur ce Lieu.

Chaque carte Vantardise est décrite à la fin des règles.

Quand vous activez une tuile Vantardise, gagnez les PV correspondants et placez un de vos marqueurs Vantardise sur la case située en face de la plage comprenant le nombre de PV que vous avez obtenu.

Si la case correspondant à vos PV est occupée, placez votre marqueur sur la case vide au-dessous. S'il n'y a pas de case vide au-dessous, vous ne pouvez pas effectuer cette action.

Vous pouvez effectuer l'action Se Vanter même si vous marquez 0 PV - tant que la case du bas est disponible.

Vous n'avez que 6 marqueurs Vantardise alors qu'il y a 9 Vantardises ! Une fois placés, les marqueurs ne peuvent plus être retirés ou déplacés, sauf en utilisant une carte Scandale.



La Vantardise illustrée rapporte 2 PV par Lieu où vous avez au moins un Membre de votre Famille. Orange est présent sur 5 Lieux, il gagne donc 10 VP et place son marqueur sur la case « 7-12 ».

Bleu effectue aussi cette Vantardise et marque 8 PV. Comme la case « 7-12 » est déjà occupée, il place son marqueur Vantardise sur la case « 0-6 ».

Offrir un Cadeau (-2*)

Offrez un cadeau à un Noble.

Vous devez posséder un Cadeau (vous n'en avez que 3 en début de partie).

Une fois placés, les Cadeaux restent définitivement sur le plateau et ne peuvent pas être retirés ou déplacés. Si vous avez déjà placé tous vos cadeaux, vous ne pouvez pas effectuer cette action.

Vous devez avoir un Membre de votre Famille sur le Lieu où se trouve le Carrosse du Noble à qui vous offrez le Cadeau.

Vous pouvez offrir un Cadeau à n'importe quel Noble, y compris un Noble inactif (par exemple si Contessina est la Noble active, vous pouvez aussi offrir un Cadeau à Cosme ou à Jean).

Le coût de cette action varie en fonction du nombre de Cadeaux que vous avez déjà offerts au Noble en question.

Le 1^{er} Cadeau offert à chaque Noble coûte 2 unités de Temps. Chaque Cadeau suivant coûte +1 unité de Temps par Cadeau que vous avez déjà offert à ce Noble.

Par exemple, le 3^e Cadeau que vous offrez à un Noble donné vous coûtera 4 unités de Temps.

Dépensez les unités de Temps et placez 1 de vos Cadeaux sur le plateau, dans la zone de Cadeaux du Noble correspondant :



Placez 1 de vos Gardes sur un emplacement Bouclier inoccupé de la couleur du Noble. Chaque Noble offre un effet unique :

- **Cosme** vous permet de placer un Garde comme Garde du Corps. Ses boucliers se situent sur les rues du plateau. Si vous déplacez un Membre de votre Famille sur une rue dont le bouclier est occupé par un Garde du Corps de votre couleur, vous gagnez 1 unité de Temps. Si un autre joueur en fait de même, vous gagnez 2 PV (mais lui ne gagne pas de Temps).



Vous devez avoir assez de Temps à dépenser avant le mouvement pour le réaliser (vous ne pouvez pas utiliser le Temps gagné pendant le mouvement pour payer celui-ci).

- **Contessina** vous permet de placer un Garde comme Espion. Ses boucliers se situent sur les tuiles Vantardise. Lorsqu'un Noble entre ou passe sur un Lieu où vous avez un Espion, vous gagnez une carte Scandale de sa couleur ainsi que le joueur qui a la meilleure Vantardise.



Les Espions ne bloquent pas les emplacement Vantardise. Vous ne pouvez pas avoir plus de 5 cartes Scandale en main. Si vous en gagnez d'autres, gagnez 1 unité de Temps à la place.

- **Jean** vous permet de placer un Garde comme Videur. Ses boucliers se situent à côté de chaque File d'attente. Lorsqu'un Membre de Famille entre dans un Lieu où se trouve un Videur de la même couleur, il avance le plus loin possible dans la File d'Attente, tout en respectant la hiérarchie.



L'effet se produit quand vous Déplacez, Promouvez ou Déployez un Membre de votre Famille (via une action ou une carte Scandale). Il doit y avoir un emplacement vide dans la File d'Attente. Le Videur ne permet pas de retirer des Membres de Famille !

Jouer un Scandale (?)

Jouez 1 carte Scandale. Payez son coût en Temps (s'il y en a un) pour effectuer l'action.

Lorsque la pioche des cartes Scandale d'un Noble est épuisée, mélangez sa défausse pour la remplacer.

Échanger des carte Scandale contre du Temps

À tout moment, sans que cela ne vous coûte d'action, vous pouvez défausser 1 carte Scandale pour gagner 1 unité de Temps.

Vous n'effectuez pas l'action indiquée sur la carte.

Cartes Scandale

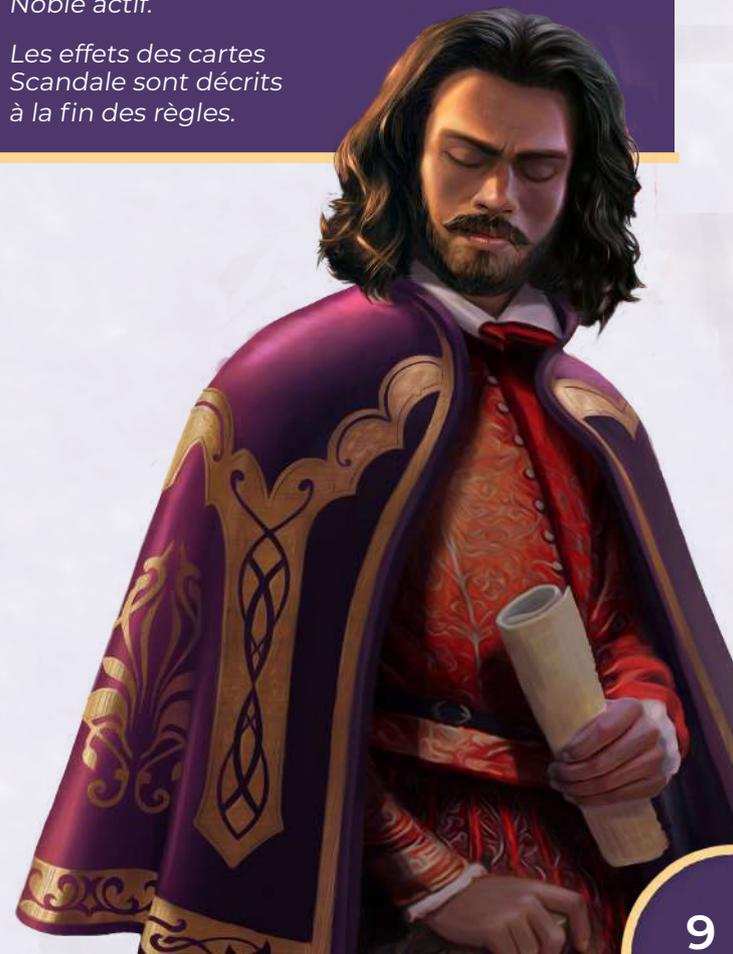
Les cartes Scandale représentent les précieuses informations que vous pouvez obtenir en cotoyant les Médicis et les effets que ces informations peuvent avoir. Il y a 3 pioches (1 par Noble), chacune avec des cartes différentes.



Vous pouvez détenir jusqu'à 5 Scandales à la fois. Si vous gagnez un Scandale mais que vous avez déjà atteint votre limite, vous gagnez 1 unité de Temps à la place.

Les cartes Scandale se gagnent en ayant le plus haut niveau de Vantardise (ou en ayant un Espion de Contessina, voir à gauche) dans le Lieu qu'un Noble visite lors de son déplacement (qu'il s'y arrête ou pas). Les cartes Scandale gagnées de cette façon sont toujours prises dans la pioche du Noble actif.

Les effets des cartes Scandale sont décrits à la fin des règles.



DÉPLACEMENT DU NOBLE

À la fin de la phase *Effectuer des Actions*, quand tous les joueurs ont passé, le Noble actif (et seulement lui) se déplace vers sa destination.

Sur le plateau, les flèches (illustrées à droite) indiquent le trajet que le Noble emprunte. Il suit ce trajet jusqu'à ce qu'il atteigne son marqueur Destination et s'y arrête.



Seul se déplace le Noble actif (celui dont le Carrosse est visible sur le segment actuel du Cadran des Nobles). Chaque Noble effectue 3 déplacements par partie, dans cet ordre : Cosme, Contessina puis Jean.



Exemple : Cosme, qui se trouve au Lieu 7, doit se rendre au Lieu 2. Il commence par remonter le plateau jusqu'au Lieu 4, passe par le Lieu 1, descend ensuite au Lieu 5 et termine son déplacement jusqu'au Lieu 2 où il s'arrête.

PV pour les Positions Principales : quand un Noble visite un Lieu, le joueur ayant un Membre de sa Famille sur la Position Principale reçoit immédiatement les PV indiqués sur le Cadran des Nobles.



La Position Principale est l'emplacement coloré situé au début des Files d'Attente.

Il n'est pas nécessaire de contrôler le Lieu pour gagner les PV.

Cet effet s'applique que ce soit lors du passage du Noble (sans arrêt) ou lorsqu'il atteint la destination finale de son déplacement. Les lieux de départ et les lieux vides n'octroient pas de PV.

Exemple : dans l'exemple ci-dessus, Cosme visite 4 Lieux. Il offre 1 PV à chaque Membre sur la Position Principale de chacun des Lieux (1 fois à Orange et 2 fois à Bleu).

PV pour les Vantardises : pour chaque lieu visité par le Noble, le joueur avec le niveau de Vantardise le plus élevé pioche 1 carte Scandale du Noble actif, à condition qu'un Membre de sa Famille soit présent dans ce Lieu.

Cet effet s'applique que ce soit lors du passage du Noble (sans arrêt) ou lorsqu'il atteint la destination finale de son déplacement.

Les joueurs dont le marqueur Vantardise se trouve au-dessous du marqueur le plus haut ne gagnent rien. Comme pour la

Position Principale, si aucun marqueur n'est présent, aucune récompense n'est octroyée.

Même un marqueur Vantardise situé sur le point le plus bas peut être considéré comme étant le plus haut si aucun autre marqueur n'est présent.



Exemple : au Lieu 2, Cosme donne une de ses cartes Scandale à Orange mais pas à Bleu.

DÉCOMPTÉ DU NOBLE

Après la phase *Mouvement du Noble*, le Noble actif (qui vient de se déplacer) attribue des PV aux joueurs dont des Membres de Famille sont sur le même Lieu que lui, en fonction du segment actuel du Cadran des Nobles.

Le décompte de ces PV se fait uniquement pour le Noble actif.

Tous les PV accordés pour les Positions Principales et pour les Vantardises doivent être calculés pendant la phase *Déplacement du Noble*, avant la phase *Décompte du Noble*.

Chaque Noble octroie des PV un peu différemment, mais les PV qu'ils accordent augmentent au fur et à mesure que la partie avance.

Cosme octroie un certain nombre de PV au propriétaire de chaque Membre de Famille en fonction de la position de celui-ci dans la File d'Attente.

Un joueur reçoit des PV pour **chacun** des Membres de sa Famille présent sur le Lieu (il peut donc en gagner plusieurs fois).



Exemple : en fin de 1^{ère} manche, Cosme accorde des PV au Lieu 2. Orange occupe les 1^{er} et 3^e emplacements alors que Bleu occupe les 2^e et 4^e emplacements. Orange obtient 15 VP (11 + 4) et Bleu en obtient 9 (7 + 2).

PHASE D'ENTRETIEN

Contessina pense que certaines personnes ne méritent tout simplement pas son attention. Son système de rétribution est le même que celui de Cosme, sauf qu'elle n'accorde pas de PV aux Débutants.

Les PV qui devraient être attribués à un Débutant sont simplement ignorés (ils ne sont pas distribués à d'autres Membres de Famille de la File d'Attente).



Exemple: en fin de 2^e manche. Contessina accorde des PV au Lieu 5. **Noir** occupe les 1^{er} et 2^e emplacements avec respectivement un Maestro et une Donna, il reçoit 22 PV (13 + 9). **Orange** occupe le 3^e emplacement avec un Débutant. Par conséquent, il ne gagne pas de PV.

Jean préfère récompenser les joueurs qui contrôlent un Lieu, mais seulement s'ils prennent un moment pour parler avec lui ! Dans l'ordre de contrôle du Lieu (voir p. 7), chaque joueur peut dépenser le nombre d'unités de Temps inscrit sur le Cadran des Nobles pour gagner les PV correspondant à son niveau de contrôle. Le 1^{er} joueur peut gagner les PV du 1^{er} rang, le second ceux du 2^e rang et le troisième ceux du 3^e rang.



Exemple : en fin de 3^e manche, Jean accorde des PV au Lieu 3. **Orange** occupe les 1^{er} et 2^e emplacements. **Bleu** occupe le 3^e emplacement. Comme il a le plus de pions dans ce Lieu, **Orange** le contrôle. Il dépense 4 unités de Temps pour gagner 20 PV alors que **Bleu** en dépense 2 pour gagner 12 PV.

Si un joueur ne peut pas (ou ne veut pas) payer le Temps requis, le joueur suivant dans l'ordre de contrôle du Lieu a la possibilité de revendiquer cette récompense (en payant le Temps correspondant) ; cela se répète jusqu'à ce qu'un joueur paye et prenne la récompense ou que tous les joueurs la laissent passer.

Un même joueur ne peut obtenir qu'une seule récompense de Jean. Ainsi, si un joueur revendique la récompense d'un joueur mieux classé que lui, il ne reçoit pas sa récompense initiale en plus ; celle-ci est reportée au joueur classé après lui.

De même, un joueur ne peut pas renoncer à une récompense pour en revendiquer une plus basse à la place, ce serait trop embarrassant !

Résolvez les égalités selon les règles de priorité et de hiérarchie (voir p. 7).

Comme résumé en page 6, effectuez la phase *Entretien* à la fin des manches 1 à 8, avant de débiter la manche suivante.

Le marqueur 1^{er} Joueur (ci-contre) est remis au joueur suivant dans le sens horaire.



Le joueur qui possède ce marqueur est le 1^{er} joueur à agir lors de chacune des phases *Effectuer des Actions*.

Aux manches 3 & 6, les joueurs gagnent autant de Cadeaux de leur couleur qu'indiqué au bas du segment de Jean.



Cela représente 2 Cadeaux en manche 3 et 1 Cadeau en manche 6. Les Cadeaux ainsi gagnés sont pris parmi ceux mis de côté lors de l'installation et non parmi ceux offerts aux Nobles (qui ne sont jamais retirés).



Lors des manches 1 à 6, le Cadran des Nobles est avancé d'un segment afin de cacher le segment qui vient d'être résolu.

Cela fait, placez de nouveaux jetons Temps et Lieu, face visible, sur les emplacements nouvellement révélés.

Les jetons Temps et Lieu des manches précédentes sont remis dans la boîte. Ils ne seront plus utilisés au cours de cette partie.

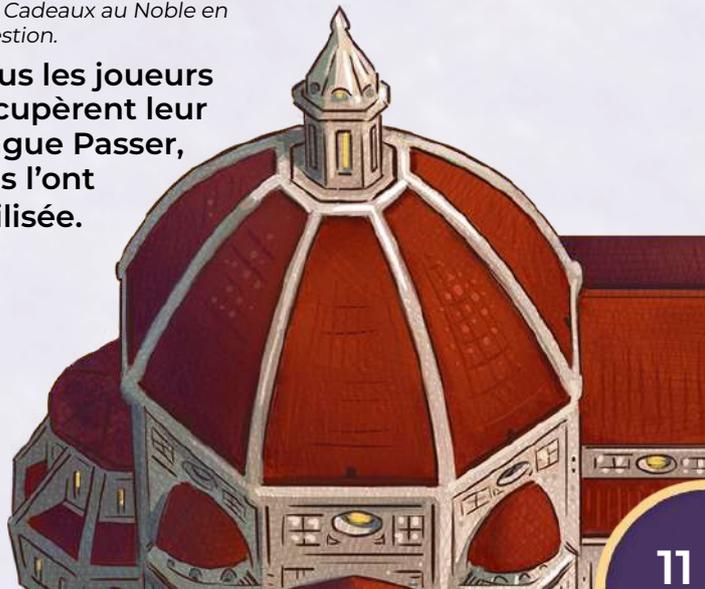
Placez le marqueur Destination du Noble qui était actif lors de cette manche sur le Lieu indiqué par le jeton Lieu nouvellement révélé (ou, lors des manches 7 à 9, retirez son marqueur Destination du plateau. Ce Noble ne se déplacera plus).



Le Carrosse doit être laissé en place afin que les joueurs puissent toujours Offrir des Cadeaux au Noble en question.



Tous les joueurs récupèrent leur Bague Passer, s'ils l'ont utilisée.



FIN DE PARTIE

La partie se termine après 9 manches. Avant de désigner le vainqueur, les joueurs gagnent des points supplémentaires.

Dans le jeu, les PV sont représentés par cette icône : 

PV DU TEMPS RESTANT

Chaque joueur gagne 1 PV par tranche de 2 unités de Temps qui lui reste sur son Cadran du Temps.

Par exemple, si vous avez 3 unités de Temps, vous gagnez 1 PV.



PV DES CARTES OBJECTIF

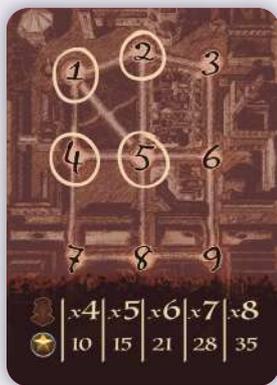
En fin de partie, sa carte Objectif fait gagner au joueur des PV, en fonction du nombre de Membres de sa Famille présents sur les Lieux indiqués.

Lors de la mise en place, chaque joueur reçoit une carte Objectif. Chaque carte représente le plateau principal avec 4 Lieux mis en évidence.

Si le joueur a au moins 4 Membres de sa Famille répartis dans ces Lieux, il marque les PV correspondants (pour un maximum de 35 PV).

Si un joueur a moins de 4 Membres de sa Famille répartis sur les Lieux indiqués, il ne gagne rien.

Il n'est pas nécessaire que le joueur ait des pions sur les 4 emplacements, ni qu'il contrôle ces Lieux ou qu'il soit en Position Principale dans les File d'Attente de ceux-ci.



DÉSIGNER LE VAINQUEUR

Une fois le décompte des PV entièrement résolu, le joueur qui a collecté le plus de PV est désigné vainqueur.

En cas d'égalité, le joueur avec le plus de Membres de sa Famille sur le plateau principal gagne. Si l'égalité persiste, le joueur qui a offert le plus de Cadeaux gagne. Si l'égalité persiste encore, les joueurs se réjouissent de leur victoire commune !

MODE SOLO

Florence comprend des règles et des cartes pour un mode solo dans lequel vous affrontez Palla Strozzi, le plus fortuné des nobles florentins, un homme assoiffé de richesse et de pouvoir.

Dans ces règles, il est désigné par le terme "Strozzi".



Dans ces règles, les Nobles A, B et C désignent les Nobles visibles sur le Cadran des Nobles selon leur position, à savoir :

Noble A : le Noble actif de la manche en cours.

Noble B : le Noble qui sera actif lors de la prochaine manche.

Noble C : le Noble qui sera actif après le Noble B.

Note : à la manche 8, Jean est le Noble B et C. À la manche 9, il est les 3 à la fois.

MISE EN PLACE

1. Mettez le jeu en place comme habituellement.
2. Donnez à Strozzi un plateau individuel avec tous les Membres de Famille, Gardes, Cadeaux et jetons Vantardise orange et bleus. Donnez-lui 1 marqueur Score et 1 Bague orange ou bleus. Il ne reçoit pas de carte Objectif.
3. Mélangez les 10 cartes Strozzi et formez une pile face cachée.
4. Donnez-vous le marqueur 1^{er} Joueur.
5. Strozzi commence avec 3 Gardes (de n'importe quelle couleur) sur le plateau : 1 sur le bouclier de Cosme immédiatement après le Lieu occupé par son Carrosse (si Lieu 1, le mettre entre les Lieux 1 et 2), 1 sur le bouclier de Contessina (sur la tuile Vantardise) de sa prochaine destination et 1 sur le bouclier de Jean de sa prochaine destination.
6. Les règles Avant la 1^{ère} Manche (voir p. 5) s'appliquent toujours. En tant que deuxième joueur, Strozzi déploie ses Débutants avant vous : 1 Débutant orange sur la destination de Cosme et 1 Débutant bleu sur la destination de Jean.

GAGNER DU TEMPS

À la 1^{ère} phase Gagner du Temps, Strozzi obtient 6 unités de Temps. Aux manches suivantes, il en obtient autant que vous, mais jamais moins de 4 unités.

EFFECTUER DES ACTIONS

Quand vient votre tour, effectuez vos actions selon les règles de base. Quand c'est à Strozzi de jouer :

S'il possède au moins 1 unité de Temps : tirez la 1^{ère} carte de la pioche Strozzi, résolvez-la puis défaussez-la. Chaque carte a un coût en Temps (2 ou 3 unités). Une fois la carte piochée, réduisez le Temps de Strozzi en fonction et appliquez ses effets. Si la carte coûte plus de Temps que Strozzi n'en possède, il perd tout le Temps qui lui reste et la carte est tout de même résolue.

S'il n'a plus de Temps et qu'il n'a pas passé : il passe et place sa Bague sur la 1^{ère} destination (du Noble A au Noble C) où il n'a pas de Membre de sa Famille en Position Principale et où il peut échanger des Membres de sa Famille avec vous. Si aucune des 3 destinations ne répond à ces critères, il place sa Bague sur n'importe quel Lieu où il pourrait échanger des Membres de sa Famille avec vous. Si aucune possibilité n'existe, il garde sa Bague.

Aux manches 3, 6, 9 (celles où Jean est actif), Strozzi passe dès qu'il lui reste 3 unités de Temps ou moins, pour autant qu'il ait un Membre de sa Famille sur la Destination de Jean.

S'il a déjà passé : il échange, sur le Lieu où est placée sa Bague, le Membre de sa Famille le plus en arrière avec le Membre de votre Famille situé 1 case devant (s'il est derrière un Membre de votre Famille).

S'il ne peut pas placer sa Bague ou s'il a fait tous les échanges possibles, il obtient 1/2/3 PV aux manches 1-2-3/4-5-6/7-8-9.

Les règles des Espions de Contessina ou des Videurs de Jean s'appliquent aussi à Strozzi. Cependant, il ne bénéficie d'aucun avantage concernant les Gardes du Corps de Cosme (à part les 2 PV si un Membre de votre Famille passe où il en a). De plus, si un Membre de votre Famille passe là où vous avez un de vos Gardes du Corps, vous marquez 1 PV (en plus du gain de Temps).

DÉPLACEMENT DU NOBLE

Strozzi gagne des PV pour les Positions Principales comme un joueur ordinaire. Lorsqu'il gagne une carte Scandale, défaussez la 1^{ère} carte de la pioche du Noble actif et ajoutez 1 unité de Temps à Strozzi.

DÉCOMPTE DU NOBLE

Strozzi gagne les PV de Cosme et de Contessina normalement. Pour Jean, il doit dépenser le Temps indiqué pour obtenir sa récompense. S'il n'a pas assez de Temps, il dépense le Temps qui lui reste et gagne les PV. S'il n'a pas du tout de Temps, il ne gagne rien.

PHASE D'ENTRETIEN

Mettez de côté les 3 premières cartes de la pioche Strozzi sans les regarder, mélangez sa défausse avec le reste de sa pioche et remettez les 3 cartes mises de côté par-dessus.

Effectuez les autres étapes de cette phase normalement.

CARTES STROZZI

Cartes 1 à 5 : Déploiement (3 )



Ces cartes font référence à la destination du Noble A, B ou C. Parmi les actions ci-dessous, effectuez, sur sa Destination, celle qui correspond au Noble :

Cosme : déployez 1 Débutant de la couleur indiquée et avancez-le le plus loin possible dans la File d'Attente, en respectant la hiérarchie.

Contessina : déployez 1 Donna de la couleur indiquée.

Jean : déployez 2 Débutants (1 orange et 1 bleu).

Si le Lieu est complet, passez à la destination du prochain Noble (passez de C à A si nécessaire). Si aucune des 3 destinations n'est libre, remontez à contre-sens par les flèches de mouvement des Nobles à partir de la destination du Noble A jusqu'à ce que vous trouviez un Lieu où Strozzi peut déployer le Membre de sa Famille.

Pour la carte 5, placez un Débutant de la couleur de Strozzi la moins présente sur le plateau. En cas d'égalité, vous choisissez.

Si Strozzi doit déployer un Membre de Famille qu'il n'a plus :

1. Remplacez dans sa réserve tous les Membres de Famille de la couleur correspondante déployés et qui ne se trouvent pas sur l'une des destinations des 3 Nobles.
2. Placez ensuite le Membre de Famille selon les indications.

Si aucun Membre de Famille ne peut être retiré de cette façon, ne faites rien.

Carte 6 : C'est l'heure de la fête (* )

Strozzi dépense tout son Temps, puis passe.

À chaque manche, si Strozzi révèle cette carte en premier, ne la résolvez pas. Tirez une nouvelle carte puis remélangez la carte 6 avec la pioche.

Si Jean est le Noble actif, Strozzi dépense tout son Temps, à l'exception de 3 unités, avant de passer.



Carte 7 : Un de mes amis (3 )

Si possible, promouvez un Débutant en Donna sur la destination du Noble A. Sinon, faites-le sur la destination du Noble B ou C.

S'il n'a pas de Débutant sur un de ces Lieux et/ou qu'il n'a plus de Donnas dans sa réserve, il peut essayer de promouvoir une Donna en Maestro à la place.

Si aucun Membre de sa Famille n'est présent sur l'un des Lieux, effectuez une action Vantardise (ci-dessous) à la place.



Cartes 8 & 9 : Vantardise (2 )

Strozzi effectue une Vantardise sur le 1^{er} Lieu après la position actuelle du Noble A (il suit les flèches de déplacement des Nobles).

- Aux manches 1 à 3, il gagne 2 fois les PV indiqués sur la Vantardise et place un jeton Vantardise de la couleur indiquée sur la case du bas.
- Aux manches 4 à 6, il gagne 3 fois les PV indiqués et place le jeton sur la case du milieu.
- Aux manches 7 à 9, il obtient 4 fois les PV indiqués et place le jeton sur la case la plus haute.

Il n'a pas besoin de remplir la condition de la carte Vantardise ou d'avoir un Membre de sa Famille à cet endroit.

S'il ne peut pas effectuer une Vantardise parce que la case est occupée, il suit les flèches de déplacement des Nobles jusqu'à trouver un Lieu avec une Vantardise qu'il peut utiliser.



Carte 10 : Déploiement d'un Garde (2 )

Strozzi déploie un Garde sur un bouclier du Noble B, sur la destination du Noble B (ou juste avant si c'est Cosme).

Si l'emplacement est pris, remontez à contre-sens par les flèches de mouvement des Nobles jusqu'à ce que vous trouviez un Lieu où un Garde peut être placé. Si aucun emplacement de ce type n'existe ou si c'est la 9^e manche, Strozzi gagne 2 PV à la place.



FIN DE PARTIE

Vous gagnez les PV normalement (Temps et Objectif) alors que Strozzi n'en gagne que pour le Temps qui lui reste. Si vous avez plus de PV que lui, vous gagnez !

MODIFIER LA DIFFICULTÉ

Ajustements pour simplifier la partie :

- Strozzi marque 1x/2x/3x pour les Vantardises à la place de 2x/3x/4x.
- Strozzi gagne 1 unité de Temps en moins par manche (min. 4)
- Strozzi n'obtient pas de Temps pour les Vantardises pendant le Mouvement du Noble.
- Strozzi ne place pas de Gardes lors de la mise en place.
- Strozzi ne gagne que la moitié des PV s'il ne paye pas Jean.

Ajustements pour complexifier la partie :

- Si vous êtes le 1^{er} à passer, vous ne bénéficiez pas du bonus lorsque c'est de nouveau votre tour.
- Strozzi gagne 2 PV par unité de Temps qui lui reste lorsqu'il résout la carte 6.
- Strozzi gagne 1 unité de Temps en plus par manche (max. 9).
- Si Strozzi est le 1^{er} à passer, il gagne 2 unités de Temps après avoir effectué son action Passer.
- Lors de la mise en place, donnez à Strozzi un Objectif, face cachée, qu'il décomptera comme vous en fin de partie.
- Vous ne pouvez pas vous déplacer sur les rues où Strozzi a placé un Garde du Corps.

TUILES VANTARDISE

Chaque tuile Vantardise requiert des conditions différentes détaillées ci-dessous :



Influenceurs : gagnez 5 PV par Donna / Maestro que vous avez placé sur le plateau.



Grande Gueule : gagnez 3 PV par marqueur Vantardise que vous avez placé sur le plateau, y compris celui-ci.



Scandaleux : gagnez 3 PV par carte Scandale dans votre main, quelle que soit sa couleur.



Vie Festive : gagnez 3 PV par Position Principale que les Membres de votre Famille occupent.



Réputation : gagnez 3 PV pour chaque Membre de votre Famille placé dans la même ligne que ce Lieu (ex. : si cette Vantardise se trouve sur le Lieu 7, 8 ou 9, vous marquez 3 PV pour chaque Membre de votre Famille présent sur les Lieux 7, 8 et 9).



Mobilité Ascendante : gagnez 3 PV pour chaque Membre de votre Famille placé dans la même colonne que ce Lieu (ex. : si cette Vantardise se trouve sur le Lieu 1, 4 ou 7, vous marquez 3 PV pour chaque Membre de votre Famille présent sur les emplacements 1, 4 et 7).



Plus Un : gagnez 4 VP par Lieu où vous avez au moins 2 Membres de votre Famille.



Grand Dépensier : gagnez 3 PV par Cadeau que vous avez offert (tous les Nobles confondus).



Des Yeux Partout : gagnez 2 PV par Lieu où vous avez au moins 1 Membre de votre Famille.

EXEMPLE DE JEU

Observons une manche de Florence pour comprendre son fonctionnement.

3 joueurs : **Bleu** (1^{er} joueur), **Orange** et **Violet**. Avant le 1^{er} tour, les joueurs déploient chacun 1 Débutant gratuitement dans l'ordre inverse du tour : **Violet**, **Orange** et **Bleu**.



Comme Cosme se rendra au Lieu 6 en fin de manche, **Violet** place son Débutant sur ce Lieu.

Orange en place un sur le Lieu 5. En plus d'être proche des 3 destinations, il se trouve sur le trajet de Cosme, ce qui sera utile lors du mouvement du Noble.

Enfin, **Bleu** place un Débutant à côté du Carrosse de Cosme, en espérant lui offrir des Cadeaux pour pouvoir utiliser les Gardes du Corps au plus tôt.



La 1^{ère} manche peut débuter. Chaque joueur reçoit 12 unités de Temps.

Bleu paye 2 unités de Temps pour offrir un Cadeau à Cosme. Cela lui permet de placer un Garde comme Garde du Corps entre les Lieux 4 et 5 en espérant que **Violet** et **Orange** se déplacent vers 4, ce qui lui rapporterait 2 PV à chaque fois.

Orange paye 4 unités de Temps et déploie 1 Débutant sur le Lieu 6. En plus d'être la prochaine destination, cela l'aidera à obtenir la récompense de la Vantardise "Réputation" du Lieu 5 (voir plus loin).

Violet paye 4 unités de Temps et déploie 1 autre Débutant sur le Lieu 6. Il veut assurer sa suprématie sur ce Lieu ! Comme **Orange** a déjà un Débutant là, le Débutant de **Violet** se place au bout de la File d'Attente.

Après ces actions, **Bleu** a 10 unités de Temps, **Orange** et **Violet** en ont 8.



Chacun a effectué 1 action. **Bleu** peut donc rejouer. Il offre un 2^e cadeau à Cosme (dont le coût est de 2+1=3 unités de Temps). Cette fois, il place un Garde du Corps entre 5 et 6, espérant tirer le meilleur parti des déplacements de **Violet** et d'**Orange** pour rencontrer Contessina.

Orange paye 4 unités de Temps pour déployer un Débutant sur le Lieu 4.

Violet consulte le Cadran des Nobles : le 2^e emplacement rapporte 3 PV de plus que le 3^e lors du décompte. Il décide de promouvoir son nouveau Débutant en Donna pour 5 unité de Temps. La Donna passe en tête de la File d'Attente. Cela l'aidera à gagner des PV avec Contessina à la prochaine manche (elle n'accorde des PV qu'aux Donnas et aux Maestros).



Après leur 2^e action, **Bleu** possède 7 unités de Temps, **Orange** en a 4 et **Violet** 3.



Pour 1 unité de Temps, **Bleu** déplace son Débutant sur le Lieu 2 (qui se trouve sur le trajet de Cosme vers 6). Il gagnera un bonus pour être en Position Principale ici.

Pour 1 unité de Temps, **Orange** active la Vantardise "Réputation" du Lieu 5 qui lui rapporte 9 PV (3 PV pour chacun des 3 Membres de sa Famille dans cette rangée de Lieux).

Comme il a récolté 9 PV, **Orange** place son jeton Vantardise sur la case centrale de la carte Vantardise (7-12 PV). Il faut que **Bleu** ou **Violet** obtienne 13 PV ou plus avec cette Vantardise pour pouvoir placer leur jeton sur la case supérieure de cette tuile. Ils peuvent aussi obtenir le même nombre de PV et occuper la case inférieure mais cela ne leur rapportera rien pendant les déplacements des Nobles !



Violet passe. Il veut gagner du Temps pour la prochaine manche et ne veut pas qu'**Orange** utilise sa Bague sur le Lieu 6 et lui vole la position de son Débutant ! Comme il est le premier à passer, il obtient 2 unités de Temps.

Maintenant, **Bleu** possède 6 unités de Temps, **Orange** en a 3 et **Violet** en a 5.



Bleu a encore un peu de Temps et décide de payer 4 unités de Temps pour déployer un 2^e Débutant sur le Lieu 3. Il s'assure ainsi un autre bonus de Position Principale.

Orange doit rester sur le Lieu 5 s'il veut obtenir la carte Scandale bonus conférée par sa Vantardise lors de l'arrivée de Cosme. Par conséquent, il passe.

Comme **Violet** a déjà passé, à son tour il obtient un bonus et décide de gagner 1 unité de Temps.

Bleu possède 2 unités de Temps, **Orange** en a 3 et **Violet** en a 6.

Ensuite, **Bleu** passe.

Dès que **Bleu** a passé, la phase Effectuer des Actions se termine. **Orange** et **Violet** n'obtiennent donc pas de bonus pour cette manche.

La phase Déplacement du Noble peut alors commencer.



Cosme se rend au Lieu 6 en passant par :

- Orange** obtient le bonus de la Position Principale (1 PV) et tire une carte Scandale de la pioche de Cosme puisqu'il a la Vantardise la plus élevée.
- Bleu** obtient 2PV pour la Position Principale (1 PV par Lieu).
- Violet** obtient 1 PV pour la Position Principale.

Décompte du Noble.

Cosme octroie des PV sans condition aux Membres de Famille présents sur son Lieu de Destination.

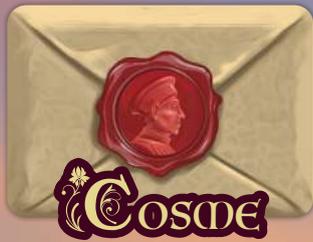
Violet a 1 Donna en Position Principale et 1 Débutant en 2^e position. Il gagne 11+7=18 VP.

Orange a 1 Débutant en 3^e position, il gagne 4 PV.

À la fin de la 1^{ère} manche, **Bleu** possède 2 PV (mais il pourra gagner jusqu'à 14 PV grâce à ses Gardes du Corps à la prochaine manche), **Orange** a 14 PV et **Violet** en a 19 !



CARTES SCANDALE



COSME



CONTESSINA

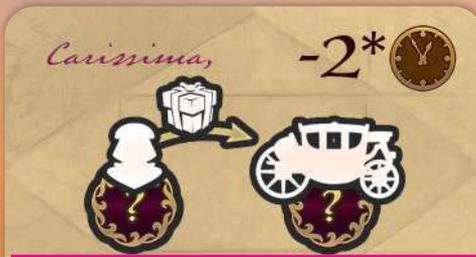


JEAN



Placez un Garde n'importe où sur le plateau, même si un Garde d'un autre joueur s'y trouve déjà.

Vous pouvez placer n'importe quel type de Garde. Le Garde existant n'est pas retiré et son effet reste inchangé.



Offrez un Cadeau à un Noble où qu'il soit en payant le coût normal (2 + 1 par Cadeau que vous avez déjà offert à ce Noble).

Il n'est pas nécessaire de partager un Lieu avec son Carrosse pour le faire.



Retirez un de vos marqueurs Vantardise du plateau et remettez-le dans votre réserve.

Vous ne perdez pas les PV que vous avez gagnés en le plaçant. Vous pouvez, avec une action ultérieure, effectuer cette Vantardise une nouvelle fois !



Déplacez 1 Membre de votre Famille déjà déployé vers n'importe quel autre Lieu (sans limite de distance).

Ignorez les Gardes du Corps.

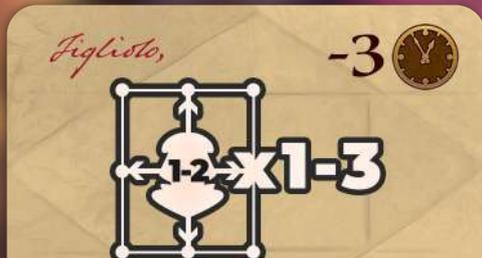


Échangez un Membre de votre Famille avec un Membre de n'importe quelle Famille de rang inférieur situé dans un Lieu orthogonalement adjacent

Le Membre de Famille remplacé rejoint la File d'Attente comme s'il venait d'être placé.



Échangez deux Membres de Famille dans une File d'Attente, en respectant les règles de hiérarchie.



Déplacez 1 ou 2 Membres de votre Famille de 1 à 3 cases adjacentes chacun.



Promouvez un Débutant en Donna.



Retirez définitivement un Membre de votre Famille du plateau.

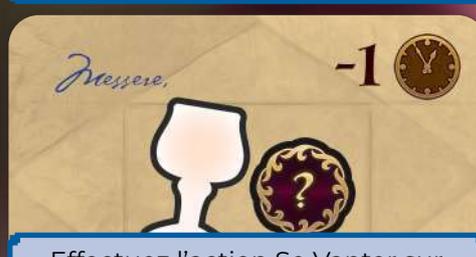
Notez que cette carte vous fait gagner 3 unités de Temps (au lieu d'en coûter). Remettez le Membre de Famille retiré dans la boîte (il n'est plus utilisable).



Déployez un Debutant dans un Lieu où vous avez une Donna ou un Maestro.



Avancez un Membre de votre Famille le plus loin possible dans sa File d'Attente tout en respectant la hiérarchie.



Effectuez l'action Se Vanter sur n'importe quel Lieu du plateau.

Toutes les règles de cette action doivent être respectées, hormis celle qui exige d'avoir un Membre de votre Famille sur le Lieu de la Vantardise activée.