



LES PALAIS DE CARRARA

- deuxième édition -



2-4



90'



10+

Vous êtes le chef d'une famille noble qui a reçu l'ordre du Palais Royal d'embellir 6 villes de la région. En utilisant les précieux blocs de marbre provenant des célèbres carrières de Carrare, vous construirez des bâtiments, ajouterez des décorations et placerez des statues pour remplir les villes de merveilles en marbre. De temps en temps, la famille royale évaluera vos progrès et vous récompensera avec des richesses et/ou des points de victoire (PV). Assurez-vous de suivre le rythme des autres familles nobles, sinon vous risquez de perdre des PV et le jeu pourrait se terminer avant que vous ne soyez prêt. La famille noble qui remporte le plus de PV gagne.



Matériel



1 Plateau de jeu et axe de roue



2 Roues recto verso



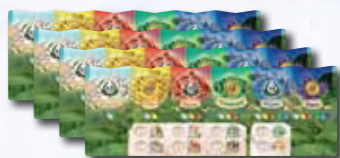
36 Tuiles Bâtiment
(6 types de bâtiments différents avec des valeurs de 1 à 5 (avec deux ensembles de 3), 4 de ces types ont un fond urbain orange et 2 ont un fond rural vert).



6 Tuiles Monument
(Bâtiments de Valeur 8)



8 Tuiles Amélioration



4 Plateaux de joueur recto verso



63 Pièces (Florins)



42 Blocs
(7 de chaque : blanc, jaune, rouge, vert, bleu et violet)



1 Sac pour les blocs



32 marqueurs d'Évaluation
(8 de chaque couleur de joueur)



8 marqueurs de Points de Victoire (PV)
(2 de chaque couleur de joueur)



4 Paravents



1 Plateau Cour Royale recto verso



1 marqueur de Visite Royale



42 Décorations
(7 de chaque : Livre, Blason, Couronne, Coupe, Drapeau, Porte)



44 Statues
(6 de chaque : blanc, jaune, rouge, vert, bleu, violet, et 8 d'or)

Version avancée

|| Remarque: Les Florins ne sont pas censés être limités, et une substitution adéquate peut être trouvée si vous en manquez. Tous les autres composants sont limités.

Assemblage des roues et du plateau de jeu :



Assemblage des paravents :



Crédits

AUTEURS : Wolfgang Kramer, Michael Kiesling • **ILLUSTRATEUR :** Franz Vohwinkel
CHEF DE PROJET : Rudy Seuntjens • **DÉVELOPPEUR :** Seb Van Deun
DIRECTION ARTISTIQUE & LIVRET DE RÈGLES : Rafaël Theunis • **RÉDACTRICE :** Amanda Erven
TRADUCTION FRANÇAISE : Damien Constant • **CONTRÔLE QUALITÉ :** Eefje Gielis
LOGISTIQUE : Wim Goossens



Wolfgang Kramer souhaite remercier sa femme Ursula Kramer et Seb (Game Brewer), qui se sont démenés avec lui lors de nombreux essais pour trouver la meilleure solution pour les règles jusque dans les moindres détails. Michael Kiesling tient à remercier tout particulièrement sa femme Ina pour son soutien sans faille.

En cas de problème avec ce produit, veuillez contacter le point de vente où vous avez acheté ce jeu, ou notre service client sur notre site : gamebrewer.com/customer-service

Les Palais de Carrara est un jeu de Collection dans lequel vous êtes en **compétition pour acheter des blocs de couleur** utilisés pour **construire les plus beaux bâtiments en marbre** dans les différentes villes de la région. Une fois que vous avez commencé à construire, vous devez **choisir tactiquement quand évaluer** certaines caractéristiques ou emplacements. Ces évaluations vous permettront d'obtenir l'argent nécessaire pour acheter d'autres blocs et/ou les points de victoire nécessaires pour gagner la partie. C'est un peu **une course à la ligne d'arrivée**, vous devrez donc suivre le rythme de vos adversaires. Il existe 2 versions pour jouer : **normale** et **avancée**. Si vous découvrez cette édition de Carrara, commencez par les **règles de la version normale** et passez aux **règles avancées** lorsque vous le souhaitez.

- ## Mise en place



Mise en place pour les joueurs




1



2



3

- 1 Placez un **plateau de joueur** devant vous, face  visible. Laissez de la place pour construire des bâtiments en colonnes au-dessus des villes de votre plateau de joueur.
- 2 Placez le **paravent** de la couleur de votre choix devant vous, derrière ou à côté de votre plateau de joueur. Placez-le de façon à ce que vos Florins et vos blocs restent cachés des autres joueurs.
- 3 Placez **20 Florins** et vos **blocs de départ** derrière votre paravent.
- 4 Placez **1 marqueur d'évaluation** de votre couleur dans chacun des 6 emplacements bonus de la Cour Royale.
- 5 Placez un **marqueur de PV** de votre couleur sur la case 0 de la piste de PV et **l'autre** sur la case 0 de la piste des centaines de PV.
- 6 Remettez les 2 marqueurs d'évaluation restants de votre couleur dans la boîte, ainsi que toutes les décorations et statues, et tous les composants des couleurs des joueurs qui ne sont pas utilisées.



5



4

Déroulement de la partie

Le premier joueur joue le premier tour, puis tous les joueurs continuent à jouer leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre, jusqu'à la fin de la partie. **A votre tour, vous devez choisir l'une des actions suivantes :**

1. Acheter des blocs
2. Construire un bâtiment ou un monument
3. Évaluer
4. Passer et prendre 2 Florins

1. Acheter des blocs

La roue détermine quels blocs sont disponibles à l'achat.



La roue comporte 6 secteurs qui contiennent des blocs. La roue tourne dans le sens des aiguilles d'une montre, alignant les secteurs en face d'emplacements fixes qui indiquent les coûts d'achat des blocs lorsqu'ils se trouvent à cet emplacement. Le premier emplacement a un coût pour tous les blocs, et lorsque les blocs sont ajoutés à la roue, ils vont dans le secteur à cet emplacement. Si un bloc n'est pas représenté, cela signifie qu'il est gratuit lorsqu'il se trouve à cet endroit.

À votre tour, **avant d'acheter des blocs**, vous pouvez choisir de **faire tourner la roue** d'un secteur dans le sens des aiguilles d'une montre ; si vous faites cela, **vous devez également ajouter de nouveaux blocs (si possible)**. Faites-le en ajoutant des blocs du sac au secteur du premier emplacement jusqu'à ce qu'il y ait un **total** de 11 blocs sur la roue. Achetez ensuite des blocs.

Si vous choisissez de ne pas faire tourner la roue, n'ajoutez pas de nouveaux blocs ; passez à l'achat de blocs.

Pour acheter des blocs, choisissez un secteur de la roue et **achetez autant** de blocs de ce secteur que vous **voulez ou pouvez**. Chaque bloc que vous achetez **coûte le montant indiqué** sur les blocs imprimés (couleur par couleur) pour cet emplacement (s'il n'est pas représenté, il est gratuit). Remettez les Florins dans la réserve et placez les blocs achetés derrière votre paravent.

*Exemple : **Bernard** fait tourner la roue d'un secteur dans le sens des aiguilles d'une montre. Il y a 9 blocs sur la roue, il en tire donc 2 du sac et les ajoute au secteur I ①. Il achète seulement le bloc vert et le bloc bleu du secteur III ②. Il paie 1 Florin à la réserve car le bloc vert coûte 1 ③ et le bleu est gratuit. Il place les 2 blocs derrière son paravent.*



Situations particulières

1. Si les blocs du dernier emplacement (celui où seul le bloc blanc a un coût) tournent et atteignent le premier emplacement, ils restent sur la roue et sont à nouveau plus chers.
2. Si, après avoir fait tourner la roue et ajouté d'autres blocs, vous vous rendez compte que vous ne pouvez rien acheter, vous devez relever votre paravent pour révéler votre insuffisance de fonds. Vous pouvez alors prendre 2 Florins de la réserve et terminer votre tour. Sinon, vous devez acheter au moins 1 bloc.
3. Si le sac n'a pas assez de blocs lorsque vous allez remplir la roue jusqu'à 11 blocs, tirez et placez autant de blocs que vous le pouvez, puis achetez des blocs comme d'habitude. Vous pouvez toujours faire tourner la roue avant d'acheter des blocs même si le sac est complètement vide et que vous ne pouvez pas tirer et placer de blocs.
4. Si la roue et le sac de blocs sont tous deux vides, vous ne pouvez pas choisir l'action Acheter des blocs.

2. Construire un Bâtiment ou un Monument

Les **bâtiments** seront construits dans votre **aire de jeu** en échange de blocs et pourront plus tard rapporter des PV ou des Florins.

Chaque bâtiment indique le type de **paysage** (orange=urbain/vert=rural) ①, le **type de bâtiment** (texte) ②, la **décoration** associée à ce type de bâtiment ③, et la **valeur** (coût en blocs) ④.



Vous pouvez effectuer l'une des actions suivantes lors de la construction :

A. Construire un bâtiment, OU

B. Construire un monument et réclamer une tuile Amélioration.

A. Construire un bâtiment

Choisissez 1 des bâtiments disponibles sur le plateau de jeu. Vous pouvez construire **n'importe quel bâtiment** dans **n'importe quelle ville** si vous avez le **nombre et la répartition correcte** des blocs. Sur votre plateau de joueur, sous chaque ville, sont indiquées les couleurs des blocs que vous pouvez utiliser pour construire. La valeur de chaque bâtiment indique le nombre de blocs de ces couleurs, dans n'importe quelle combinaison, que vous devez payer.



Remettez les blocs utilisés dans le sac et **placez le bâtiment au-dessus** de la ville appropriée sur votre plateau de joueur. Chaque bâtiment suivant dans la même ville sera placé **plus haut** que tous les bâtiments précédemment construits dans cette ville, **formant ainsi une colonne** de bâtiments au-dessus d'une ville. Remplissez l'emplacement vide du bâtiment sur le plateau de jeu avec un nouveau bâtiment de la pile à côté du plateau de jeu, si disponible.



Lorsque vous payez, vous pouvez échanger 2 blocs d'une couleur contre la couleur de valeur supérieure suivante. La hiérarchie des couleurs est la même que l'ordre des villes sur votre plateau de joueur, de **droite à gauche**. Par exemple, 2 blocs verts peuvent être payés en remplacement d'un bloc rouge. Vous pouvez faire autant d'échanges que vous le souhaitez, mais vous **ne pouvez pas faire ces substitutions à la chaîne**, c'est-à-dire que vous ne pouvez pas, dans cet exemple, payer 2 verts pour obtenir 1 rouge, puis l'associer avec 1 autre bloc rouge pour obtenir 1 jaune, etc. Si vous devez faire un échange pour obtenir 1 jaune, vous devrez commencer avec 2 blocs rouges derrière votre paravent.



Exemple : **Adèle** décide d'acheter la biblioteca qui coûte 4 blocs **1**. Elle souhaite la construire à Lucca. Les blocs doivent être blancs, jaunes ou rouges, dans n'importe quelle combinaison avec un total de 4 **2**. Elle remet 1 blanc, 1 jaune, 1 rouge et 2 verts (pour remplacer 1 rouge) dans le sac **3**, et place la biblioteca au-dessus de Lucca sur son plateau de joueur **4** avant de retourner un nouveau bâtiment de la pile et de l'ajouter à l'emplacement vide sur le plateau de jeu.



B. Construire un monument et obtenir une tuile Amélioration

Chaque type de bâtiment a un **monument** face visible à côté du plateau, avec une **valeur de 8**. Ceux-ci sont construits de la même manière que les bâtiments, mais vous **pouvez également améliorer** un bâtiment existant du **même type**, en le remplaçant par son monument.

Pour les améliorer, suivez toutes les exigences normales de la ville concernant les blocs, mais **payez la différence en blocs** entre la tuile que vous remplacez et le coût du monument (8). Une fois payé, vous placez le monument sur le bâtiment que vous remplacez. L'ancienne tuile est maintenant cachée et hors du jeu.



Lorsque vous construisez (ou améliorez) un monument, vous obtenez également gratuitement la **tuile Amélioration** de votre choix. Les tuiles Amélioration augmentent les rendements des gains sur les villes. Choisissez 1 tuile Amélioration et ajoutez-la à la case correspondante de votre plateau de joueur (voir 3. Évaluer à la page suivante).



Exemple : **Héloïse** veut acheter le monument porta et le construire à Viareggio. Elle possède déjà un bâtiment porta de valeur 5 dans cette ville **1**, il lui suffit donc de payer 3 blocs. Elle peut payer 1 rouge et 2 verts pour répondre aux exigences de couleur de Viareggio. **Héloïse** place le monument porta sur le bâtiment porta de valeur 5 **2**, le retirant du jeu. Elle choisit de prendre la tuile Amélioration Pisa, en la plaçant sur l'emplacement existant sur son plateau de joueur **3**. Maintenant, si Pisa est évaluée, elle obtiendra 4 Florins au lieu de 3.



Gagner des PV en construisant

Si vous avez utilisé tous vos marqueurs d'évaluation et que vous choisissez de construire un bâtiment ou un monument, vous recevez immédiatement des PV égaux à la valeur du bâtiment, sans autre modificateur. Si vous transformez un bâtiment en monument, vous recevez un nombre de PV égal au coût payé, donc si vous transformez un bâtiment de valeur 5 en monument (valeur 8), vous recevrez 3 PV.

3. Évaluer

Évaluer vous donne des PV et/ou des Florins, généralement pour vos bâtiments d'un type spécifique, ou dans un endroit spécifique. Vous disposez d'un total de 6 marqueurs d'évaluation, et il y a 14 emplacements d'évaluation. **Chaque ville** sur le plateau de jeu principal est disponible pour tous les joueurs mais ne peut être évaluée qu'**une seule fois et par un seul joueur**. Les emplacements de votre plateau de joueur ne sont disponibles que pour vous et ne peuvent être évalués qu'**une seule fois**.

Procédure d'évaluation (dans cet ordre) :

- » Prenez le marqueur de Visite Royale de la Cour Royale ().
- » Choisissez votre marqueur d'évaluation dans la Cour Royale et prenez le bonus (voir la **Remarque** dans la colonne suivante).
- » Choisissez un emplacement disponible à évaluer et prenez la ou les récompenses.
- » Tous les autres joueurs doivent également choisir d'évaluer à leur prochain tour OU de renoncer au bonus.
- » Retournez le marqueur de Visite Royale à la Cour Royale au début de votre prochain tour.

Pour évaluer, prenez le **marqueur de Visite Royale de la Cour Royale** et gardez-le jusqu'à votre prochain tour (cela rappelle aux autres joueurs que quelqu'un a choisi d'évaluer). Choisissez 1 marqueur d'évaluation dans une section bonus de la Cour Royale et prenez le bonus indiqué.



Sélectionnez ensuite un emplacement d'évaluation **vide**. (les détails spécifiques de chaque emplacement (A/B/C) sont décrits plus loin).

Multipliez la valeur du bâtiment (par ex. 4) par la récompense correspondante indiquée sur votre plateau de joueur. Vous recevrez soit des Florins, soit des PV, soit une combinaison des deux.



Lorsque vous marquez des PV, si vous atteignez la fin de la piste, déplacez votre deuxième marqueur de PV sur la piste des centaines de PV à la position suivante (+100 ou +200) afin que votre score actuel soit toujours la somme des montants indiqués par vos deux marqueurs de PV.



Suivre une Évaluation

Lorsqu'un **autre joueur** détient le marqueur Visite Royale, ces règles spéciales s'appliquent :

- » Si vous choisissez également d'évaluer, vous devez prendre votre marqueur d'évaluation dans la **même section bonus** de la Cour Royale. Vous gagnez le **même bonus**, puis vous pouvez évaluer **n'importe quel emplacement disponible** comme d'habitude.
- » Si vous choisissez de **ne pas évaluer**, vous reportez votre évaluation à plus tard. Déplacez votre marqueur d'évaluation de cette **même section bonus** vers la **grande zone ouverte** de la Cour Royale qui n'a pas de bonus. Vous jouez ensuite votre tour comme d'habitude. Plus tard, vous pourrez évaluer en utilisant ce marqueur déplacé, mais vous ne recevrez aucun bonus.



Lorsque vous êtes en possession du marqueur Visite Royale au début de votre tour, remettez-le d'abord dans la réserve. Vous pouvez immédiatement choisir d'évaluer à nouveau, en le prenant à nouveau.

Remarque : une fois que les 6 sections de la Cour Royale offrant un bonus sont vides, **toutes les futures évaluations seront effectuées à partir de la grande zone ouverte de la Cour Royale**. Il vous suffit de prendre votre marqueur dans cette section pour lancer une évaluation. Ne prenez pas le marqueur Visite Royale car il n'y a plus de bonus à gagner par les autres joueurs qui évaluent également avant votre prochain tour.

Emplacements d'évaluation :

- A. Les 6 emplacements de ville sur le plateau de jeu principal
- B. Les 6 types de bâtiments sur les plateaux de joueur
- C. Les paysages urbains et ruraux sur les plateaux de joueur

A. Les 6 emplacements de villes sur le plateau de jeu principal

Pour évaluer une ville, vous devez avoir construit **au moins 2 ou 3 bâtiments** au-dessus de cette ville sur votre plateau de joueur (3 à Lérici, Massa, et Viareggio / 2 à Lucca, Pisa, et Livorno).

Placez 1 de vos marqueurs d'évaluation sur l'**emplacement vide de la ville sur le plateau principal** que vous souhaitez évaluer. Additionnez la valeur de tous les bâtiments dans la colonne de cette ville au-dessus de **votre plateau de joueur**. Multipliez ensuite ce total par la valeur de récompense de cette ville telle qu'elle est indiquée sur votre plateau de joueur. Prenez le total correspondant comme récompense.



Exemple : Philippe veut évaluer Massa. Il a construit 3 bâtiments à Massa ①, et personne n'a encore évalué cette ville. Il déplace son marqueur d'évaluation de la section bonus de 5 Florins de la Cour Royale (en prenant les 5 Florins de la réserve ②), place son marqueur sur Massa ③, et additionne la valeur de ses bâtiments dans la colonne de la ville de Massa, sur son plateau de joueur, ce qui donne un total de 8 ④. Il multiplie ce résultat par la récompense de Massa et gagne 8 PV. Deux autres joueurs suivent son initiative (l'un évalue les paysages et l'autre un type de bâtiment) et ils reçoivent chacun 5 Florins.



B. Les 6 types de bâtiments sur les plateaux de joueur

Pour évaluer un type de bâtiment, vous devez avoir construit **au moins 1 bâtiment** du type que vous souhaitez évaluer. Les villes dans lesquelles se trouvent les tuiles n'ont pas d'importance, tous les bâtiments de ce type situés sur votre plateau de joueur seront évalués.

Placez 1 de vos marqueurs d'évaluation sur **un emplacement vide de type de bâtiment** en bas de votre plateau de joueur. La valeur de chaque bâtiment de ce type est multipliée par la récompense de la ville dans laquelle il se trouve ; il **peut s'agir de plusieurs villes** et donc de récompenses différentes. Prenez la récompense pour chaque bâtiment de ce type.

Exemple : Bernard, suivant l'initiative de Philippe décide d'évaluer ses bâtiments palazzo. Il prend son marqueur d'évaluation dans la même section, prend les 5 Florins bonus de la réserve ① et place son marqueur d'évaluation sur la case palazzo en bas de son plateau de joueur ②. Il a 1 palazzo de valeur 1 à Pisa pour lequel il reçoit 3 Florins (1x3) ③. À Lucca, il a 1 palazzo de valeur 5 pour lequel il reçoit 10 PV (5x2) ④. À Massa, il a 1 palazzo de valeur 4 pour lequel il reçoit 4 PV (4x1) ⑤.



C. Les paysages urbains et ruraux sur les plateaux de joueur

Pour évaluer un type de paysage, vous devez avoir construit **au moins 1 bâtiment** du type correspondant, urbain (orange) **ou** rural (vert). Les villes dans lesquelles se trouvent les bâtiments n'ont pas d'importance, tous les bâtiments de ce type de paysage au-dessus de votre plateau de joueur seront évalués.

Placez 1 de vos marqueurs d'évaluation sur **l'emplacement vide de votre choix**, urbain ou rural. L'évaluation d'un paysage est le seul moment où vous **ne vous référez pas** aux récompenses sous les colonnes de ville. Additionnez la valeur de chaque tuile Bâtiment correspondant au paysage que vous évaluez, puis multipliez le total par la récompense indiquée **sur l'emplacement d'évaluation de paysage**, qui peut être des Florins (urbain) ou des PV (rural). Prenez le total correspondant comme votre récompense. Vous **ne recevez pas** les récompenses indiquées sous la ville.



Exemple : Adèle place son marqueur d'évaluation sur l'emplacement d'évaluation ① de paysage urbain et additionne la valeur de toutes ses tuiles Bâtiment urbains oranges (1+4+5+1) et obtient un total de 11 ②. Elle reçoit 11 Florins de la réserve ③.



4. Passer et prendre 2 Florins

Vous pouvez choisir de passer et de prendre 2 Florins de la réserve. Placez-les derrière votre paravent.

Fin de la partie

La fin du jeu est déclenchée lorsque les deux conditions suivantes sont remplies :

- » au moins un joueur a utilisé tous ses marqueurs d'évaluation, et
- » la pioche des bâtiments est vide.

En d'autres termes, vous déclenchez la fin du jeu soit en remplissant

le présentoir de bâtiments avec le dernier bâtiment de la pioche lorsque quelqu'un, un adversaire ou vous-même, n'a déjà plus de marqueurs d'évaluation, soit en plaçant votre dernier marqueur d'évaluation lorsque la pioche de bâtiments est déjà vide.

Celui qui déclenche la fin du jeu reçoit 5 PV et a terminé la partie. Tous les autres joueurs disposent d'un tour supplémentaire pour terminer la partie.

Décompte final

Tous les joueurs calculent leurs PV finaux.

Marquez 1 PV par tranche de 5 Florins arrondie à l'inférieur.



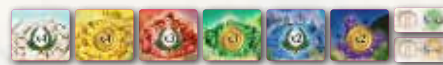
Le joueur qui a le plus de points gagne ! En cas d'égalité, le joueur avec le plus de blocs restants gagne !
Si l'égalité persiste, les joueurs se partagent la victoire.

Version avancée

Mise en place

Installez le jeu comme vous le feriez dans la version normale, mais utilisez également les éléments suivants :

- 1 Placez les deux **roues** côté icône face visible. La grande roue peut être placée au hasard. La petite roue commence avec la statue violette alignée avec le premier emplacement (celui sans fond de marbre).
- 2 Triez les **décorations** par type. Utilisez 5 de chacun des 6 types pour 2 joueurs (30), 6 de chacun pour 3 joueurs (36), et 7 de chacun pour 4 joueurs (42). Placez-les dans une réserve à côté du plateau de jeu.
- 3 Placez le **plateau de la Cour Royale** face visible. Placez 2 **statues d'or** par joueur près des sections de bonus de statues de la Cour Royale (1 de chaque côté). Si vous jouez avec moins de 4 joueurs, remettez les statues en or restantes dans la boîte. Placez les 36 statues restantes (6 dans chacune des 6 couleurs de bloc) à côté du plateau de jeu.
- 4 Chaque joueur dispose de 2 **marqueurs d'évaluation supplémentaires**, soit 8 au total. Placez-en 1 sur chacune des 8 sections bonus de la Cour Royale.
- 5 Placez votre **plateau de joueur** sur le côté avancé. Ce côté comporte 2 entrepôts et 3 emplacements d'évaluation de statue.
- 6 Remettez dans la boîte tous les matériaux des couleurs des joueurs qui ne sont pas utilisés.



Déroulement de la partie

Le jeu se déroule comme la version normale, avec les ajouts suivants :

1. Acheter des blocs

Vous achetez des blocs comme dans la version normale, mais lorsque vous le faites, au moins une roue doit tourner. Vous pouvez donc soit :

- A. **Faire tourner les deux roues** ensemble d'un secteur dans le sens des aiguilles d'une montre et ajouter des blocs comme d'habitude.
Ou
- B. **Faire tourner uniquement la roue avec les statues** d'un secteur dans le sens des aiguilles d'une montre, mais sans ajouter de nouveaux blocs.

Lorsque vous achetez tous les blocs restants d'un secteur, vous pouvez choisir de prendre **soit** la décoration représentée, **soit** la statue représentée dans la réserve. Vous ne pouvez pas prendre une statue/décoration d'un secteur qui est déjà vide ; il doit y avoir au moins 1 bloc présent pour effectuer cette action.



Décorations et statues

Les décorations ajoutent 1 à la valeur d'un bâtiment lors de l'évaluation.

Les statues rendent le bâtiment éligible pour l'évaluation des statues.

À la fin de la partie, les joueurs marquent des points pour les ensembles de décorations, et pour avoir la majorité des statues par ville.

Une **décoration** peut immédiatement aller sur un emplacement de décoration correspondant et inoccupé sur un **bâtiment précédemment construit**. Il peut y avoir une statue présente.

Une **statue** peut immédiatement aller sur un de vos **bâtiments précédemment construits** dans une ville qui utilise des **blocs de la même couleur** pour la construction. Elle ne peut pas aller sur un bâtiment qui a déjà une statue, mais il peut y avoir une décoration présente.

Si vous n'avez pas de bâtiment du bon type, ou dans la colonne de la bonne ville, ou si vous choisissez de ne pas la placer, la décoration ou la statue **doit aller dans un entrepôt** en bas de votre plateau de joueur. Chaque entrepôt peut contenir 1 statue ou 1 décoration.



À tout moment lors d'un de vos prochains tours, vous pouvez transférer une décoration et/ou une statue d'un entrepôt vers un emplacement approprié.

Lorsque vous recevez une nouvelle décoration/statue mais que vous n'avez pas de bâtiment ou d'entrepôt disponible, vous pouvez choisir de défausser une décoration/statue précédemment acquise d'un entrepôt pour faire de la place, ou vous pouvez simplement choisir de ne pas prendre la nouvelle décoration/statue.

Exemple : Philippe achète tous les blocs (2 rouges, 1 jaune et 1 bleu) du secteur avec le drapeau ①. Le secteur est maintenant vide, alors il prend 1 drapeau dans la réserve générale. Il l'ajoute à son castello de Pisa ②. Chaque bâtiment ne peut avoir qu'une seule décoration et celle-ci doit correspondre au type de bâtiment. Il aurait pu acheter le dernier bloc blanc du secteur avec la coupe ③, mais il n'a pas de type de bâtiment correspondant et la coupe aurait dû aller dans un entrepôt.




Exemple 2 : Bernard achète tous les blocs du secteur qui contient actuellement la statue rouge et la coupe ①. Il choisit de prendre la statue rouge ②. Il a 2 bâtiments sans statue dans des villes qui pourraient utiliser des blocs rouges, et il choisit donc de placer la statue à Massa ③.



2. Construire un bâtiment

Lorsque vous prenez la deuxième option **B. Construire un monument et réclamer une tuile Amélioration**, s'il y a une décoration et/ou une statue sur le bâtiment que vous transformez en monument, la décoration et/ou la statue **n'est pas perdue**, mais est placée sur le monument.

3. Évaluer

Le plateau de la Cour Royale est sur , ce qui signifie que les bonus que vous pouvez gagner si vous êtes à l'origine d'une évaluation ou si vous la suivez sont maintenant **des statues (x2), des décorations (x2), 5 Florins (x2), 3PV (x2)**.

Ces bonus sont différents de ceux de la version normale, mais se gagnent de la même manière. Le **bonus décoration** vous permet de prendre une décoration de votre choix dans la réserve. Le **bonus statue** vous permet de prendre l'une des statues d'or stockées dans la Cour Royale. **Les statues d'or sont en marbre doré et peuvent être placées dans n'importe quel bâtiment disponible**. Si vous ne pouvez pas ou choisissez de ne pas prendre la statue d'or, elle n'est pas ajoutée à la réserve mais remise dans la boîte.

Il y a 19 emplacements d'évaluation dans la version avancée (14 de la version normale plus 5 nouveaux).

Changements apportés aux emplacements d'évaluation normaux :

A. Les 6 villes sur le plateau de jeu principal

B. Les 6 types de bâtiments sur les plateaux de joueur

C. Les paysages urbains et ruraux sur les plateaux de joueur


Dans les 3 cas, chaque décoration ajoute 1 à la valeur du bâtiment.

Emplacements d'évaluation avancés :

D. Les 2 emplacements d'évaluation des Florins

Pour évaluer, choisissez un emplacement non réservé et placez votre marqueur d'évaluation dessus, le réservant pour la fin de la partie. Vous devez **posséder** le nombre minimum de Florins indiqué sur cette case et **les révéler à tous les autres joueurs**, mais vous **n'en dépensez aucun** à ce moment-là. Contrairement à tous les autres emplacements d'évaluation, ces emplacements d'évaluation ne sont pas activés avant la **fin de la partie**. À la fin de la partie, vous échangez vos Florins contre des PV selon le ratio de l'emplacement que vous avez réservé, au lieu du ratio normal de 5:1. Sur l'emplacement le plus à gauche (min. 36 Florins), vos Florins restants peuvent être échangés à un ratio de 3:1 contre des PV arrondis à l'inférieur (ex. 25 Florins vous donneront 8 PV). Sur l'emplacement le plus à droite (min. 50 Florins), le taux d'échange sera de 2:1. **Vous ne pouvez réserver qu'un seul emplacement d'évaluation de Florins pendant la partie.**



Exemple : *Héloïse* a 40 Florins, elle peut donc réserver l'emplacement d'évaluation 3:1 avec 1 de ses marqueurs d'évaluation . À la fin de la partie, il lui reste 31 Florins pour un total de 10 PV.







E. Les 3 emplacements d'évaluation de statue sur les plateaux de joueur

Pour évaluer l'un des 3 emplacements d'évaluation de statue sur votre plateau de joueur, **vous devez avoir au moins 1 statue sur un bâtiment dans l'une des villes à évaluer**. Les 3 emplacements sont des paires de villes : Livorno et Lérice (blanc et violet), Massa et Pisa (bleu et jaune), ou Viareggio et Lucca (vert et rouge). Placez votre marqueur d'évaluation sur un emplacement vide parmi les 3 emplacements de ville double ; vous obtiendrez alors une récompense pour chaque bâtiment **ayant une statue** se trouvant dans l'une ou l'autre de ces villes. Pour calculer la récompense, prenez la valeur du bâtiment et ajoutez celle de la décoration, le cas échéant, puis multipliez par la récompense de cette ville. Répétez l'opération pour chaque bâtiment doté d'une statue dans les deux colonnes de villes que vous avez choisies.



Remarque : les statues n'ajoutent pas de valeur à un bâtiment pour le calcul des points durant la partie.

Exemple : *Adèle* veut évaluer tous ses bâtiments avec des statues à Massa et Pisa, elle place donc 1 marqueur d'évaluation sur cet emplacement . À Pisa, elle a 3 bâtiments, dont 1 avec une statue . Elle ajoute la valeur du bâtiment (1), plus la décoration (1) pour un total de 2. La ville a une tuile Amélioration sur elle  donc elle multiplie son total par la récompense de la ville (x4 Florins) pour un total de 8 Florins. À Massa, elle a 3 bâtiments, chacun avec 1 statue, plus 2 décorations  elle additionne la valeur des 3 bâtiments (5+1+1+4+1), pour un total de 12. Ce chiffre est multiplié par la récompense de la ville de Massa (x1 PV), elle prend donc 12 PV en avançant son marqueur de PV de 12 cases.



Action bonus : Acheter une décoration / statue

À votre tour, vous pouvez acheter une décoration ou une statue de la réserve pour 10 Florins. Ceci n'est pas considéré comme une action.



Une décoration achetée doit immédiatement être placée sur un bâtiment du type approprié en suivant les règles normales de placement des décorations. Elle ne peut pas être placée dans un entrepôt.

Une statue achetée doit immédiatement être placée sur un bâtiment sans statue, dans la ville qui correspond à la couleur de la statue. Une statue blanche ne peut être placée qu'à Livorno, une statue jaune ne peut être placée qu'à Pisa, etc. Ceci est différent des règles normales de placement des statues. Elle ne peut pas être placée dans un entrepôt.

Fin de la partie

Les conditions de fin de partie sont les mêmes que dans la version normale.

Décompte final

Tout joueur qui a réservé **un emplacement d'évaluation de Florins** peut maintenant échanger ses Florins restants contre des PV en fonction du taux d'échange de l'emplacement. Tous les autres joueurs **peuvent toujours échanger** leurs Florins au taux original de 5 Florins pour 1 PV.

De plus, pour toutes les **décorations que vous avez placées sur vos bâtiments construits**, vous marquez des PV pour chaque ensemble (1 ou plus) de la même décoration. Le tableau ci-dessous montre combien de PV vous gagnez en fonction de la taille de l'ensemble.

1	2	3	4	5	6	7
2	6	12	20	30	42	56

Exemple : Sur ses bâtiments construits dans toutes ses villes, **Adèle** a 1 drapeau (2 PV), 1 blason (2 PV), 2 portes (6 PV), 4 couronnes (20 PV) pour un total de 30 PV.



Les joueurs **marquent ensuite des points en fonction de qui possède le plus de statues dans chaque ville**. La couleur des statues n'est pas prise en compte dans le calcul des points. Des PV sont attribués pour la 1ère, 2ème et 3ème place, et les PV varient selon la ville. Le tableau de **décompte des statues** répartit les PV par rang dans chaque ville.

En cas **d'égalité**, tous les joueurs concernés reçoivent les points du niveau de score inférieur suivant, et ceux qui auraient reçu ce rang inférieur, s'il n'y avait pas eu d'égalité, passent également au niveau de score suivant, voire ne marquent rien du tout. Vous devez avoir au moins 1 statue dans une ville pour être éligible à sa récompense.

Exemple : **Bernard** possède 3 statues dans la ville violette, Lérici. C'est plus que quiconque, il marque donc 7 PV. **Philippe**, le seul autre joueur ayant des statues à Lérici, en a 2 et marque donc 3 PV. **Adèle** et **Héloïse** ont toutes deux 4 statues dans la ville bleue, Massa. Elles marquent 4 PV chacune. **Adèle** a 3 statues à Viareggio, **Bernard** et **Héloïse** ont tous deux 2 statues à Viareggio, et **Philippe** en a 1. **Adèle** marque 9 PV, **Bernard** et **Héloïse** marquent chacun 2 PV, et **Philippe** marque 0 PV. **Bernard** est le seul joueur à avoir des statues à Livorno, il marque donc 12 PV.

Le joueur avec le plus de points gagne ! En cas d'égalité, le joueur avec le plus de blocs restants gagne ! Si l'égalité persiste, les joueurs se partagent la victoire.

Règles facilement oubliées

- 2 blocs d'une couleur peuvent être remplacés par la couleur supérieure suivante. Cette hiérarchie est indiquée dans les villes de votre plateau de joueur, de droite à gauche : Violet ► Bleu ► Vert ► Rouge ► Jaune ► Blanc.
- La valeur d'un bâtiment est le coût de construction, indiqué en haut à droite de chaque tuile, plus 1 pour toute décoration ajoutée à la tuile.
- Vous ne pouvez construire des bâtiments dans une ville qu'avec des blocs qui sont désirés dans cette ville. Vous êtes limité aux blocs suivants dans ces villes :



- **Lérici**: violet, bleu, vert, rouge, jaune et blanc
- **Massa**: bleu, vert, rouge, jaune et blanc
- **Viareggio**: vert, rouge, jaune et blanc
- **Lucca**: rouge, jaune et blanc
- **Pisa**: jaune et blanc
- **Livorno**: blanc



Les statues doivent également être placées dans des villes où des blocs de la couleur de la statue sont désirés. **Les statues qui sont achetées pour 10 Florins ne peuvent être placées que dans la ville de la même couleur.** Blanc à Livorno, jaune à Pisa, etc.

- Lorsque vous transformez un bâtiment en monument, l'ancienne tuile Bâtiment située en dessous est hors jeu pour le reste de la partie.