

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

**ESCALE À JEUX**



L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

Reiner Knizia

PALAZZO

Florence au 15ème siècle. La ville se situe à son apogée culturel et économique. Une course effrénée pour les plus prestigieux palais commence. Qui sera le meilleur bâtisseur ? Qui saura marquer le plus grand nombre de points de victoire ? Qui gagnera la partie ?

BUT DU JEU

Les joueurs prennent le rôle de bâtisseurs qui veulent réaliser les plus beaux palais. Pour cela ils ont le choix entre 3 actions. Ils peuvent se procurer de l'argent frais. Ils peuvent acheter ou mettre aux enchères des étages de palais. Ils peuvent également transformer leurs palais, car plus ils sont hauts et plus ils ont de fenêtres et de portes, plus ils rapporteront de points.

Le joueur ayant le plus de points de victoire à la fin gagne la partie.

MATERIEL

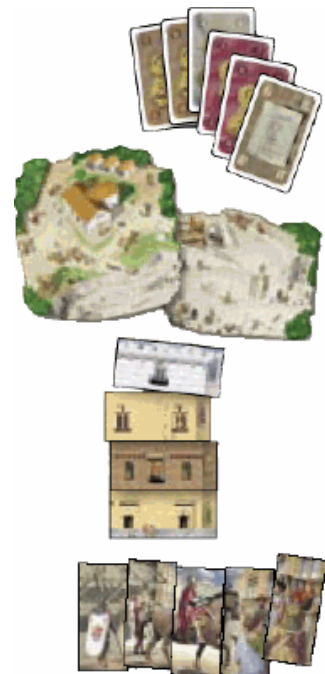
55 cartes argent	Les valeurs de 3 à 7 existent 3 fois dans chacune des 3 couleurs, plus 10 certificats d'une valeur de 2 pion en bois
1 architecte	
8 planches avec 4 carrières	approximativement rectangulaires
1 dépôt	approximativement carré
48 éléments de construction	3 palais complets (= 5 étages) par couleur, avec 1, 2 et 3 fenêtres par étage ainsi qu'un élément (3 ^{ème} étage) avec une seule fenêtre
5 tuiles cavalier	annonçant la fin de la partie
1 certificat de valeur 3	comparable aux certificats de valeur 2
4 cartons récapitulatifs	un par joueur, récapitulent en toutes lettres et en images le nombre de points de victoire

Note : les cartons récapitulatifs en français, créés par Rodolphe Pueyo, sont téléchargeables sur <http://www.jeux2rody.com>

Si vous lisez cette règle pour la première fois, nous conseillons de ne pas tenir compte des textes en gras dans la colonne de droite. Ces textes servent de règle simplifiée, qui permettent un retour rapide au jeu, même après une période d'abstinence prolongée.

Les joueurs doivent construire les palais ayant le plus de valeur avant la fin de la partie

Celui qui a le plus de points à la fin gagne



PREPARATION DU JEU

Le **dépôt** est placé au centre de la table. **Les 4 carrières** sont disposées autour du dépôt. **L'architecte** est placé sur une des 4 carrières.

Les 48 éléments de constructions sont triés d'après le dos des cartes (I, II, et III) puis mélangés et finalement disposés face cachée à proximité des carrières afin de constituer 3 pioches.

Les 5 tuiles cavalier doivent être mélangées avec les éléments de construction du **tas III**.

Les 5 premiers éléments de construction du **tas I** sont disposés sur les 4 carrières et le dépôt.

Au cours de la partie on pioche d'abord dans le tas I, puis dans le II et enfin dans le III qui contient les tuiles cavalier déclenchant la fin de la partie.

Le **certificat de valeur 3** est placé sur la table.

Les 55 cartes argent sont mélangées et constituent une pioche face cachée.

Chaque joueur reçoit **4 cartes argent** qu'il ne montre pas aux autres joueurs ainsi qu'un **carton récapitulatif**.

Quelques informations avant de d'attaquer le déroulement du jeu :

Les 48 éléments de construction

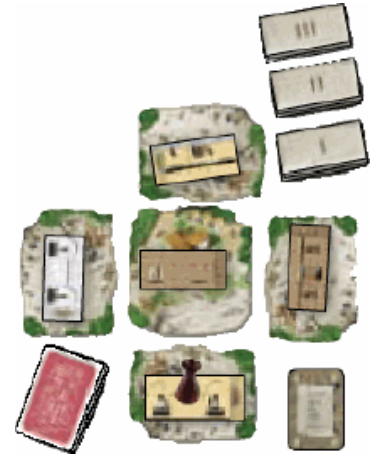
existent en 3 matériaux différents (brique, grès, marbre) et ont chacun entre 1 et 3 portes ou fenêtres (ne sera plus utilisé que le mot fenêtre dans la suite des règles).

Il existe des éléments de construction pour 5 étages différents (le chiffres à droite sur chaque élément), du rez-de-chaussée (numéro 1) jusqu'au toit (numéro 5). C'est avec ces éléments que les joueurs vont construire leurs palais. Plus un palais a de fenêtres, plus il vaudra de points à la fin de la partie.

Règles de construction :

- 1) Les éléments ne peuvent être construits que de bas en haut et en ordre croissant, par exemple 1-2-3, mais pas 1-3-2.
Il est par contre possible de laisser des *trous*, même pour le premier étage, par exemple : 2-4-5 ou 1-3
- 2) Aucun palais ne peut posséder deux fois le même étage (par exemple, il est défendu de construire 2-4-4-5)
- 3) Il est possible de mélanger les matériaux dans un palais. Par exemple brique-2, marbre-3, grès-5.
Par contre un palais construit d'un seul matériau rapportera plus de points.
- 4) Le nombre de fenêtres aux différents étages d'un palais peut varier.

Le matériel est disposé comme suit :



Chaque joueur reçoit **4 cartes argent** et un **carton récapitulatif**

Éléments de construction : **3 matériaux différents, de 1 à 3 fenêtres, 5 étages**

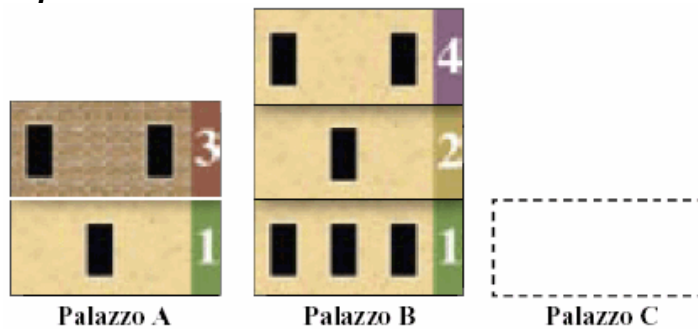


Règles de construction :

- **En ordre croissant**
- **Pas deux fois un étage**
- **Le mélange de matériaux est possible**
- **Le nombre de fenêtres peut varier**

- 5) Un élément ne peut être placé que *sur* un élément existant. Si l'on souhaite placer un élément sous un élément existant, il faudra utiliser l'action *Transformer un palais* (cf. page 5)
- 6) Si les étages 1 et 3 ont déjà été construits, on peut construire soit l'étage 4 soit l'étage 5 immédiatement au dessus. Par contre, pour rajouter l'étage 2 il sera nécessaire d'utiliser une action *Transformer un palais*.
- 7) Chaque joueur a le droit de construire autant de palais qu'il le souhaite. Mais attention, les palais à un seul étage coûtent 5 points de pénalité à la fin de la partie.
- 8) Si un joueur achète ou remporte un élément de construction il est obligé :
 - de le construire immédiatement ou
 - de le défausser face cachée en le reposant dans la boîte de jeu (*action très pertinente en fin de partie pour éviter les pénalités*).
- 9) Tout élément une fois construit ne peut être déplacé qu'avec l'action *Transformer un palais*.

Exemple :



Caroline possède les deux palais A + B et vient de remporter les 3 éléments de droite aux enchères.

L'élément ① ne peut pas aller sur le palais A (défense de construire 1-3-2, cf. règle n°1). Caroline ne peut pas non plus l'insérer entre les étages 1 et 3. Pour cela, elle devrait d'abord commencer un palais C et ensuite faire une transformation pour l'insérer dans le palais A.

Elle ne peut pas non plus l'utiliser pour agrandir le palais B, car il contient déjà un étage n°2 (cf. règle n°2).

Il ne reste donc que le palais C.

Note : Caroline pourrait également choisir de défausser l'élément ①

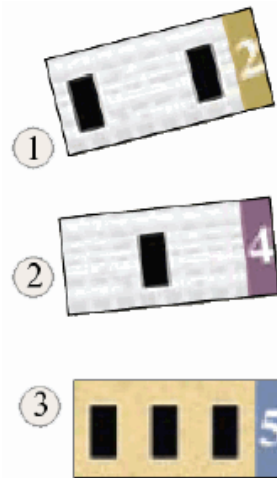
L'élément ② peut être construit directement sur le palais A. Sur le palais B elle n'a pas le droit de le construire (cf. règle n°2). Elle peut le placer sur le palais C (qui contient maintenant l'élément ① précédemment placé). Par contre le fait de placer l'élément ② sur l'élément ① dans le palais C, l'empêchera d'insérer l'élément 1 dans le palais A plus tard.

L'élément ③ peut être construit sur n'importe quel palais (de A à C). Mais le palais B semble être la solution la plus pertinente.

- **On construit toujours au sommet**
(sauf en cas de transformation)

- **Le nombre de palais n'est pas limité**

- **Chaque élément acquis doit être :**
- soit construit
- soit défaussé



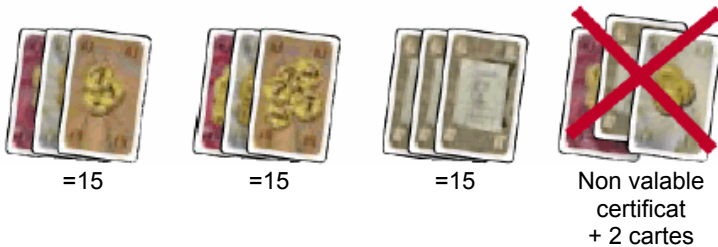
Les 55 cartes argent

sont composées de trois monnaies reconnaissables à leurs pièces et couleurs différentes. Chaque monnaie comporte 3 cartes de chacune des valeurs de 3 à 7.

De plus, il existe 10 certificats d'une valeur de 2. Les certificats sont une monnaie neutre et peuvent être utilisés pour payer ou compléter chacune des 3 monnaies. Pour payer, un joueur ne peut utiliser qu'une ou plusieurs cartes d'une seule monnaie accompagnées d'autant de jokers que souhaités.



Brelan = joker : Trois cartes de valeur *identique* mais de couleurs *différentes* comptent comme un *joker de valeur 15* (quelle que soit la somme des cartes utilisées). De la même façon, on peut créer un brelan avec 3 *certificats de valeur 2*, à condition de les jouer ensemble. Ces jokers peuvent s'additionner à d'autres jokers et à autant de cartes que souhaité dans une seule couleur (cf. l'exemple page 6).



DEROULEMENT DU JEU

Le plus jeune joueur commence, ensuite on continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur dont c'est le tour doit effectuer une des trois actions suivantes :

- ▶ Prendre de l'argent
- ▶ Acheter ou mettre aux enchères des éléments de construction
- ▶ Transformer un palais.

▶ Prendre de l'argent :

Si le joueur choisit cette action, il retourne une carte argent de plus qu'il n'y a de joueurs (par ex. pour 3 joueurs, il retourne 4 cartes). Il choisit ensuite 2 des cartes retournées et les prend en main. A tour de rôle les autres joueurs prennent une carte parmi les restantes. Le tour passe au joueur suivant.

Précisions :

- Lorsque la pioche des cartes argent est vide, les cartes argent défaussées sont mélangées puis remises en jeu.

3 monnaies avec 3 cartes de chacune des valeurs 3, 4, 5, 6 et 7

10 certificats de valeur 2

On peut payer avec une couleur et des jokers

3 cartes de même valeur mais de couleur différente forment un joker valant 15
(ou 3 certificats de valeur 2)

A son tour le joueur peut :

- Prendre de l'argent
- Acheter ou mettre aux enchères
- Transformer un palais

▶ Argent

Le joueur retourne une carte de plus que de joueurs. Il en prend 2 puis chacun à son tour 1

- Il n'y a pas de limite quant au nombre de cartes qu'un joueur peut garder en main.
- Le joueur ne peut choisir cette action que s'il reste suffisamment de cartes, pour que tous les joueurs puissent recevoir le nombre de cartes requis.

► Acheter ou mettre aux enchères des éléments de construction

Le joueur qui choisit cette action retourne les deux premiers éléments de construction de la pioche. Il pose le premier élément face visible sur le dépôt, et le 2^{ème} élément sur une des carrières. Cette carrière est déterminée par le nombre de fenêtres sur l'élément. On part de la carrière où se trouve l'architecte. Puis on compte une carrière par fenêtre sur l'élément, dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à trouver la bonne carrière. L'élément est posé face visible sur la carrière ainsi déterminée.



Ce n'est que lorsque le joueur a posé les deux éléments qu'il choisit entre :

- acheter des éléments de constructions ou
- mettre des éléments aux enchères.

Il doit choisir l'une de ces 2 possibilités.

a) Acheter des éléments de constructions

Le joueur ne peut acheter que des éléments du dépôt (les éléments des carrières ne sont mis en vente qu'aux enchères). Le joueur *doit* acheter exactement un ou deux éléments.

Un élément du dépôt coûte :

**10 – le nombre de cartes
dans le dépôt au début du tour**

Attention : Si le joueur achète 2 éléments, il doit payer les 2 éléments ensemble – c'est à dire qu'il doit payer le coût total des 2 éléments avec des cartes d'une seule couleur et/ou des jokers. Il peut payer plus que le prix demandé, mais la monnaie ne lui sera pas rendue.

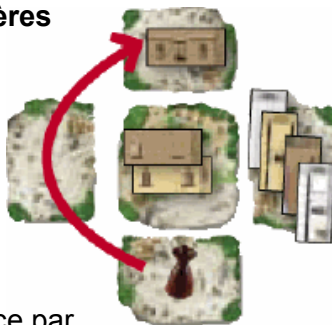
Après l'achat et la construction des éléments achetés le tour passe au joueur suivant.

b) Mettre des éléments aux enchères

Le joueur commence par déplacer l'architecte dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à la prochaine carrière contenant au moins un élément de construction.

Tous les éléments de cette carrière sont alors mis aux enchères ensemble.

Le joueur dont c'est le tour commence par prendre le certificat de valeur 3 et le pose devant lui.



► Acheter ou mettre aux enchères

Tirer les 2 premiers éléments de la pioche.

- Le premier sur le dépôt central
- Le second sur une carrière déterminée par le nombre de fenêtres

Un élément avec 1 fenêtre est posé en ①, avec 2 fenêtres, en ② et avec 3 fenêtres, en ③

Acheter :

**1 ou 2 éléments du dépôt
au prix de 10 moins le
nombre d'éléments**



Exemple : chacun des 4 éléments coûte 10 – 4 = 6. Le joueur qui souhaite acheter deux éléments paye avec un joker de valeur 15

Enchères :

On avance l'architecte sur la première carrière non vide et on vend en lot tous les éléments

Ceci représente sa première enchère. Il ne peut pour l'instant pas proposer plus *.

Les enchères se poursuivent à tour de rôle. Chacun décide soit de proposer plus que son prédécesseur soit de passer son tour. Lorsque le tour revient à un joueur qui est toujours en lice, celui-ci peut augmenter son enchère précédente en rajoutant d'autres cartes de la bonne couleur ou des jokers. Les cartes posées pour les enchères des tours précédents ne peuvent pas être reprises en main aussi longtemps que les enchères ne sont pas finies ou que le joueur passe son tour. Si un joueur passe son tour il est éliminé des enchères. Il peut alors récupérer les cartes qu'il avait posées devant lui.

Exemple : Marie met les éléments aux enchères. Elle prend le certificat de 3. Lorsque le tour revient à elle, les enchères sont à 15. Marie rajoute ses 3 cartes de 4 à son enchère ($3+15=18$). Au tour suivant les enchères sont à 25. Marie hésite entre poser 3 certificats de 2 pour atteindre 33 ($18+15$) et jouer uniquement son 6 plus un certificat de 2 pour atteindre 26 ($18+6+2$) afin de garder ses certificats pour la prochaine enchère. Elle opte pour la dernière solution. Au prochain tour l'enchère est de 31. Elle ne peut plus atteindre cette somme, ne pouvant pas jouer son 5 brun et ses 2 certificats ne valent plus que 4. Elle n'a pas le droit de reformer un breelan avec le certificat déjà joué. Elle passe donc son tour, récupère toutes ses cartes et repose le certificat de 3 à côté de la pioche.

Les enchères prennent fin lorsqu'il n'y a plus qu'un seul joueur en lice. Le gagnant de l'enchère défausse toutes ses cartes (en les posant face visible à côté de la pioche des cartes argent) et prend tous les éléments qui se trouvent dans la carrière. Il doit ensuite construire tous les éléments.

Le certificat de 3 est reposé à côté de la pioche.

Cas particulier : Si la carrière de l'architecte contient au moins 4 éléments, ils ne sont pas mis aux enchères. Tous les joueurs, en commençant par le premier joueur et en continuant dans le sens horaire, choisissent un élément puis le construisent ou le défaussent.

S'il reste des éléments après la distribution, ils sont défaussés définitivement face cachée dans la boîte de jeu.

Exemple : dans une partie à 3 joueurs, il y a 5 éléments sur la carrière où arrive l'architecte. Dans le sens horaire, en commençant par le joueur dont c'est le tour, chacun prend un élément puis le place ou le défausse. Les deux éléments qui restent sont défaussés.

Après les enchères (ou la distribution) et la construction des éléments, le tour passe au joueur suivant (c'est toujours le joueur à gauche du joueur qui a déclenché les enchères).

* Le certificat étant neutre, il peut ensuite choisir la couleur qu'il souhaite pour son enchère ou d'autres jokers

Le premier joueur commence par le certificat de valeur 3 ; puis, il pourra surenchérir ou passer



Celui qui remporte l'enchère prend tous les éléments pour construire ses palais

Exception :
Quand il y a 4 éléments ou plus sur la carrière où vient d'arriver l'architecte, chacun en prend 1 gratuitement à son tour puis l'utilise. Le reste éventuel est défaussé

► Transformer un palais (coût 1 carte)

Le joueur qui choisit cette action peut transformer un de ses palais. Il doit pour cela *dépenser une de ses cartes argent* (de son choix) qu'il défausse. S'il n'a pas d'argent il ne peut pas choisir cette action.

Il peut choisir l'une de ces 3 transformations :

- Retirer n'importe quel étage d'un de ses palais et créer avec cet étage un nouveau palais à un seul étage.
- Insérer un palais à un seul étage dans un palais existant.
- Défausser un palais à un seul étage face cachée et définitivement dans la boîte de jeu.

En clair : Un élément ne peut pas être retiré d'un palais pour être immédiatement inséré dans un autre palais ni défaussé dans le même tour.

Cela reste possible avec deux actions « Transformer » :

1^{er} tour : extraire un étage

2^{ème} tour : insérer ou défausser cet étage

... si vous avez le temps avant que la partie ne s'arrête !

FIN DE LA PARTIE

La pioche III contient, outre les éléments de construction, 5 tuiles cavalier qui déclenchent la fin de la partie (les tuiles représentent l'arrivée de l'émissaire de l'empereur qui met fin à la joute des bâtisseurs).

Si un joueur choisit l'action *acheter ou mettre aux enchères* il retourne exactement 2 tuiles qu'il pose, la première sur le dépôt et la seconde sur une des carrières. Si parmi les 2 tuiles retournées il y a une tuile cavalier, cette tuile est posée à côté du plan de jeu. Aucune autre tuile n'est tirée pour remplacer la tuile cavalier.

Note : si la première tuile est un cavalier, il n'y aura pas d'élément ajouté au dépôt ; si la deuxième tuile est un cavalier, il n'y aura pas d'élément ajouté sur une carrière.

Dès que la 5^{ème} tuile cavalier est tirée, la partie se termine sans que les éléments de construction soient achetés ou vendus aux enchères.

Cas particulier : s'il s'avérait qu'il n'y ait aucune tuile dans aucune des carrières suite au tirage des 2 tuiles, le joueur peut quand même choisir la vente aux enchères, même si celle-ci est sans effet.

Les joueurs comptent alors leurs points de victoire.

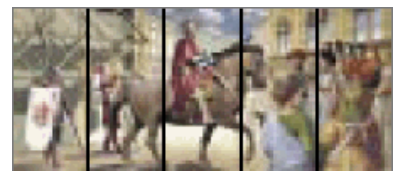
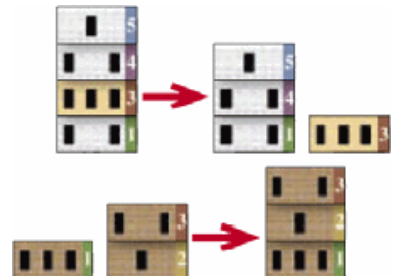
Chaque palais ...

- de 1 étage rapporte : moins 5 points
- de 2 étages rapporte : 0 point
- de 3 étages rapporte : autant de points que de fenêtres
- de 4 étages rapporte : autant de points que de fenêtres +3
- de 5 étages rapporte : autant de points que de fenêtres +6

► Transformer

Coûte une carte argent

Un élément peut être extrait d'un palais ou intégré dans un palais



Ces cinq pièces de puzzle sont mélangées dans la pioche à dos III

Quand le cinquième cavalier apparaît, la partie est immédiatement terminée

Les joueurs comptent leurs points :

- 1 étage : - 5 pts
- 2 étages : 0 pts
- 3 étages : nb de fenêtres
- 4 étages : nb de fenêtres + 3
- 5 étages : nb de fenêtres + 6

Viennent s'ajouter les points de bonus pour les palais qui sont construits avec un seul matériau en fonction de leur hauteur :

- 1 ou 2 étages +0 point
- 3 ou 4 étages +3 points
- 5 étages +6 points

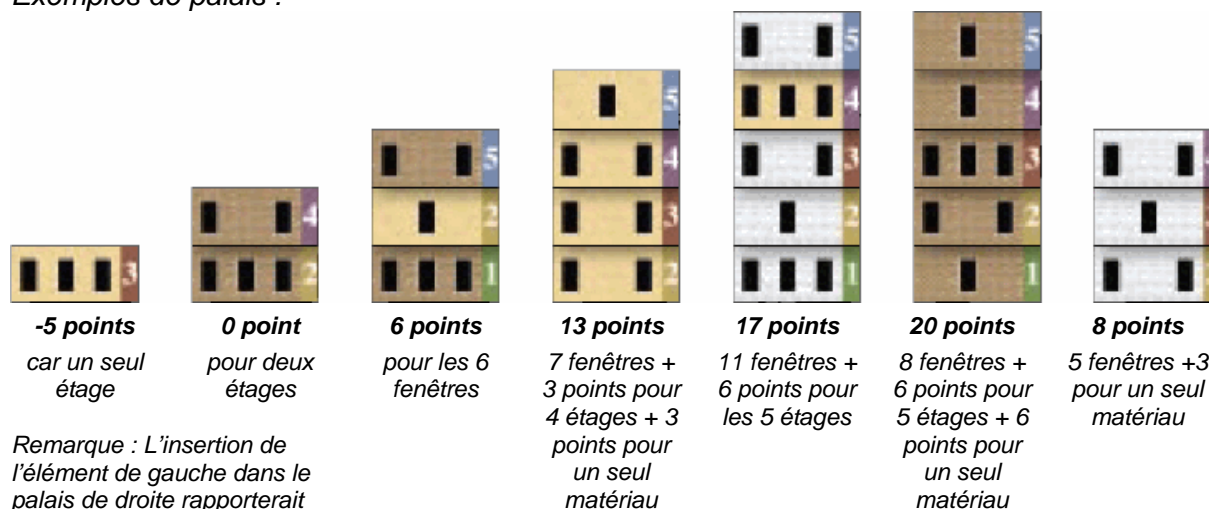
Le vainqueur est celui qui a le plus de points de victoire. En cas d'égalité, le départage se fait grâce à l'argent. Le joueur à qui il restera le plus d'argent (d'une seule couleur plus les jokers) remportera la partie.

Les palais d'un seul matériau rapportent des bonus :

- 1 ou étage : 0 pts
- 3 ou 4 étages : 3 pts
- 5 étages : 6 pts

Le vainqueur est le joueur avec le plus de points à la fin de la partie

Exemples de palais :



L'auteur remercie tous les testeurs de ce jeu pour leur engagement et leurs nombreuses suggestions. Notamment Dagmar & Ferdinand De Cassan, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Ralph Knoll, Belma Kusturica-Zrno, Martina & Peter Novak, Alexandra Siegel, Christoph Vavru et Valentin Zrno.

L'éditeur remercie en plus ses testeurs du jeu, notamment Christine & Peter Dürdoth, Karin & Wolfgang Geistanger, Dieter Habelitz, Markus Huber, Sybille & Michael Jüthner, Miriam & Peter Linner, Dominik Wagner ainsi que les cercles de jeux de Grassau et Rosenheim.

Si vous avez des questions ou des critiques concernant le jeu, contactez-nous :

Alea | Postfach 1150 | D-83233 Bernau am Chiemsee
Téléphone : (0049) 8051 – 970720 | Fax: (0049) 8051 – 970722
E-mail: info@aleaspiele.de - Visitez aussi notre site web : www.aleaspiele.de

Distr. CH : Carlit + Ravensburger | Grundstr. 9 | CH – 5436 Würenlos

Traduction française par Richard Gergen – V2.0
 Relecture et mise en illustrations par François Haffner

© 2004 Reiner Knizia
 © 2005 Ravensburger Spieleverlag

