Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

PATRICIAN
de Michael Schacht

Pour 2 à 5 joueurs âgés de 10 ans et plus ; Durée: 50 Min.

MATERIEL DE JEU

1 Plateau de jeu (*Une face pour 2-4 joueurs, sans Pistoia; et une face pour 5 joueurs, avec Pistoia*)
20 Tuiles Prestige *(2 de chaque couleur)*
149 Etages de Tours - 5 couleurs *(39 noirs, 39 blancs, 29 rouges, 21 jaunes, 21 bleus)*

55 Cartes Construction en 10 couleurs

7 cartes pour Bologna	7 cartes pour Firenze	4 cartes pour Ferrara	5 cartes pour Lucca	5 cartes pour Siena
5 cartes pour Milano	4 cartes pour Parma	7 cartes pour Pistoia	7 cartes pour Roma	4 cartes pour Verona

APERÇU DU JEU

Les tours Patriciennes sont le nom donné aux grandes habitations à l'allure de tour bâties par les familles les plus influentes au Moyen Age. Ces magnifiques bâtiments ont marqué les cités d'Italie pour des siècles. Elles étaient le symbole du pouvoir et de la prospérité de ces grandes familles : plus la famille était influente, plus la tour était haute ! Mais si l'influence venait à diminuer, aussitôt des tours plus hautes apparaissaient …
Dans ce jeu, vous êtes un architecte prêt à profiter de la vanité des familles patriciennes prêt à acquérir prestige et gloire. Ainsi, vous vous disputez les constructions, bâtissant étage après étage. Lorsque la tour est achevée, vous récoltez les précieux points de prestige fruits de vos efforts.

Le joueur qui a construit le plus d'étage dans une tour reçoit des points de Prestige. A la fin du jeu, le joueur qui a collecté le plus de points de Prestige l'emporte.

MISE EN PLACE DU JEU

A 2, 3 ou 4 joueurs, les 7 cartes oranges (celles avec les armoiries de la cité de Pistoia) et les 2 tuiles oranges sont replacées dans la boite. Placer le plateau de jeu au centre de la table. A 5 joueurs, on utilise toutes les cartes et toutes les tuiles, et on met le plateau de jeu du côté comprenant la ville de Pistoia. A 2, 3 ou 4 joueurs, on utilise l'autre côté du plateau (sans Pistoia). Chaque paire de tuiles prestige de couleur est placée sur la cité de même couleur avec le nombre visible.
Les cartes construction avec le symbole * situé dans le coin supérieur droit sont séparées des autres cartes et mélangées. Chaque joueur reçoit 3 de ces cartes face cachée et les garde en main.
Les cartes avec le symbole * non distribuées sont alors mélangées avec les autres cartes construction et on constitue une pioche qui est placée près du plateau de jeu. Les cartes de la pioche sont placées face cachée. Pour chaque cité (sur l'emplacement prévu à cet effet), on tire alors de la pioche une carte que l'on place face visible sur le plateau de jeu.

En fonction du nombre de joueurs, chaque joueur choisit une couleur et reçoit ses étages de tours :

- A 2 joueurs : 39 étages (noirs et blancs)
- A 3 joueurs 29 étages (noirs, blancs et rouges)
- A 4 ou 5 joueurs : 21 étages (toutes les couleurs)

Les étages de tours restants retournent dans la boîte et ne sont pas utilisés pour la partie.
Remarque: les couleurs des cités et les couleurs des tours sont totalement indépendantes.

On désigne d'une manière ou d'une autre un premier joueur.

Exemple de configuration à 3 Joueurs:
Légende (cf règles originales)

Tuiles Prestige | **Cartes Construction (sur chaque cité)** | **Cité**

Cartes construction (en main)

Pioche | **Réserve de Tours**

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Le premier joueur commence, et les autres joueurs poursuivent en sens horaire. Durant son tour de jeu, un joueur réalise les 5 actions suivantes, dans cet ordre :

1. Jouer une carte Construction.
2. Construire des étages.
3. Réaliser une action spéciale (*éventuellement*).
4. Prendre une carte Construction.
5. Remettre une carte Construction

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

1. Jouer une carte Construction.
Le joueur joue une de ses 3 cartes qu'il a en main et la pose face visible devant lui. S'il y a déjà une ou plusieurs carte devant lui, il place la nouvelle carte dessus, cachant celle(s) du dessous. Il se forme ainsi devant chaque joueur une pile de cartes. Chaque joueur peut à tout moment examiner sa propre pile de cartes, mais pas celles de ses adversaires.

2. Construire des étages.
Pour chaque Armoirie représentée sur une carte Construction, un joueur peut construire un étage d'une tour depuis sa réserve dans la cité correspondante. Chaque Cité a 2 sites de construction indiqués par les cases claires sur le plateau de jeu.
Si le site de construction choisi est vide, on place l'étage de la tour sur la case vide pour débuter la construction d'une tour. S'il y a déjà au moins un étage sur le site choisi, placer simplement le nouvel étage au dessus. La tour s'élève… La couleur des étages n'a pas d'importance dans la tour, vous pouvez ajouter n'importe quel étage de n'importe quelle couleur sur une tour. Si la carte construction indique 2 armoiries, on peut placer 2 étages sur le même site, ou 1 étage sur les 2 sites de la cité.
Le nombre total d'étages dans chaque cité est indiqué par l'armoirie de la cité (chiffre romain). Une cité ne peut avoir que 9, 7, ou 5 étages au total. Par exemple, pour une cité « VII », il doit y avoir au plus 7 étages au total (répartis sur les 2 zones de la cité).

Attention: chacune des 2 tours de chaque cité doit avoir au moins 1 étage ! Si une zone est vide dans une cité et que vous posez votre dernier étage dans la cité, vous devez placer le dernier étage sur la zone vide.

3. Réaliser une action spéciale (*éventuellement*).
Au lieu d'un portrait de Patricien, certaines cartes indiquent la possibilité de jouer une action spéciale (symbole ci-contre).
Lorsque l'on joue une de ces cartes, on peut déplacer l'étage supérieur (de n'importe quelle couleur) d'une tour sur l'autre tour de la même cité. Vous devez cependant respecter les règles suivantes :

• Vous devez choisir une cité différente de celle où vous venez de placer un étage durant ce tour de jeu.
• Vous devez posséder au moins un étage dans la cité que vous choisissez.
• Vous devez choisir une cité qui n'a pas encore été décomptée (il y a encore des étages disponibles).

Si un joueur ne peut pas ou ne veut pas réaliser l'action spéciale, elle est définitivement perdue.
Exemple: Marianne (joueur rouge) joue la carte représentée ci-contre à Lucca. Elle place une de ses tours à Lucca, et désire déplacer un étage. Elle ne peut pas déplacer un étage à Parma, car elle n'a pas d'étage dans cette cité. Elle ne peut pas déplacer d'étage à Lucca

car elle vient d'y placer un étage ce tour. Ainsi, elle choisit de déplacer un étage à Milano, et déplace l'étage supérieur (noir) de la tour vers la zone vide. Désormais, elle a la majorité dans une tour de Milano !

4. Prendre une carte Construction.
Après avoir placé un étage et éventuellement réalisé une action spéciale, le joueur prend la carte visible de la cité où il vient de placer un étage et l'ajoute à sa main. Si la carte que le joueur a jouée contient le symbole du point d'interrogation, il peut prendre la carte visible de n'importe quelle cité.
En cours de partie, une fois que la pioche est épuisée, il y a certaines villes qui n'ont plus de cartes. Si vous construisez un étage dans une de ces cités, le joueur peut choisir une carte de la cité de son choix.

5**. Remettre une carte Construction**
Piocher la carte supérieure de la pioche et la placer face visible sur l'espace vide de la cité.

Important: vous devez toujours suivre l'ordre des actions!

Situations Spéciales
Lorsque la pioche est épuisée, on saute la 5ème action. S'il n'y a plus de cartes face visible sur le plateau, on saute la 4ème action. On continue de joueur avec les cartes que l'on a en main tant que toutes les cartes ne sont pas jouées.

Décompte des Cités
Dès que tous les étages d'une Cité sont bâtis, la cité est immédiatement décomptée et les tuiles de prestige sont attribuées (Rappel : c'est le chiffre romain qui indique le nombre total d'étages pouvant être construits).

• On détermine quelle tour est la plus haute. Le joueur avec le plus d'étages dans cette tour reçoit la tuile des points de prestige de plus grande valeur.
• Le joueur avec le plus d'étages dans la petite tour reçoit la tuile des points de prestige de plus petite valeur
• Les autres joueurs ne reçoivent aucun point!

S'il y a égalité pour le nombre d'étages, c'est le joueur à égalité qui possède l'étage le plus haut qui reçoit la tuile de prestige. Les joueurs placent les tuiles prestige qu'ils reçoivent devant eux. Les tours restent en place jusqu'à la fin de la partie.

FIN DE LA PARTIE

La partie continue jusqu'à ce que tous les joueurs aient joué toutes leurs cartes. N'importe quelle cité qui n'aurait pas encore été décomptée l'est dès que la dernière carte est jouée.
Ensuite, chaque joueur trie ses cartes construction et trie ses cartes Patriciens en regroupant les mêmes portraits : pour 3 portraits identiques de Patricien, les joueurs reçoivent 6 points de victoire supplémentaires. On additionne les points supplémentaires aux points des tuiles Prestige collectées durant la partie. Le joueur qui a le plus de points l'emporte ! S'il y a égalité, le joueur à égalité possédant le moins d'étages sur le plateau de jeu l'emporte. Si l'égalité subsiste, les joueurs se partagent la victoire !

Exemple de décompte: à la fin de la partie Marianne a ces cartes, et reçoit ces tuiles de prestige.
Son total est de 33 points (prestige) + 18 points (portraits de patriciens) = 51 points.

Traduction en français par **La Fièvre Du Jeu**
http://www.fievredujeu.com
Contacts : admin@fievredujeu.com
Avec l'aimable autorisation de Gigamic : http://www.gigamic.com

Patrizier - Les Ambassadeurs

Une fois par an, les familles patriciennes envoient des ambassadeurs à la grande assemblée de la noblesse. Ainsi peuvent-elles obtenir des points de prestige supplémentaires.
On utilisera les règles du jeu de base avec les modifications suivantes.

Matériel

- 3 petites cartes Ambassadeur (A, B, C)
- 1 grande carte Ambassadeur (D)

Mise en place

Placer les cartes Ambassadeur face découverte à côté du tablier de jeu.

Fin de la partie

Les cartes Ambassadeur sont distribuées de la manière suivante :

Petites cartes délégués :

• Le joueur possédant le plus de jetons « 6 » remporte la carte A.
• Le joueur possédant le plus de jetons « 4 » remporte la carte B.
• Le joueur possédant le plus de jetons « 2 » remporte la carte C.
Chaque petite carte Ambassadeur ainsi obtenue ajoute au total du joueur, une tête de patricien supplémentaire de son choix.
En cas d'égalité, la carte revient au possesseur du jeton figurant le plus à gauche sur l'image. Par exemple, pour la carte A, il s'agit du jeton violet.

Grande carte délégué :

Le joueur possédant le plus grand total de points pour les villes de Verona, Parma et Milano se voit attribuer la carte D. Celle-ci lui permet d'ajouter à son score une tête de patricien de chaque sorte. En cas d'égalité, la carte revient au joueur possédant le plus de points pour Verona.

Si l'on joue avec l'extension « Messagers », les points supplémentaires remportés grâce aux messagers n'entrent pas en ligne de compte dans la distribution des cartes délégués.

© mschacht 2008 – traduction Paul Lequesne 2012

Patrician - LesMessagers

Les patriciens emploient des messagers pour se tenir informés des activités des autres. Ainsi peuvent-ils obtenir des points de prestige supplémentaire, ou bien au contraire en perdre.
On suivra les règles du jeu de base avec les modifications suivantes.

Matériel

- 6 messagers
- 24 jetons valant 2 points de prestige
- 1 jeton valant -3 points de prestige

Mise en place

Chaque joueur reçoit ...

- à 2 ou 3 joueurs : deux messagers ;
- à 4 ou 5 joueurs : un messager.

Les messagers restants sont remis dans la boîte.
Les points de prestige sont placés à côté du tablier.

Déroulement de la partie

Quand un joueur joue une carte montrant une étoile, il effectue d'abord normalement les cinq actions qui lui sont dévolues, puis il place, s'il le désire, un messager entre deux cités voisines, en observant les règles suivantes :

- les flèches figurant sur la carte doivent pointer sur les deux cités entre lesquelles le messager est placé ;
- les deux cités doivent être orthogonalement adjacentes ;
- aucune des deux cités ne peut être celle où le joueur a bâti durant son tour ;
- une cité ne peut avoir plus de deux messagers ;
- il ne peut y avoir qu'un seul messager entre deux cités.

Les cités orthogonalement adjacentes sont :

Roma/Siena, Siena/Lucca, Siena/Bologna, Lucca/Milano, Lucca/Ferrara,
Milano/Parma, Parma/Verona, Verona/Ferrara, Ferrara/Bologna et Bologna/Firenze.

À 5 joueurs, s'ajoutent à cette liste :

Roma/Pistoia et Pistoia/Firenze.

Décompte

- Une cité possédant un messager fait remporter au gagnant d'une tour un jeton de 2 points supplémentaire.
- Une cité possédant deux messagers fait remporter au gagnant d'une tour deux jetons de 2 points supplémentaires.

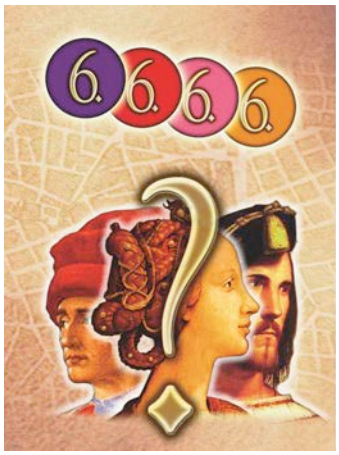
Fin de la partie

Le joueur maître du plus petit nombre de tours – quel que soit leur hauteur – dans les cités possédant des messagers, se voit contraint de prendre le jeton à –3 points.
En cas d'égalité, ledit jeton revient au joueur propriétaire du plus petit nombre d'étages dans les tours concernées.
En cas de nouvelle égalité, personne ne reçoit le jeton –3.

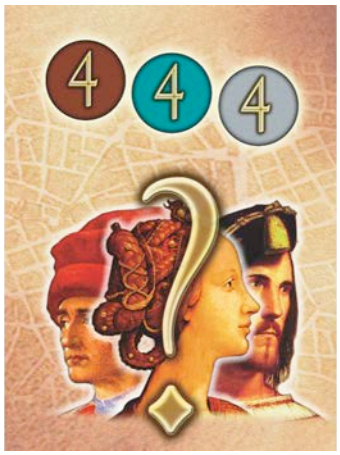
Situations particulières et commentaires.

- Quand un joueur place un messager près d'une cité ayant déjà donné lieu à un décompte, ce messager n'a aucun effet sur celle-ci.
- Les cartes montrant une étoile ne sont pas nombreuses, aussi devrait-on veiller à avoir une telle carte en main, tant qu'on n'a pas encore placé son ou ses messagers.

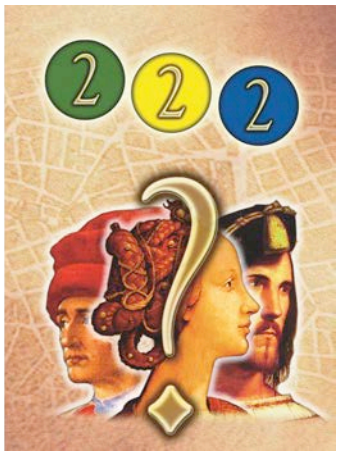
© mschacht 2008 – traduction Paul Lequesne 2012

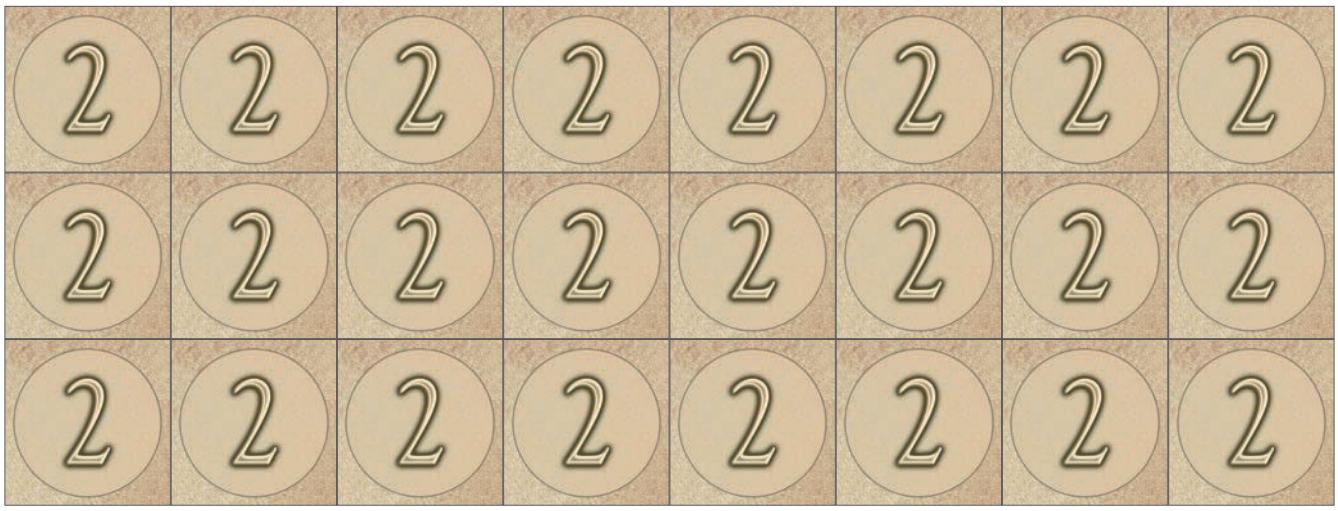


A



B



C

D