



San Marco

Alan R. Moon / Aaron Weissblum



Ravensburger

CONTENU

1 plateau de jeu • 100 nobles (25 par couleur) • 8 pions Prestige (2 par couleur) • 12 ponts
 • 62 cartes Action : 30 cartes Quartier (5 de chaque : Cannaregio, Santa Croce, San Polo, San Marco, Dorsoduro, Castello), 6 cartes Pont, 12 cartes Traître, 10 cartes Doge, 4 cartes Exil • 28 cartes Pénalité : 8 de 1 point, 10 de 2 points, 10 de 3 points • 1 doge
 • 1 dé • 1 marqueur (orange)



HISTOIRE

Venise est à son apogée. Le Grand Conseil est dirigé par quelques familles nobles, sous l'autorité du doge. Une nouvelle famille est sur le point d'être admise au Conseil. Un conflit éclate alors parmi les prétendants. Luttres de pouvoir dans les différents quartiers de la ville lagunaire, condamnations à l'exil et habiles trahisons deviennent monnaie courante. Presque tous les coups sont permis pour s'attirer les faveurs du tout puissant doge. Qui parviendra ainsi à asseoir sa notoriété ?

BUT DU JEU

Les joueurs essaient d'obtenir la majorité dans chacun des six quartiers de Venise, en répartissant et en jouant habilement les cartes, afin de marquer le maximum de points Prestige à chaque décompte.

Le vainqueur sera celui qui totalisera le plus de points après trois manches.

PLATEAU DE JEU

Le plateau de jeu représente les 6 quartiers de Venise, séparés par le Grand Canal et d'autres canaux. Chaque quartier comporte 2 chiffres, qui indiquent les points Prestige qu'il rapporte lors d'un décompte : Le joueur qui possède le plus de nobles dans un quartier marque le nombre de points le plus élevé, le deuxième marque le nombre de points le plus faible, et les autres ne marquent rien. Le dé dessiné dans les quartiers n'a d'importance qu'au début, pour la mise en place des nobles.

L'échelle des points entoure le plateau. Elle permet de comptabiliser les points Prestige gagnés par les joueurs. En haut à droite se trouve une plaque qui indique, à chaque tour, le rôle des joueurs. Le cadran solaire en bas

à droite accueille le marqueur, qui est déplacé d'une case après chaque manche.

(Pour des raisons techniques liées au jeu, le plateau n'est pas une reproduction fidèle de Venise.)

PRÉPARATION

Important : Les règles qui suivent s'adressent à 4 joueurs. Les changements à apporter pour jouer à 3 sont indiqués en fin de règle.

Poser le plateau au milieu de la table. Chaque joueur choisit une couleur et reçoit :

- 25 nobles • 2 pions Prestige • 1 pont

Chacun pose un de ses **pions Prestige** sur la case "0" de l'échelle des points. L'autre est posé sur la plaque en haut à droite.

Au début, placer le **marqueur** (orange) sur la case "1" du cadran solaire. À chaque nouvelle manche, il sera avancé d'une case.

Poser le **doge**, le **dé** et les **ponts restants** à côté du plateau.

Trier les **cartes Action** et **Pénalité** selon leur verso, bien mélanger chacune des deux piles et les placer, face cachée, à côté du plateau.

Chaque joueur lance le dé 4 fois de suite et place, à chaque jet de dé, 2 nobles dans le quartier correspondant au résultat obtenu. Par exemple, si un joueur fait "6", il place 2 nobles dans le quartier de Castello. Si un joueur obtient 4 fois le même résultat, il peut recommencer son quatrième jet jusqu'à ce qu'il obtienne un résultat différent.

Chacun pose ensuite les nobles qu'il lui reste devant lui. À tour de rôle, chaque joueur pose son **pont** sur le plateau pour relier 2 quartiers, puis place un noble de sa réserve dessus. Ce noble indique à qui appartient ce pont.

Important : Deux quartiers ne peuvent être reliés au **maximum** que par 3 **ponts**, appartenant à des joueurs différents. Le joueur le plus âgé sera le "meneur" et commence la partie. Le meneur change à chaque tour, dans le sens des aiguilles d'une montre.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se déroule en **trois** manches. Au cours de chaque manche (qui comprend plusieurs tours), les joueurs luttent à l'aide des cartes Action et Pénalité pour marquer des points Prestige.

À chaque tour, le meneur tire au sort le rôle de chaque joueur : On distingue ceux qui donnent les cartes (= les **Donneurs**) et ceux qui choisissent une offre (= les **Sélectionneurs**).

Un joueur qui tient le rôle de **Donneur** tire les cartes Action et Pénalité et forme deux offres, l'une pour le **Sélectionneur**, l'autre pour lui.

Un joueur qui tient le rôle de **Sélectionneur** choisit une des deux offres du **Donneur**, puis joue ces cartes. Le **Donneur** doit ensuite jouer les cartes de l'offre restante.

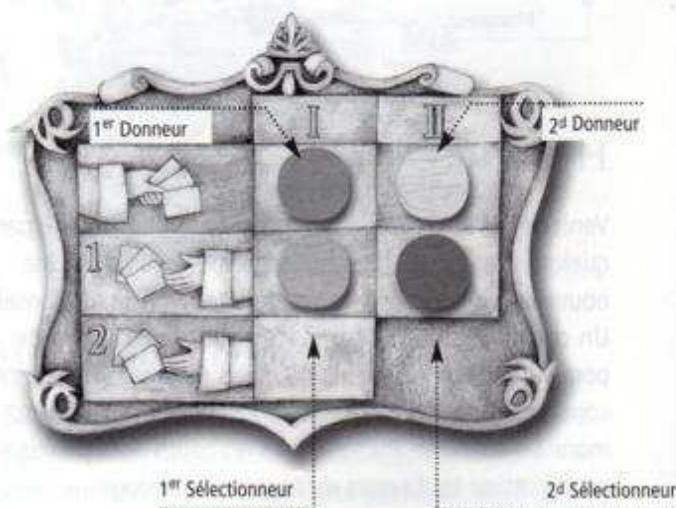
Fonctionnement plus en détail :

ATTRIBUTION DES RÔLES À CHAQUE TOUR

Le meneur place son pion Prestige sur la case en haut à gauche de la plaque : il est le **Premier Donneur**. Il prend ensuite les pions Prestige des autres joueurs et tire au sort leurs rôles en mélangeant ces 3 pions sous la table et en les tirant, l'un après l'autre, sans regarder.

Il place le premier pion tiré sur la case sous son pion ; son propriétaire sera le **Premier Sélectionneur** pour ce tour.

Il tire ensuite l'un après l'autre les deux autres pions et les place sur les cases vides de droite, en commençant par celle du haut. Ces joueurs seront respectivement le **Second Donneur** et le **Second Sélectionneur**.



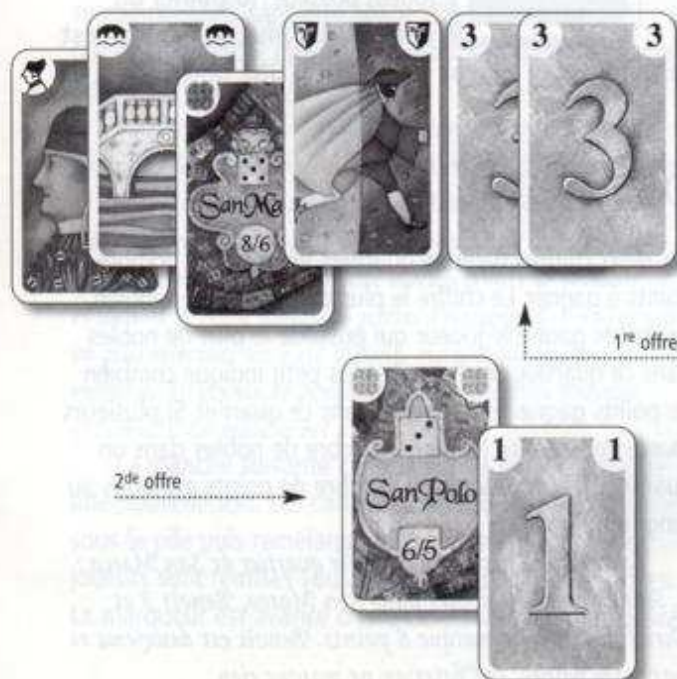
RÉPARTITION DES CARTES

Les deux **Donneurs** piochent chacun 5 cartes Action et 3 cartes Pénalité.

En même temps, chacun répartit en **secret** ces 8 cartes en **deux offres**. Chaque offre doit contenir au moins une carte. Une fois que les **Donneurs** ont terminé, ils posent leurs deux offres, **face cachée**, devant eux.

Les deux offres peuvent contenir 4 cartes chacune, ou 3 cartes et 5 cartes, ou encore 6 cartes et 2 cartes, ou même 7 cartes et 1 carte.

Conseil : La valeur des cartes Pénalité rend les cartes Action plus ou moins attrayantes. L'exemple ci-dessous montre deux offres : une offre qui semble très attrayante à première vue, mais qui contient un nombre élevé de points de pénalité, et une offre peu attrayante, mais avec peu de points de pénalité.



CHOIX ET EFFET DES CARTES

Le meneur (= Premier Donneur) retourne ses deux offres. C'est maintenant au tour du Premier Sélectionneur : Il examine les deux offres et en choisit une ; il pose les éventuelles cartes Pénalité face visible devant lui, puis joue **immédiatement** les cartes Action **dans l'ordre qu'il veut**. Son tour est terminé. Ensuite, c'est au tour du meneur : Il prend l'offre restante, pose les cartes Pénalité devant lui, puis joue les cartes Action dans l'ordre qu'il veut.

Le Second Donneur et le Second Sélectionneur procèdent ensuite exactement de la même façon entre eux.

Une fois jouées, toutes les cartes Action sont empilées, face visible, à côté du plateau. Les cartes Pénalité restent visibles devant les joueurs jusqu'à la fin de la manche. Le meneur change dans le sens des aiguilles d'une montre, et un nouveau tour de jeu commence.

LES CARTES ET LEUR SIGNIFICATION

LES CARTES ACTION

CARTE QUARTIER



La carte **Quartier** permet au joueur de placer un des nobles de sa réserve sur le plateau. Le joueur a deux possibilités pour effectuer cette action :
a) Il place le noble dans le quartier indiqué sur la carte ;
ou

b) Il le place dans le quartier indiqué sur la carte, puis le déplace dans l'un des quartiers voisins en empruntant un de ses propres ponts. Le noble s'arrête dans ce quartier.

Exemple : Benoit a placé un de ses ponts entre Castello et San Marco. Il joue la carte "Castello". Il peut placer son noble soit dans Castello, soit dans San Marco.

CARTE PONT



La carte **Pont** permet au joueur d'ajouter un pont de la réserve sur le plateau. Il relie ainsi deux quartiers de son choix et pose un de ses nobles dessus pour l'identifier (*Rappel : Deux quartiers ne peuvent être reliés au maximum que par 3 ponts, appartenant à des joueurs différents*). Si les 12 ponts sont déjà sur le plateau, il peut s'emparer d'un pont adverse et, soit le laisser au même endroit, soit le déplacer. Dans les deux cas, il remplace le noble adverse par un des siens. Le noble retiré est rendu à son propriétaire.

CARTE TRAITRE



La carte **Traître** permet au joueur de retirer un noble adverse du quartier de son choix et de le remplacer par un des siens. Le noble retiré est rendu à son propriétaire.



CARTE EXIL

La **carte Exil** permet au joueur de retirer des nobles d'un quartier. Il commence par nommer le quartier visé. Il lance ensuite le dé et retire le nombre de nobles correspondant du quartier choisi. Ces nobles sont rendus à leurs propriétaires.

Attention : Si le résultat du dé est supérieur au nombre de nobles adverses présents, le joueur est obligé, le cas échéant, de retirer également ses propres nobles.

Exemple : Anne joue sa carte Exil et choisit San Marco. Benoît, Christian et elle possèdent chacun deux nobles dans ce quartier. Anne obtient "5" au dé et doit alors retirer un de ses pions de San Marco en plus des 4 pions adverses.



CARTE DOGE

La **carte Doge** oblige (!) le joueur à déclencher un **décompte** (voir "DÉCOMPTE"). Le doge entre en jeu avec la première carte Doge jouée (= premier décompte de la partie) et le joueur le place dans le quartier de son choix. Un décompte y a **immédiatement** lieu. Les joueurs avancent alors leur pion

Prestige du nombre de points correspondants sur l'échelle.

Lors des décomptes suivants, le joueur qui joue cette carte décide si le décompte a lieu dans le quartier où se trouve actuellement le doge ou dans un autre. S'il choisit un autre quartier, il ne peut déplacer le doge qu'en utilisant les ponts. Le passage sur un de ses propres ponts ne coûte rien. Mais à chaque fois qu'il emprunte un pont adverse, le joueur doit payer un droit de passage à son propriétaire sous la forme de **1 point Prestige** (ce paiement s'effectue sur l'échelle des points).

Exception : Si aucun pont ne relie le quartier dans lequel se trouve le doge à un autre, le joueur peut payer 2 points Prestige et placer le doge dans un quartier directement voisin. Il est possible de continuer à déplacer le doge à partir de ce quartier en utilisant les ponts.

Un joueur qui possède plusieurs cartes Doge peut effectuer un décompte plusieurs fois de suite dans le même quartier.



CARTES PENALITE

Les **cartes Pénalité** sont des cartes négatives. Elles limitent la capacité d'action des joueurs. Si le joueur possède des cartes Pénalité dans son offre, il les pose devant lui, bien en

évidence. Elles restent visibles devant lui jusqu'à la fin de la manche. Si, à la fin d'un tour, un joueur possède **10 points de pénalité ou plus, la manche est terminée** pour lui (voir aussi "FIN D'UNE MANCHE").

DÉCOMPTE

Les deux chiffres dans les quartiers indiquent le nombre de points à gagner. Le chiffre le plus élevé indique combien de points gagne le joueur qui possède le plus de nobles dans ce quartier. Le chiffre le plus petit indique combien de points gagne le deuxième dans ce quartier. Si plusieurs joueurs possèdent le même nombre de nobles dans un quartier, chacun marque le nombre de points attribués au rang inférieur.

Exemples de décomptes dans le quartier de San Marco :

1. Anne possède 4 nobles dans San Marco, Benoît 3 et Christian 2. Anne marque 8 points. Benoît est deuxième et marque 6 points, et Christian ne marque rien.
2. Anne et Benoît possèdent chacun 2 nobles dans San Marco et Christian 1. Anne et Benoît marquent chacun 6 points. Christian ne marque rien.
3. Anne possède 5 nobles dans San Marco et Benoît et Christian chacun 3. Anne marque 8 points. Benoît et Christian ne marquent aucun point.

FIN D'UNE MANCHE

Une manche touche à sa fin dès qu'un ou plusieurs joueurs ont atteint ou dépassé 10 points de pénalité. Le ou les joueur(s) correspondant(s) finissent de jouer leurs cartes Action. Pour eux, la manche est ensuite terminée.

♣ Si, après ce tour, **2 joueurs** n'ont pas encore atteint 10 points de pénalité, ils jouent encore **un tour**. Dans ce cas, il n'y a qu'un Donneur et qu'un Sélectionneur. La manche est ensuite terminée (**quels que soient les points de pénalité de ces 2 joueurs**!).

♣ Si **3 joueurs** n'ont pas encore atteint 10 points de pénalité, ils jouent également encore **un tour, en suivant**

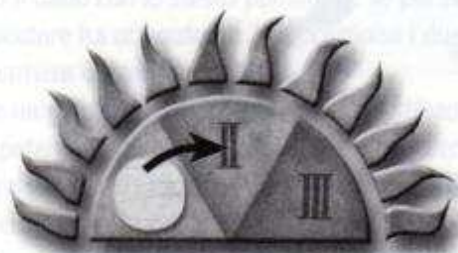
la règle pour 3 joueurs (voir plus loin). La manche est ensuite terminée (**quels que soient** les points de pénalité de ces 3 joueurs !).

Si 3 ou les 4 joueurs atteignent ou dépassent 10 points de pénalité dans le même tour, la manche s'arrête aussitôt. Les points de pénalité de **tous les joueurs** sont alors comptabilisés. Chaque joueur qui possède **moins de 10 points de pénalité** est récompensé par des points Prestige. Ils sont égaux à la différence entre le plus grand nombre de points de pénalité et le sien.

De plus, le joueur qui possède le **moins** de points de pénalité a le droit d'effectuer une **action Exil** supplémentaire, sans être obligé d'avoir la carte correspondante. Si plusieurs joueurs sont à égalité, cette action est ignorée.

Exemple : À la fin d'un tour, Anne possède 3 points de pénalité, Benoît 6, Christian 10 et Denise 12. Pour Christian et Denise, la manche est terminée. Anne et Benoît peuvent encore jouer un tour, avant que la manche ne s'arrête également pour eux. Anne possède alors 6 points de pénalité et Benoît 9. Anne marque 6 points Prestige ($12 - 6 = 6$) et peut en plus effectuer un Exil. Benoît, qui possède également moins de 10 points de pénalité, marque 3 points Prestige ($12 - 9 = 3$). La manche est ainsi terminée.

La manche suivante commence. Le meneur change une nouvelle fois. Les cartes Action utilisées sont remises sous la pile puis remélangées. Les cartes Pénalité des joueurs sont remises sous l'autre pile puis remélangées. Le marqueur est avancé d'une case sur le cadran solaire.



FIN DE LA PARTIE ET DÉCOMPTÉ FINAL

Quand la troisième manche est complètement terminée (y compris l'action Exil), la partie touche à sa fin. Un **dernier décompte** a lieu dans **chacun** des quartiers (peu importe où se trouve le doge). Le vainqueur est le joueur qui totalise le plus de points Prestige. En cas d'égalité, celui d'entre eux qui possède le plus de nobles dans San Marco gagne la partie.

Important : À chaque fois que des nobles sont retirés du plateau, ils sont rendus à leurs propriétaires ;

ils peuvent de nouveau les utiliser. Si un joueur n'a plus de nobles dans sa réserve, il peut, à la place, prendre ses nobles sur le plateau et les replacer autre part.

RÈGLE POUR 3 JOUEURS

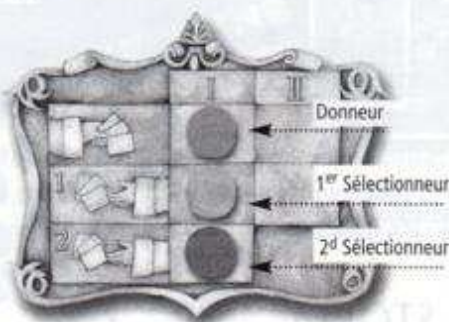
Les règles pour 3 joueurs sont les mêmes qu'à 4 joueurs aux exceptions suivantes :

PRÉPARATION :

Chaque joueur reçoit **2 ponts** en début de partie. Les joueurs les posent chacun leur tour et placent un de leurs nobles dessus.

ATTRIBUTION DES RÔLES À CHAQUE TOUR

Seul le meneur tient le rôle de Donneur. Il pose son pion Prestige sur la case en haut à gauche de la plaque. Sans regarder, il tire ensuite les deux autres pions l'un après l'autre et les pose sur les deux autres cases **en dessous**.



RÉPARTITION DES CARTES

Le meneur pioche 6 cartes Action et 4 cartes Pénalité. Il répartit les cartes en **3 offres**. Là encore, chaque offre doit être composée d'au moins une carte. Si, après l'élimination d'un joueur, les joueurs ne sont **plus que 2**, le meneur pioche de nouveau 5 cartes Action et 3 cartes Pénalité qu'il répartit en deux offres.

CHOIX ET APPLICATION DES CARTES

Le meneur pose les offres, face visible, devant lui. Le Premier Sélectionneur joue le premier, suivi du Second Sélectionneur, puis du Donneur.