

SIGNORIE

Installation

Chaque joueur prend 5 florins, 4 hommes et 3 femmes (pas blanc), et 1 plateau individuel. Puis pose un disque sur le 0 de la piste de score.

Prendre autant de dés "actions" de chaque couleur (pas blanc) que de joueur (3 jaunes, 3 verts ... pour 3 joueurs)

Faire un tirage d'ordre du tour avec un disque de chaque joueur et poser ce disque sur la piste d'ordre (sous le livre) puis donner 1 florin au 1er, 2 au second, 3 ...etc...

Placez enfin un disque au bas de la piste d'initiative empilé dans le même ordre que le tour (le 1er au dessus, le dernier en bas)

Placer 5 tuiles récompenses (sans bouclier sur le dos) face visible sur la piste récompense en bas à gauche, puis deux tuiles de PV (bouclier sur le dos). Le reste ne joue pas

Retirer une tuile alliance de chaque famille par joueur manquant en dessous de 4. Puis mélanger le reste et faire des tas faces cachées à côté du plateau.

Placer ses membres de famille dans les photos du plateau (une couleur par photo - 8 hommes et 8 femmes)

Manche de jeu : (7 manches)

Phase 1 : Mise en place

- Mélanger et Placer les 10 tuiles assignements (enveloppes) aléatoirement sur le plateau (au dessous des images des personnages)

- Placer dans les villes des tuiles alliances (à gauche mariage, à droite mission diplomatique). Retirer une ville pour chaque joueur manquant en dessous de 4 (on joue avec 4 villes à 3 joueurs, 3 villes à 2)

- Lancer les dés actions et placer les dés dans les cases de couleur

Phase 2 : Réaliser des actions (ou passer) - 4 actions max par manche

- Prendre un dé et le placer sur son plateau individuel sur la case de couleur correspondante au dé pris. la case doit être libre. Payer ensuite la différence inférieure en florins (ex : un 1 sur 5 = 4 florins). Réaliser obligatoirement une des actions de la case.

Actions du dé :

- Engager un assistant, prendre un jeton blanc et le poser sur une case libre sous le dé et payer. L'assistant ne peut pas être utilisé immédiatement, mais le sera si un dé est posé au dessus de lui. Attention, l'assistant doit être posé dans la bonne colonne (voir la couleur autour du disque de l'action - Exemple, le dé rouge pose un assistant dans le jaune)

- Utiliser le pouvoir d'une tuile assignement située au dessus de la zone de dés. Dépenser, depuis sa réserve, de 1 à autant de meeples qu'indiqué en bas à droite de la tuile assignement (attention au sexe) et réaliser l'action 1 fois (ou plusieurs fois de 1 à autant de fois l'action, S'il y a des points avant le nombre). La tuile reste en place.

- Réaliser l'action Signoria

Réaliser ensuite les assistants du haut vers le bas - Leur action est facultative

- Pour passer : Ne pas prendre de dés et mettre son jeton d'ordre du tour en retrait à droite pour montrer qu'on a passé.

Plan des joueurs : Il s'agit des cases à droite du plateau individuel (3 cases pour les hommes, une en bas pour les femmes). Ce sont les blasons à obtenir depuis les villes pour les réaliser. Il faut respecter les blasons et le nombre indiqué. On ne peut y ajouter, en plus, des blasons neutres (face cachée). Pour déclencher un plan, il faudra trois tuiles sur la ligne (neutre y compris)

Les actions Signoria (Dé) :



Piste

Cette action donne de 1 à 4 points de mouvement. Les points de mouvement permettent de :

- Poser un homme en bas sur une des pistes carrières (1 pt de mvt)
- Faire avancer un homme d'une case sur une piste carrière (on peut occuper à plusieurs) = 1 pt de mvt. La case 4 des pistes donne des florins, la 6 permet d'avancer sur la piste initiative d'un cran.
- faire avancer un disque sur la piste initiative (on se place au dessus si occupé). Cette piste donnera l'ordre du prochain tour



Mission diplomatique

Il faut prendre un des meeples sur une piste carrière et le placer sur une case sous la ville (valeur la plus petite). Ce meeple doit avoir atteint le rang nécessaire à la valeur où il sera placé (Cf rang à gauche de la piste carrière). On marque alors les PV de la case carrière où il se trouvait. **CONSEIL : Placer un jeton blanc assistant depuis la banque à l'endroit d'où vient le meeple pour se souvenir d'où il vient. Enlever ce jeton après que le joueur a terminé son tour et compter ses points.**

De plus, il peut prendre la tuile à droite, si elle est encore là ET si le blason peut être placé à droite de son plateau individuel (cf plan ci dessus) par rapport à la piste carrière d'où vient le meeple.

Exemple : Ville avec un emplacement 3(le + petit libre pour cette ville en cours de la partie) , il faut avoir un homme ayant atteint le niveau 3 de carrière. Si c'est ok, on marque les PV de où il se trouve. On le place en ville (sur le 3), puis si la tuile de droite correspond à un blason dont on a besoin pour la carrière (politique, clerc, militaire), on le prend. Les PV des blasons sont marqués à la fin du jeu.



Mariage

On prend une femme de son stock et le place sur la valeur la plus petite sous cette ville. Il faut payer au moins cette valeur en florins, mais on peut payer plus (4 max). On marque 2 PV pour chaque florins. Si la tuile à gauche est encore là et qu'on en a besoin dans le plan "femme", on peut la prendre. Les PV des blasons sont marqués à la fin du jeu.



Progéniture

Lancer autant de dés blancs que de pions femmes blanches à gauche de son plateau individuel (on en a 1 d'office au début). 1,2,3 = 1 femme à ajouter depuis le stock (plateau) à sa réserve. 4,5,6 = la même chose mais un homme. Si le stock est épuisé, on ne prend rien !



Florins

On reçoit le nombre de florins indiqués

Phase 3 : Récompense (quand tout le monde a passé)

- Marquer les PV indiqué par la position de son disque sur la piste initiative
- Refaire l'ordre du tour en fonction de la position du disque sur la piste initiative. Si égal alors le + au dessus. Puis remettre les disques de la piste initiative en bas, dans l'ordre du nouveau tour.
- Dans l'ordre du tour, si un joueur a 13 ou moins au dés posés sur son plateau, il peut avoir l'action bonus indiqué sur la tuile récompense du tour. Puis il peut arranger un mariage (round 1 à 5) et éventuellement toucher deux florins. Si un mariage est arrangé, il pose une femme blanche à gauche de son plateau individuel (la case la + haute et marque les PV indiqués pour les deux derniers). En manche 6 et 7, on marque les bonus des tuiles PV (voir annexe des règles) - et 1PV par tranche de 5 florins payés (facultatif)



Note : le seuil de 13 est augmenté si des meeples se trouvent là (+3 / meeple , 3 max)

- Enlever la tuile récompense du round et les meeples de la case seuil
- Redémarrer une nouvelle manche

Fin du jeu :

Au bout de 7 manches, on effectue le décompte final :

- Marquer la moitié des PV des meeples sur les pistes carrières (arrondi inf.)
- Marquer les PV des tuiles alliances mises sur les plans (il faut avoir 3 tuiles pour être décomptés, même neutres)

Le joueur avec le + de PV gagne (Si égalité, ordre du tour qui départage)

Lire l' annexe des règles pour les actions assistants et les tuiles assignments