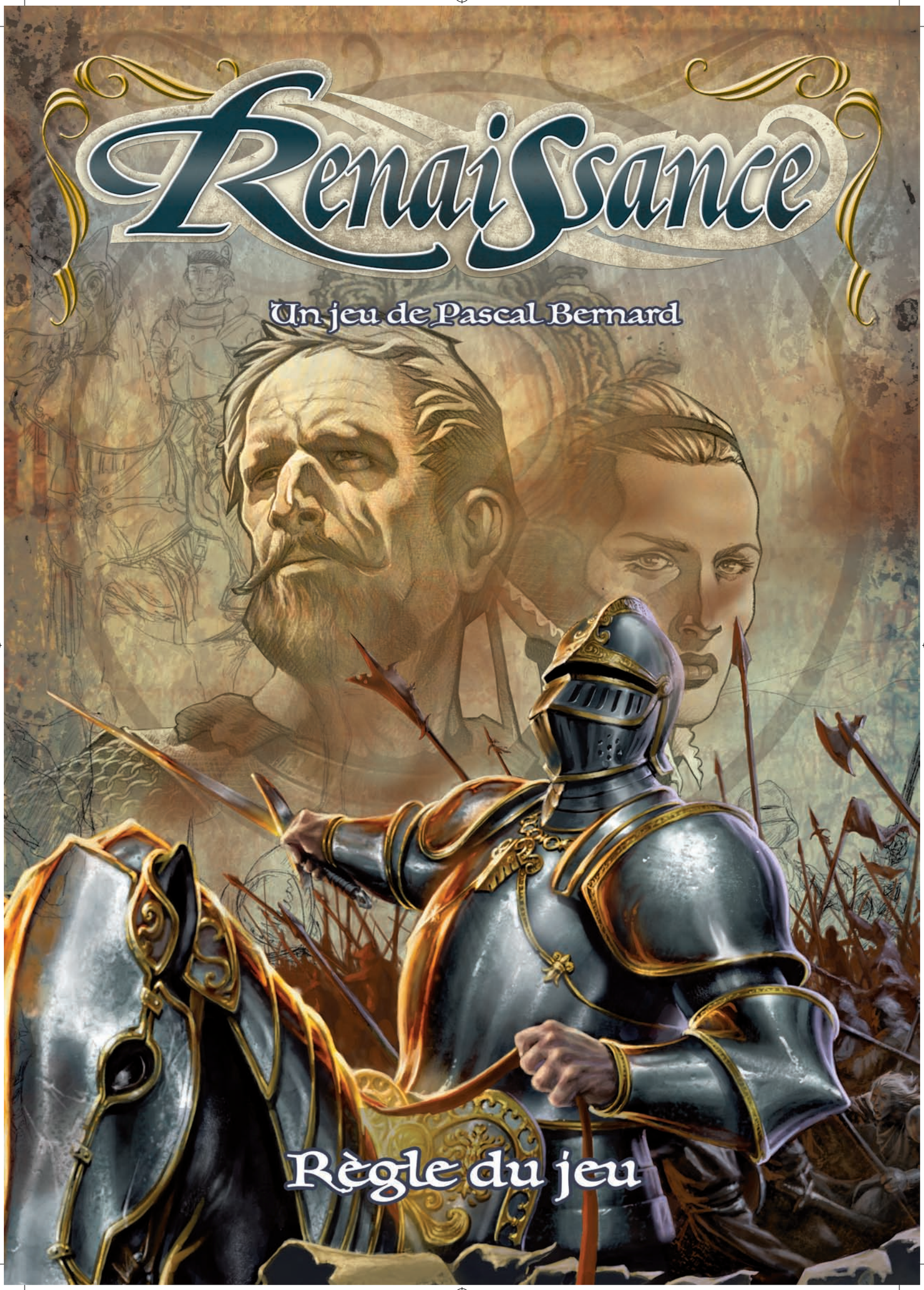
Renaissance

Un jeu de Pascal Bernard



Règle du jeu

RENAISSANCE_REGLES_V2.indd 1 2/07/07 17:37:14



Introduction

Entre 1454 et 1492, l'Italie est le théâtre de rivalités, de complots et de trahisons, puis débutent les guerres d'Italie qui voient s'affronter les royaumes de France et d'Aragon et le Saint-Empire. Les cités sont prises dans la tourmente, mais c'est aussi une nouvelle ère pour les arts, la culture et la recherche. D'une bataille à l'autre, de Venise à la Sicile, de Florence à Milan, les alliances se font et se défont au rythme des saisons. Chacun tentera de s'imposer, mais aucun ne pourra triompher seul. Serez-vous capable de relever le défi et d'être la cité qui incarnera l'esprit de la Renaissance ?

But du jeu

Le vainqueur est le joueur ayant marqué le plus de Points de Renaissance (PR). Il devient le souverain le plus éclairé d'Italie. Pour cela, les joueurs, qui incarnent l'une des 6 cités belligérantes (Milan, Florence, Venise, Naples, Rome et Gênes), doivent réussir à contrôler des Provinces (ex. : Lombardia) à la fin de chaque tour. Pour contrôler une province, il faut contrôler toutes les villes qui la composent. Chacune des provinces rapporte 1 Point de Renaissance (1PR). La présence d'un palais abritant un artiste rapporte également 1 Point de Renaissance (1PR) et permet de valoriser ainsi les provinces que vous contrôlez.
En cas d'égalité, on départage les joueurs de la manière suivante : le gagnant sera le joueur qui possède le plus de forteresses, puis celui qui contrôle le plus de remparts et enfin le joueur qui possède le plus grand nombre de ducats.

Présentation

Chaque joueur part à la conquête des différentes provinces en conquérant des Villes. Quand, à la fin d'un tour, toutes les villes d'une même province appartiennent au même joueur, ce joueur contrôle cette province.
Les villes conquises rapportent des Ducats à leur propriétaire. Ce pécule est d'autant plus grand que le degré de Fortification de la ville est élevé.
Les ducats permettent de construire des fortifications (Remparts et Forteresses), de construire des Palais, d'acheter des Cartes de bataille et de payer l'utilisation de certaines cartes comme les Condottiere.
Les fortifications permettent de mieux défendre les territoires. Les palais permettent de gagner des ducats et des points de Renaissance supplémentaires s'ils accueillent un artiste. Les cartes de bataille permettent aux joueurs d'attaquer et de se défendre. Chaque joueur, à tour de rôle, s'étend et combat pour s'emparer de nouvelles villes.



RENAISSANCE_REGLES_V2.indd 2 2/07/07 17:37:38

Le jeu comprend

- 1 règle de jeu ;
- 1 plateau de jeu ;
- 2 dés normaux ;
- 2 dés *Condottiere* ;
- 80 cartes de bataille ;
- 20 figurines de remparts ;
- 10 figurines de châteaux ;
- 10 figurines de palais ;
- 6 tuiles de résumé (une pour chaque nation) ;
- 126 pions de garnison (21 par nation) ;
- 21 pions de garnison française (règles optionnelles) ;
- 12 pions d'artiste ;
- 10 pions de pillage ;
- 6 pions de vote (paix ou guerre) ;
- 1 pion compte-tours ;
- 1 pion état politique ;
- des ducats (or, argent et bronze).

Chaque nation est reconnaissable à son blason : le pour Florence, le pour Rome, le pour Naples, le pour Gênes, le pour Milan et enfin le pour Venise.

Le plateau de jeu

Le plateau de jeu représente l'Italie entre le début du XV^e^ siècle et la conclusion de la Paix de Lodi en 1454. Il est constitué de provinces (zones délimitées en rouge sur terre et en blanc sur mer) contenant une ou deux villes le plus souvent reliées entre elles par des routes.

Il existe 3 types de terrain : les plaines, les régions montagneuses (exemple : Napoli) et les marais (exemple : Venezia), plus difficiles d'accès. Les régions montagneuses et les marais apportent un bonus en défense.

Certaines villes sont situées sur la côte et possèdent un port (marqué sur le plateau par la présence d'un bateau). De telles villes permettent de débarquer dans n'importe quelle autre ville côtière.

Le plateau de jeu possède également un compte-tours qui débute en 1454 et se termine en 1494, une case rappelant l'état politique ainsi qu'un tableau désignant l'ordre de jeu des joueurs numéroté de 1 à 6.

Préparation

Les joueurs peuvent choisir le pays qu'ils désirent jouer. S'ils ne réussissent pas à s'entendre sur cette répartition, les pays sont attribués par tirage au sort. Chaque joueur reçoit les 21 pions de garnison de sa couleur (les pions ronds avec leur



RENAISSANCE_REGLES_V2.indd 3 2/07/07 17:37:59

blason), 1 pion de vote (paix et guerre), 6 ducats, une tuile de résumé et 1 rempart.
Mélangez les cartes et placez-les face cachée à côté du plateau de jeu.
Le pion de tour est posé sur la première case du compte-tours : 1454.

Le premier tour est automatiquement un tour de paix : les joueurs ne voteront pas l'état politique.

Pour le début de partie, l'ordre du tour de jeu doit être tiré au sort. Chaque joueur donne un de ses pions garnison. Les pions sont mélangés, puis un joueur tire un premier pion qu'il place sur la case 1 : ce sera le premier joueur du tour. Les autres pions sont tirés (un par un) et posés sur les cases numérotées suivantes.

Jeu à 5 joueurs

On retire Gênes (son territoire reste accessible). Les provinces de Heiliges Römisches Reich et Ducato di Savoia sont inaccessibles. Aucun joueur ne peut s'y déplacer ou y poser de garnison.

Jeu à 3 ou 4 joueurs

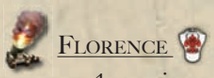
Pour 4 joueurs on procède comme à 5 joueurs, mais les joueurs doivent ensuite choisir une des 2 possibilités suivantes :

- soit on retire Naples. Les province de Abruzzo Basilicata, Regno di Napoli et Calabria Puglia sont inaccessibles. Aucun joueur ne peut s'y déplacer ou y poser de garnison.

- soit on retire Milan. Les provinces de Marchesato di Saluzzo e di Monferrato, Ducato di Milano et Lombardia sont inaccessibles. Aucun joueur ne peut s'y déplacer ou y poser de garnison.

Pour 3 joueurs, on utilise les deux possibilités ci-dessus. Chaque joueur pose 1 pion de garnison de sa couleur sur chacune des positions de départ de la nation qu'il incarne en suivant l'ordre du tour de jeu. Chaque joueur pose également son rempart sur la ville de son choix.

Voici le placement de départ de chaque nation :



Florence
1 garnison à Firenze, 1 garnison à Pistoia.

Gènes (2 expansions par mer possibles)
1 garnison à Genova, 1 garnison à Ajaccio.

Naples
1 garnison à Napoli, 1 garnison à Capua.

Milan
1 garnison à Milano, 1 garnison à Pavia.

Rome
1 garnison à Roma, 1 garnison à Viterbo.

Venise (2 expansions par mer possibles)
1 garnison à Venezia, 1 garnison à Ragusa.

Une fois que tous les joueurs ont effectué leur placement, chacun peut, dans l'ordre du tour, poser de nouveau 1 garnison sur une ville inoccupée de son choix, du moment qu'elle est reliée par une route à une de ses garnisons de départ. Tous les joueurs qui possèdent un port peuvent poser la nouvelle garnison dans un autre port inoccupé.
Le jeu peut alors commencer.

Tour de jeu

Un Tour de jeu est constitué de 6 Séquences (tous les joueurs jouent l'intégralité d'une séquence avant de passer à la suivante) :

- Séquence 1 - État politique
- Séquence 2 - Distribution des cartes
- Séquence 3 - Achats
- Séquence 4 - Tirage au sort de l'ordre des joueurs
- Séquence 5 - Tour des joueurs :
  - Phase 1 – Expansion
  - Phase 2 – Combats
- Séquence 6 - Calcul des points de Renaissance et du trésor

À la fin du tour, toutes les cartes des joueurs seront défaussées.
Il est nécessaire de respecter l'ordre des séquences de jeu.

RENAISSANCE_REGLES_V2.indd 4 2/07/07 17:38:07

Séquence 1 - État politique

Au premier tour, en 1454, on est automatiquement en paix, les joueurs ne votent pas.

À chaque nouveau tour, les joueurs déterminent en secret la politique de leur nation en choisissant l'une des 2 faces de leur pion de vote (paix ou guerre). Ce choix est secret et chacun dévoile en même temps sa politique.
Du choix de chaque nation dépend l'état politique de la totalité de l'Italie. Elle est en guerre si au moins la moitié des joueurs a voté pour la guerre. On pose alors le marqueur état politique sur sa face guerre sur la case prévue à cet effet sur le plateau de jeu (ou sur la case paix dans le cas contraire).

- État de Guerre (Belli) : chaque joueur reçoit automatiquement 6 cartes de bataille, et les joueurs peuvent réaliser autant d'attaques que leur permettent leurs cartes.

- État de Paix (Pax) : chaque joueur reçoit automatiquement 4 cartes de bataille et 4 ducats, et les joueurs ne peuvent réaliser qu'une seule attaque lors de la phase de combat.

Séquence 2 - Distribution des cartes de bataille

Chaque joueur reçoit 4 ou 6 cartes de bataille en fonction de l'état politique.
Les cartes de bataille sont valables aussi bien en attaque qu'en défense. Un joueur peut combiner plusieurs sortes de cartes lors d'un combat. À la fin du tour, toutes les cartes des joueurs sont défaussées.
Il existe 3 sortes de cartes de bataille : les bleues, les jaunes et les rouges.

Les cartes bleues

Les cartes sur fond de drapeau bleu (dites cartes « bleues ») représentent des troupes et rapportent des Points de Combat (PC).



Les Piquiers ont une valeur de 3 PC.



Les Arquebusiers ont une valeur de 4 PC.



Les Chevaliers ont une valeur de 5 PC.



Le Canon a une valeur de 6PC.



Enfin, le régiment de Suisses a une valeur de 7PC.

Lors des combats, les PC des cartes bleues sont ajoutés à la valeur d'un dé (et en défense on ajoute également la valeur de la fortification de la ville) pour déterminer la Capacité de combat (CC) d'un camp.

Les cartes rouges

Les cartes sur fond de drapeau rouge (dites cartes « rouges ») représentent des pouvoirs spéciaux (retraite, ingénieur, félon, etc.) qui donnent un avantage à celui qui les joue.

Les cartes rouges à jouer pendant un combat



Condottiere : attention ! La carte Condottiere est une carte très spéciale. Un Condottiere est une carte qui peut se jouer en tant que carte bleue de combat ou à la place d'une carte rouge pendant le combat. Un Condottiere est une carte payante dont l'utilisation coûte 1 ducat. L'argent est payé à la banque sauf dans le cas d'une vente (voir ci-dessous). Un attaquant peut jouer un maximum de 3 cartes Condottiere (2 à la place des 2 cartes bleues d'attaque et 1 à la place de la carte rouge spéciale), un défenseur peut jouer un maximum de 2 cartes Condottiere (1 à la place de la carte bleue et 1 à la place de la carte rouge). Chaque fois qu'une carte Condottiere est jouée, le joueur doit payer 1 ducat. La valeur d'un Condottiere est déterminée en lançant le dé Condottiere. Si vous avez joué plusieurs Condottiere

RENAISSANCE_REGLES_V2.indd 5 2/07/07 17:38:18

vous devez lancer le dé pour chaque Condottiere. À la fin d'une bataille, un Condottiere est toujours défaussé (comme une carte bleue).

Résultat du dé Condottiere :



- *Face déroute :* le Condottiere fuit la bataille, la carte est immédiatement défaussée.

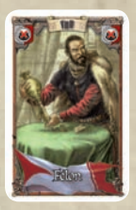


- *Face trahison :* le Condottiere trahit et va se vendre à votre adversaire pour 1 ducat. Si le joueur adverse veut et peut payer, il s'empare du Condottiere et relance le dé. Si votre adversaire ne peut payer, c'est vous qui relancez le dé. Un Condottiere peut être racheté plusieurs fois durant un même combat.
- *Face chiffrée :* le Condottiere vaut 4, 5 ou 6 PC selon la face obtenue.

Vente de Condottiere : lors d'une bataille, un joueur peut vendre un Condottiere à l'un ou à l'autre des belligérants. S'il possède plusieurs Condottiere, il peut en vendre aux deux belligérants. Dans ce cas, le joueur qui achète le Condottiere paie le ducat au vendeur. L'acheteur n'a pas à payer de nouveau pour l'utilisation de la carte. La vente de Condottiere ne doit pas être en infraction avec le nombre maximum de cartes jouées par l'attaquant et le défenseur.



Ingénieur : diminue de un niveau la fortification de la ville attaquée, uniquement pour le combat en cours. Après le combat, la fortification revient à son niveau antérieur. Une forteresse devient un rempart ; un rempart devient une garnison ; une garnison ne vaut plus rien. Se joue en même temps que ses cartes bleues ou en contre pour le défenseur. Le contre est une action qui permet au défenseur de jouer de sa main une carte équivalente à celle de l'attaquant pour annuler son pouvoir : les 2 cartes sont alors défaussées. On ne peut poser qu'une carte de ce type par combat. Si l'attaquant a joué une carte Ingénieur et que le défenseur en joue également une face cachée ou en possède une dans sa main, il peut la jouer, et dans les 2 cas les cartes Ingénieur s'annulent et sont défaussées. Seul le défenseur peut contrer une carte Ingénieur. Une carte Ingénieur peut être jouée en défense (sans contre) et apporte un bonus de 2 PC.



Félon : annule la fortification de la ville attaquée, uniquement pour le combat en cours. Après le combat, la fortification revient à son niveau antérieur. Se joue en même temps que ses cartes bleues ou en contre pour le défenseur. Le contre est une action qui permet au défenseur de jouer de sa main une carte équivalente à celle de l'attaquant pour annuler son pouvoir : les 2 cartes sont alors défaussées. On ne peut poser qu'une carte de ce type par combat. Si l'attaquant a joué une carte Félon et que le défenseur en joue également une face cachée ou en possède une dans sa main, il peut la jouer, et dans les 2 cas, les cartes Félon s'annulent et sont défaussées. Seul le défenseur peut contrer une carte Félon. Une carte Félon jouée en défense (sans contre) fait perdre à l'attaquant sa carte bleue la plus forte. Cette capacité prend effet après que l'attaquant a posé ses cartes face cachée.



Les cartes rouges à jouer après un combat



Signe de Dieu : multiplie par 2 la valeur d'une carte bleue ou Condottiere posée par un joueur. Un même joueur ne peut poser qu'une carte de ce type par combat. Cette carte se joue après que les cartes des joueurs ont été révélées.



Retraite : permet au joueur de récupérer une carte bleue (pas un Condottiere) qu'il a jouée lors d'un combat avant qu'elle ne soit défaussée. Se joue après la résolution du combat. On peut poser plusieurs cartes Retraite par combat. On ne peut récupérer que des cartes bleues. Un attaquant ne peut pas réutiliser ces cartes bleues récupérées pour une nouvelle attaque lors du même tour.

RENAISSANCE_REGLES_V2.indd 6 2/07/07 17:38:30

Les cartes jaunes

Les cartes jaunes à jouer pendant son tour de jeu (en dehors du combat)



Pillards : cette carte permet de piller une ville pour son compte. Le joueur choisit une ville libre ou appartenant à un adversaire, n'importe où sur le plateau. Puis il lance le dé. Pour qu'un pillage soit fructueux, le résultat doit être strictement supérieur à son niveau de fortification. Une Forteresse ne peut donc jamais être pillée. Une ville attaquée par des pillards ne bénéficie jamais d'aucun bonus de terrain. Le joueur qui réussit un pillage reçoit immédiatement 1 ou 2 ducats selon le niveau de fortification de la ville (1 pour une garnison, 2 pour un rempart) et y pose un marqueur pillage. Lors de la séquence 6 où l'on calcule les gains, le joueur qui possède la ville saura qu'elle ne lui rapporte rien ce tour-là. Cette carte se joue n'importe quand pendant le tour du joueur.



Ambassadeur : le joueur qui joue cette carte doit jeter deux dés pour connaître le résultat de son ambassade. Cette carte se joue n'importe quand pendant le tour du joueur.

- *2 à 6 - Corruption :* le joueur choisit une ville ne contenant pas de palais et appartenant à un adversaire, n'importe où sur le plateau, puis il lance un dé : le résultat doit être strictement supérieur au niveau de fortification pour que la ville se rebelle. Si c'est le cas, le joueur prend possession de la ville en remplaçant le pion garnison adverse par un de sa couleur. Une forteresse ne peut jamais être corrompue.
- *7 à 8 - Mauvais entretien :* le joueur peut détruire un château de son choix qui devient un rempart ou un rempart de son choix qui devient une garnison.
- *9 à 12 - Aide extérieure :* le joueur pioche gratuitement 2 cartes de bataille supplémentaires.



Mariage : le joueur donne 2 ducats contre une ville contenant une garnison et appartenant au joueur de son choix. La ville ne doit contenir ni palais, ni rempart, ni forteresse. Le joueur remplace alors la garnison par une des siennes. Un joueur ne peut pas se marier avec un joueur qu'il a attaqué dans le tour de jeu. Une fois marié, il ne peut plus attaquer le joueur avec lequel il s'est marié pendant toute la durée du tour en cours.



Chevauchée : permet d'attaquer une ville adverse sans malus de terrain et quel que soit son éloignement sur la carte.



Artiste ou Banquier : pour jouer cette carte, le joueur doit posséder un palais. Il peut alors décider soit de faire venir un artiste, soit de faire des affaires avec les banquiers. Une telle carte n'est valable que sur un seul palais.

Artiste : le joueur doit posséder un palais sans artiste. Il décide alors de piocher un pion artiste. Un artiste dans un palais rapporte 1PR par tour. Il ne peut y avoir qu'un artiste par palais. Une fois posé dans un palais, l'artiste ne bougera plus jusqu'à la fin du jeu. La ville peut être conquise par plusieurs nations, le palais et l'artiste restent toujours en place. Il y a 12 pions artiste de la Renaissance. Un de ces pions représente le moine prédicateur Savonarole. Si un joueur pioche Savonarole, son palais est brûlé, Savonarole est remis dans la réserve et pourra être à nouveau pioché.

Banquier : le joueur reçoit 5 ducats. On ne peut jouer qu'un seul banquier par palais et par tour (le palais peut être vide ou occupé par un artiste).

Séquence 3 - Achats

Durant la séquence d'achat, les joueurs ne sont pas obligés de dépenser tout leur argent et peuvent conserver leurs ducats d'un tour sur l'autre. Il est important de conserver des ducats pour pouvoir payer les Condottiere ou les mariages en cours de jeu.
Les ducats permettent aux joueurs d'acheter des cartes de bataille

RENAISSANCE_REGLES_V2.indd 7 2/07/07 17:38:43

supplémentaires ou de construire de nouvelles fortifications et des palais. On ne peut pas acheter une carte de bataille, la regarder, puis en acheter une autre, etc. Toutes les cartes achetées lors d'un même tour le sont en une seule fois.
Le 1er joueur selon l'ordre du tour de jeu annonce ses achats et se sert en premier, puis le joueur n°2, etc.

- 1 carte de bataille coûte 2 ducats
- 1 Palais coûte 3 ducats
- 1 Rempart coûte 4 ducats
- 1 Château coûte 4 ducats

Une Forteresse vaut donc 8 ducats (Rempart + Château)
Attention : un joueur ne peut jamais avoir plus de 12 cartes de bataille en main à la fin de la séquence des achats.



Château *Palais* *Rempart* *Forteresse*

Les fortifications

Un joueur peut décider de transformer une garnison en rempart, un rempart en forteresse, ou une garnison en forteresse.
On peut construire autant de remparts que son trésor le permet à chaque tour. On place alors une fortification sur la ville concernée et le pion garnison au-dessus.
Le nombre de remparts qu'un joueur peut construire au cours de la partie n'est limité que par le nombre de tours de jeu et le nombre de figurines présentes dans le jeu (20).
Pour construire une forteresse, il suffit d'ajouter un château à côté des remparts.
Le nombre de forteresses qu'un joueur peut construire est uniquement limité par le nombre de figurines châteaux présentes dans le jeu (10). Un joueur peut construire directement une forteresse à partir d'une garnison, en dépensant 8 ducats (4 pour le rempart + 4 pour le château).
Les joueurs peuvent capturer et s'approprier les remparts et les forteresses des autres joueurs.

La valeur des PC d'une fortification est variable :

- Une garnison vaut 2 PC,
- Un rempart vaut 4 PC,
- Une forteresse vaut 6 PC.
- Les zones montagneuses et les marais donnent un bonus de 1 PC pour le défenseur.

Le palais

Un joueur ne peut construire qu'un seul palais par ville. Un palais ne peut être détruit que par le tirage du pion artiste Savonarole. Un palais est capturé comme une fortification. Un palais est placé à côté du pion garnison.
Il ne rapporte pas d'argent lors du calcul du trésor (séquence 6). S'il est occupé par un artiste, il rapporte 1 PR à son possesseur par tour. Un palais ne peut être occupé que par un seul artiste.

Séquence 4 - Tirage au sort de l'ordre des joueurs

Dès le second tour, on mélange un pion de chaque nation de tous les joueurs, puis l'on tire sans regarder tous les pions les uns à la suite des autres pour déterminer l'ordre de jeu. (placez les pions dans cet ordre sur le tableau de l'ordre du tour de jeu).
Un joueur ne peut être premier deux fois de suite. À chaque tirage, le pion nation du premier joueur est écarté, on tire alors le premier joueur du nouveau tour parmi les pions nation restants. Le pion de l'ancien premier joueur est alors remis dans la pioche et le tirage peut continuer.

Séquence 5 - Tour des joueurs

Dans un premier temps, on résout la phase d'expansion comme indiqué ci-dessous. Ensuite, en suivant l'ordre du tour de jeu, le joueur n°1 va jouer sa phase de combat, puis le joueur n°2, etc.

Diplomatie :

Les joueurs peuvent user de diplomatie à tout moment.
Les joueurs peuvent échanger une ville de même niveau de fortification à n'importe quel moment du jeu ; une même ville ne peut être échangée qu'une seule fois par tour.

RENAISSANCE_REGLES_V2.indd 8 2/07/07 17:38:59

Entre eux, les joueurs ne peuvent pas s'échanger ou s'acheter des cartes sauf les Condottiere. Ils peuvent en revanche donner de l'argent, négocier des attaques, s'entendre sur des pactes de non-agression, etc. Mais attention ! Le respect de la parole donnée n'est nullement obligatoire.

Phase 1 - Expansion

Un joueur peut étendre librement son territoire de 2 nouvelles villes adjacentes par tour de jeu à condition que :

- Ces villes soient libres (non contrôlées par un autre joueur).
- Ces villes soient reliées par une route à l'une de ses propres villes.
- Le joueur dépose un pion garnison de sa couleur sur ces nouvelles villes.
- Un joueur ne peut pas réaliser ces deux expansions à partir d'une même ville.
- Les expansions se font en suivant l'ordre de jeu. Chaque joueur en réalise une, puis c'est au joueur suivant jusqu'à ce que les 2 expansions soient réalisées. On peut utiliser la ville conquise lors de sa première expansion comme base pour réaliser la deuxième.
- S'il possède au moins un port, un joueur peut, une fois par tour, réaliser une expansion par mer à la place d'une expansion terrestre, même s'il lui reste des territoires accessibles par voie terrestre. Seules Gênes et Venise, si elles possèdent assez de ports, peuvent réaliser 2 expansions par mer (si elles possèdent 2 ports).
- Si plus aucune ville n'est accessible, il n'y a plus d'expansion possible.

Phase 2 - Combats

Un joueur n'est jamais obligé d'attaquer. Il est par contre toujours obligé de se défendre tant qu'il a des cartes bleues en main.

Un joueur ne peut jamais attaquer une ville libre (vide de tout occupant). Celles-ci ne peuvent être prises que par expansion. Il ne peut attaquer que des villes appartenant à d'autres joueurs.
Pour attaquer, un joueur doit posséder au moins 2 cartes de bataille de couleur bleue ou des cartes de Condottiere (voir « Cartes spéciales à jouer pendant le combat »).

Il doit aussi posséder un territoire relié au territoire du joueur qu'il attaque (par une route ou par un port).
Une ville côtière qui possède un port peut tenter d'attaquer par débarquement n'importe quelle autre ville portuaire.

Il doit suivre la procédure suivante :

• Annonce du combat

L'attaquant annonce la ville qui attaque et la ville qui est attaquée. Un même joueur ne peut mener qu'une attaque par tour à partir d'une même ville.
Une ville ne peut être attaquée qu'une seule fois par tour par un même joueur.

• Combat

Les 2 joueurs choisissent dans leurs mains les cartes de bataille qu'ils désirent engager.
L'attaquant est le premier à poser ses cartes face cachée. C'est ensuite au défenseur de réaliser la même opération.

L'attaquant choisit 2 cartes de bataille bleues, et il peut également ajouter une carte de bataille rouge (Ingénieur, Félon, etc.).

De son côté, le défenseur choisit une carte de bataille bleue et peut, comme l'attaquant, jouer une carte de bataille rouge (Ingénieur, Félon, etc.).

Chacun des joueurs jette ensuite un dé, et les 2 joueurs révèlent simultanément leurs cartes.
On compare alors les capacités de combat des 2 joueurs.

- L'attaquant additionne les PC de ses cartes et le résultat de son dé.
- Le défenseur additionne les PC de ses cartes, son niveau de fortification (éventuellement modifié par la carte rouge de son adversaire) et le résultat de son dé.

Un joueur qui se défend dans une zone de montagne ou de marais reçoit un bonus de 1PC. Une ville située dans une zone de montagne ou de marais et dont la garnison tombe à 0PC (sans compter le dé et la carte) à cause d'une carte Félon ou Ingénieur conserve ce bonus.

RENAISSANCE_REGLES_V2.indd 9 2/07/07 17:39:09

Un joueur qui se défend contre une tentative de débarquement reçoit un bonus de 1PC.
Une ville qui subit un débarquement et dont la garnison tombe à 0PC (sans compter le dé et la carte) à cause d'une carte Félon ou Ingénieur conserve ce bonus.
Les bonus sont cumulatifs.

À la vue du résultat, les joueurs peuvent jouer à nouveau une ou plusieurs cartes rouges (Retraite ou Signe de Dieu).
Si le défenseur n'a plus de carte bleue pour se défendre, il additionne seulement la valeur de sa fortification à son jet de dé et aux bonus liés au terrain (débarquement, montagne et marais). Seule la ville du défenseur peut être capturée lors d'une bataille. La ville de départ de l'attaquant ne peut donc jamais être capturée lors d'une bataille.

• Résultat du combat

Le joueur qui totalise le plus de PC l'emporte : il s'empare de la ville et de ses éventuelles fortifications. Une fortification n'est jamais détruite par un combat.
Les cartes rouges qui ont été jouées sont défaussées par les 2 joueurs.

Le gagnant, si c'est l'attaquant, conserve les cartes de bataille bleues utilisées lors de ce combat, mais il ne peut plus les utiliser en attaque pendant ce tour. Il les pose face visible devant lui et ne les récupérera en défense que lorsqu'il aura fini toutes ses attaques. Cela permet aux joueurs de voir le jeu du joueur attaquant.

Le gagnant, si c'est le défenseur, conserve sa carte de bataille bleue et la remet immédiatement dans sa main. Il peut la rejouer autant de fois qu'il le désire en défense (tant qu'il ne perd pas). Il pourra aussi l'utiliser en attaque lors de son tour.
Le perdant (attaquant ou défenseur) doit se défausser de toutes les cartes qu'il avait engagées.
En cas d'égalité, le défenseur est vainqueur mais les deux joueurs perdent toutes les cartes jouées. Le défenseur garde sa ville.

Attention : n'oubliez pas que les cartes servent aussi bien en attaque qu'en défense. Évitez de trop vous démunir lors de vos attaques, car vous n'aurez peut-être plus de carte pour assurer votre défense !
Un joueur qui ne veut plus ou ne peut plus attaquer termine son tour.
Une fois que le dernier joueur a terminé son tour, toutes les cartes encore en possession des joueurs sont défaussées et mélangées avec le talon pour un nouveau tour de jeu.

Séquence 6 - Calcul des points de Renaissance et du trésor

Les points de Renaissance

Les joueurs comptent les provinces qu'ils possèdent. Pour posséder une province, un joueur doit en contrôler toutes les villes. Pour chaque province contrôlée, le joueur reçoit 1 point de Renaissance (PR).
Chaque palais comprenant un artiste rapporte 1 Point de Renaissance (PR). Certaines provinces peuvent alors valoir jusqu'à 2PR. On note les PR marqués par chaque joueur sur une feuille du bloc de marque.
Les PR s'additionnent de tour en tour ; le joueur qui à la fin du jeu a totalisé le plus de PR l'emporte.

Le trésor

Les joueurs perçoivent en revenu :
- 1 ducat par garnison ;
- 2 ducats par rempart ;
- 3 ducats par forteresse.

Exception : une ville pillée ne rapporte pas de ducat à son possesseur. Les villes pillées sont reconnaissables au marqueur « pillage » qui les recouvre. Retirez ces marqueurs après le calcul du trésor.

Disparition de l'un des joueurs

Il peut arriver qu'en cours de partie, l'un des joueurs soit totalement éliminé du plateau de jeu. Dans ce cas, le joueur revient en jeu dès le début du tour suivant en prenant possession de l'une des 2 villes qu'il possédait en début de partie, à son choix. Cette ville peut contenir des fortifications et un palais. Il reçoit également 6 ducats.

RENAISSANCE_REGLES_V2.indd 10 2/07/07 17:39:20

Scénarios optionnels

Les Guerres d'Italie

Voici trois scénarios qui présentent trois phases des guerres d'Italie. Si les règles ne changent pas, les placements et l'ordre de jeu sont modifiés. Certains états disparaissent et d'autres apparaissent. Les Français possèdent leurs propres pions garnison, les Espagnols utilisent les pions de Naples, le Saint Empire utilise les pions de Venise, les Suisses utilisent les pions de Milan. Chaque joueur pose les pions garnison de sa couleur sur les positions de départ de la nation qu'il incarne en suivant l'ordre du Tour de Jeu. Chaque joueur pose également son rempart sur la ville de son choix.

1494 Le Début des guerres d'Italie

Tout commence par l'expédition de Charles VIII, qui veut récupérer l'héritage italien de la maison d'Anjou à la mort de René d'Anjou en 1480. Ce dernier lègue à la maison royale de France le royaume de Naples dont il avait été chassé en 1443 par Alphonse d'Aragon. Le roi voulait chasser la maison d'Aragon mais aussi se lancer dans une croisade contre les Turcs. Naples serait sa base de départ pour reconquérir les lieux saints. Or Mehmet II s'était emparé de Constantinople en 1453. La France a peu d'alliés : le Milanais dirigé par Ludovic Sforza, dit le more, ne pense qu'au bénéfice qu'il peut tirer de l'intervention française, La Savoie est un allié faible et Gênes un allié instable. Quant aux Vénitiens, alliés traditionnels, ils voient d'un mauvais œil l'arrivée des Français dans leur pré carré. Les Florentins dirigés par les Médicis sont hostiles, Rome dirigée par le pape Alexandre VI est espagnole et favorable à la maison d'Aragon. La descente de l'armée française et l'entrée dans Naples débouchent sur une victoire, mais une victoire sanglante, parsemée de massacres et de pillages. Les Français terrorisent les Italiens, mais les villes italiennes voient dans les Français des libérateurs qui mettent fin aux tyrannies, comme à Florence où le peuple et Savonarole renversent les Médicis et instaurent la république du grand conseil. En 1495, Le pape Alexandre VI monte une coalition des états italiens (Venise, Le Saint-Empire, le Milanais, Ferdinand Ier d'Aragon) qui prennent peur face à la puissance de la France.

Paix au premier tour.

À 5 joueurs, retirer Florence.
À 4 joueurs, retirer Milan.

France (2 expansions par mer possibles)

1 garnison à Genova
1 garnison à Napoli
1 garnison à Pisa ou Bari ou Torino

Rome

1 garnison à Roma
1 garnison à Siena
1 garnison à Perugia ou Benevento

Venise (2 expansions par mer possibles)

1 garnison à Venezia
1 garnison à Brescia
1 garnison à Ferrara

Florence

1 garnison à Firenze
1 garnison à Pistoia
1 garnison à Piombino

Milan

1 garnison à Milano
1 garnison à Pavia
1 garnison à Piacenza

Espagne (2 expansions par mer possibles)

1 garnison à Palermo
1 garnison à Reggio
1 garnison à L'Aquila

Scénario 1499, Louis XII

La mort de Charles VIII en 1498 voit lui succéder Louis XII, qui reprend à son compte les demandes de Charles VIII et réclame également au Milanais l'héritage de son aïeul Visconti, chassé par les Sforza. Louis conclut une alliance avec Venise et s'empare en 1500 du Milanais, puis négocie un partage du royaume napolitain avec Ferdinand Ier. Ce dernier veut se débarrasser pour son profit de la dynastie aragonaise de Naples, qu'il a réinstallée quelques années auparavant. Mais le partage s'avère complexe et flou.

RENAISSANCE_REGLES_V2.indd 11 2/07/07 17:40:02

Dès 1501, Ferdinand d'Aragon se retourne contre les Français.Seule la France bénéficie d'un nouveau placement.

Paix au premier tour.

À 5 joueurs, retirer Milan.
À 4 joueurs, retirer Rome.

Venise (2 expansions par mer possibles)
1 garnison à Venezia
1 garnison à Brescia
1 garnison à Mantova ou Ferrara

Rome
1 garnison à Roma
1 garnison à Bologna
1 garnison à Urbino ou Perugia ou Benevento

Florence
1 garnison à Firenze
1 garnison à Siena
1 garnison à Pisa ou Pistoia

Milan
1 garnison à Milano
1 garnison à Genova
1 garnison Parma ou Pavia

France (2 expansions par mer possibles)
1 garnison à Torino
1 garnison à Napoli
1 garnison à Capua ou L'Aquila ou Nizza

Espagne (2 expansions par mer possibles)
1 garnison à Palermo
1 garnison à Reggio
1 garnison à Bari

1515, le règne de François Ier

François Ier, à 21 ans, vient d'accéder au trône et décide de rassembler ses troupes. Il conclut des alliances avec Charles Quint et Venise contre les Suisses qui tiennent la Lombardie avec le soutien du pape Léon X. Les Suisses se préparent et placent des garnisons très puissantes aux cols du Mont Cenis et du Mont Genève, mais François Ier prend une nouvelle route, celle du col de Larches. Il surprend, bouscule et bat les Suisses à la bataille de Marignan, les 13 et 14 septembre 1515. L'avènement de Charles de Hasbourg à l'élection impériale de 1519 et l'échec de François Ier vont relancer le conflit. L'Italie va devenir le champ de bataille de l'affrontement des Valois et des Hasbourg.

Guerre au premier tour.

Chaque joueur reçoit un palais qu'il place sur une de ses garnisons.

À 5 joueurs, retirer Florence.
À 4 joueurs, retirer Suisse.

France (2 expansions par mer possibles)
1 garnison à Nizza
1 garnison à Torino
1 garnison à Genova
1 garnison à Ajaccio

Suisse
1 garnison à Confederazione svizzera
1 garnison à Milano
1 garnison à Casale
1 garnison à Saluzzo

Saint-Empire
1 garnison à Treviso
1 garnison à Trento
1 garnison à Padova
1 garnison à Mantova

Florence
1 garnison à Firenze
1 garnison à Pistoia
1 garnison Pisa
1 garnison Piombino

Espagne (2 expansions par mer possibles)
1 garnison à Napoli
1 garnison à Reggio
1 garnison à Bari
1 garnison à Palermo

Rome
1 garnison à Roma
1 garnison à Bologna
1 garnison à Ancona
1 garnison à Urbino ou Perugia

RENAISSANCE_REGLES_V2.indd 12 2/07/07 17:40:20

Pouvoirs par état (règles optionnelles)

Gênes : ne subit jamais le malus du débarquement ni celui des zones montagneuses et des marais lors des batailles.

Florence : s'il possède un palais libre, une fois par tour, le joueur peut tenter d'attirer un artiste d'un autre joueur. Il jette 1d6 : sur un résultat de 5 ou 6, le débauchage réussit.

Naples : possède l'équivalent d'une carte retraite gratuite par tour.

Rome : chaque tour, lors du vote, la voix du Pape compte double.

Venise : reçoit 2 ducats par tour (lors de la séquence 6).

Milan : possède l'équivalent d'une carte Condottiere gratuite par tour.

France : peut attaquer à partir d'une ville conquise pendant son tour.

Espagne : possède l'équivalent d'une carte pillage gratuite par tour.

Saint-Empire : reçoit une carte gratuite par tour.

Suisse : reçoit un bonus de +1 PC en attaque ou en défense pendant toutes les batailles du tour. Le joueur doit annoncer lors du vote s'il choisit un bonus en attaque ou en défense.

Historique

Au début du XIV^e^ siècle, l'Italie est en proie à des guerres chroniques entre villes indépendantes, républiques et autres minuscules royaumes.

L'Italie est un état fragmenté, qui connaît pourtant un fort développement culturel et économique. Les condottiere font fortune au cours des guerres, puis développent des seigneuries éclairées, pratiquent le mécénat et investissent dans des palais somptueux. L'ascension de la famille Sforza est typique de ce point de vue. Par son histoire, nous pouvons comprendre la complexité politique de cette époque. Filippo Maria Visconti embauche en 1425 le Condottiere Francesco Sforza, qui était alors au service de Naples, pour libérer Rome des mercenaires qui l'assiégeaient. Jaloux, le condottiere attitré des Visconti, Carmagnol, passe chez l'ennemi vénitien. Filipo envoie 2 condottieres, Fortebraccio et Sforza, à la conquête de Rome pour chasser le pape Eugène IV et il promet sa fille Bianca Maria en mariage à Sforza. Le pape, encerclé, négocie en secret avec Sforza le titre de Vicaire de la marche d'Ancône, et celui de général des armées de l'Église. Visconti, furieux, envoie un nouveau condottiere, Piccinino, rejoindre Fortebraccio pour le combattre. Le pape se réfugie à Florence sous la protection de Côme de Médicis. Fortebraccio et Piccinino s'emparent de Rome, et Sforza devient le nouveau condottiere des Florentins. La lutte de succession pour le royaume de Naples débute. Milan soutient René d'Anjou contre Alphonse d'Aragon, qu'il capture lors de la bataille navale de l'île de Ponza, le 5 août 1435. Mais les Visconti changent de camp et combattent leur ancien allié, René d'Anjou. Le pape, Florence et Venise soutiennent alors René d'Anjou. Francesco Sforza bat les condottieres des Visconti, confirme son mariage avec Bianca Maria et gagne de nombreuses possessions. Gênes devient indépendante, les Vénitiens s'emparent de Ravenne, et les Florentins de Crémone. La paix est conclue en 1441, mais Filippo n'a pas dit son dernier mot, et dans un dernier élan, tente de s'emparer des terres de Sforza, alors parti en campagne contre Rome. Mais les Vénitiens réagissent et détruisent les troupes milanaises. Filipo meurt quelques mois plus tard. Venise veut en profiter pour diviser le duché, mais Francesco Sforza est alors engagé par la république ambrosienne décrétée à Milan. Il bat les Vénitiens. Après de nombreuses manipulations, il parvient à hériter du duché de Milan et fonde ainsi sa propre dynastie. C'est alors qu'il forme une ligue avec Florence, Gênes, Mantoue et la France pour barrer la route aux expansions vénitienne et napolitaine.

Mais la prise de Constantinople par les Turcs, en 1453, pousse les états italiens à conclure un pacte de non-agression à Lodi le 2 mars 1455 pour une durée de 25 ans.

Voici la situation délicate dans laquelle se trouvent les joueurs au début du jeu. Six états puissants rivalisent pour la domination de l'Italie.

Entre 1454 et 1494, une

RENAISSANCE_REGLES_V2.indd 13 2/07/07 17:40:31

ligue des états italiens va mener une politique d'équilibre. Les guerres continueront, mais les états seront maintenus à peu près dans leur frontière.

Pendant cette période, Jeanne d'arc sera réhabilitée par le pape Calixte III (Alonso Borgia) en 1456. Les Suisses battront Charles le téméraire en 1476 à Grandson et Morat, ce qui aboutira au démembrement de l'état bourguignon. En 1480, Rhodes résiste aux Ottomans. En 1492 Christophe Colomb découvre l'Amérique.

Ludovic le More (Milan, 1451-1508)

Il entretint une des cours les plus brillantes d'Italie, et dont Léonard de Vinci fut l'un des membres. Il devint duc en 1480, et attira le roi de France Charles VIII en Italie pour lutter contre les Espagnols. Il s'opposa aux demandes d'héritage de Louis XII, capturé à la bataille de Novare en 1500. Il mourut en France dans la prison de Loches.

Doge Leornardo Loredan (Venise, 1438-1521)

Doge de Venise de 1501 à 1521, il dirigea la résistance contre la ligue de Cambrai en 1509, laquelle vit le pape Jules II provoquer une alliance comprenant les ennemis d'hier : les Français et l'empereur Maximilien . Après la défaite d'Agnadel le 14 mai 1509, Venise perdit toutes ses possessions. C'en fut quasiment fini de la Sérénissime, mais le doge, en s'appuyant sur ses citoyens humiliés, allait relever la cité en menant une guerre de partisans et profiter du retournement d'alliance de Jules II qui trouvait les Français trop puissants.

Doge Andréa Doria (Gênes, 1466-1560)

Condottiere il servit Rome et d'autres princes. Il combattit en Corse et participa au soulèvement antifrançais de 1503. En 1522, Doria rejoignit François Ier et libéra Marseille assiégée par les impériaux. Mais peu satisfait de la générosité du roi de France, il rejoignit Charles Quint en 1528. Il devint célèbre en tant qu'amiral en luttant contre les Turcs et les Français.



Alphonse V (Naples 1396-1458)

Dit le Magnanime, roi d'Aragon à partir de 1416, il conquiert le royaume de Naples sur René d'Anjou, mettant ainsi fin à une lutte de deux siècles entre les maisons d'Anjou et d'Aragon. Alphonse V devient le protecteur des humanistes : mécène, il tente de rapprocher les érudits et artistes italiens et espagnols. Plus Espagnol qu'Italien, il installe durablement la domination espagnole dans le sud de l'Italie.

Laurent le Magnifique (Florence, 1449-1492)

Seigneur de Florence, il dirige la ville en 1469 mais laisse les affaires à son frère Julien. Après l'assassinat de ce dernier lors de la conjuration des Pazzi, famille rivale des Médicis, il contrôle toute la vie politique. Le pape Sixte IV, qui avait organisé le complot, déclenche une guerre contre Florence avec l'appui de Naples et de Sienne.

Poète, mécène, Laurent accueille de nombreux artistes, dont Botticelli ou Verrochio. Son

RENAISSANCE_REGLES_V2.indd 14 2/07/07 17:40:48

faible sens des affaires provoque la faillite de la banque familiale. Savonarole, le prédicateur, s'oppose aux Médicis : il soutient les Français qui chassent les Médicis en 1494 et



instaurent à Florence un régime théocratique et démocratique. Laurent est véritablement l'incarnation du prince de la Renaissance.

Alexandre VI (Rome, 1431-1503)

Rodrigo Borgia est Espagnol. Neveu et fils adoptif de Calixte III (Alphonse Borgia), il est cardinal à 25 ans. Il amasse une fortune considérable lorsqu'il devient chancelier du Saint-Siège à 27 ans. Il a 5 enfants et est élu pape en 1492 après avoir acheté 17 des 22 membres. Amateur d'art, il se comporte en mécène malgré les accusations de simonie, de népotisme et de luxure, et les scandales qui se multiplient. Il s'oppose au roi de France Charles VIII en montant contre lui une ligue comprenant les Vénitiens, Milan, Ferdinand II d'Aragon et l'empereur Maximilien qui est battu à Fornoue le 6 juillet 1495. La famille Orsini et le cardinal Della Rovere, qui deviendra le futur pape Jules II, s'opposent à lui.

François Ier (France, 1494-1547)

Humaniste et mécène, il contribue à répandre les idées de la Renaissance. Il poursuit les guerres d'Italie. Il s'empare du milanais occupé par les Suisses après la bataille de Marignan, les 13 et 14 septembre 1515. Il échoue à l'élection du Saint-Empire. Les états, réunis sous la tutelle de Charles Quint de Habsbourg, entourent la France. François Ier est défait à la bataille de la Bicoque, le 29 avril 1522, en essayant de capturer Naples.

En 1524, les Français abandonnent l'Italie et Bayard meurt durant la retraite. Une contre-offensive permet de récupérer Milan, mais le roi est capturé lors de la bataille de Pavie, le 24 février 1525.

François Ier, jusqu'à la fin de sa vie, tentera de reprendre pied en Italie et s'alliera aux Turcs pour s'opposer à Charles Quint.

Bibliographie Sommaire :

C. Bec, I. Cloulas, B. Jestaz, A.Tenenti, « L'Italie de la Renaissance, un monde en mutation 1378-1494 », Fayard. JL. Fournel, JC. Zancarini, « Les guerres d'Italie, Des batailles pour l'Europe 1494-1559 », Découvertes Gallimard.

JM. Sallmann « Géopolitique du XVIe siècle 1490-1618, nouvelle histoire des relations internationales » Éditions du Seuil - Thomas F. Arnold « Atlas des guerres de la renaissance » Éditions Autrement - R. Ritchie « Atlas historique de la renaissance » Maxi-Livres - C. Manenti, M. Bollen « Castelli, Seigneurs et Châteaux d'Italie » Könemann.

L'auteur remercie :

Nathalie Brié, Sylvain Garet, Anton Monsef, Stéphane Collon, Franck Dupont, Emmanuel Marhuenda, Mathieu Duchamp, Gaël Dézir, Jean-Christophe Fresnais, John Kisner, Gaël Bernicot, Julien Hennape, Philippe Mouret, Alain Brayer, Florence Brayer, Thomas Clavaux, Eric Pialat, Hervé Couvreur, Eric Novaro, Jean-Luc Novaro, Sandra Novaro, Lionel Gohon, Pascal Moreau, Sébastien Denilauler, Julien Marty, Christophe Barthelemy, Michel Lalet, Laurent Lévi, Jérôme Carrié, Serge Olivier, Olivier Morel, François Xavier Morin, Mourad Larab, Adeline Simon, Didier Jacobe, Stéphane Ilmaz, Céline Jacques, Sylvain Crépeau, Virginie Crépeau, Bastien Lepetit, Fabien Balazuc, Vincent Balazuc et Julie Bernard pour le joyeux bordel qu'elle a pu mettre au cours des parties.

RENAISSANCE_REGLES_V2.indd 15 2/07/07 17:41:07

Aide de jeu

Résumé du tour de jeu

Séquence 1 - État politique
Séquence 2 - Distribution des cartes
Séquence 3 - Achats
Séquence 4 - Tirage au sort de l'ordre des joueurs
Séquence 5 - Tour des Joueurs :
Phase 1 – Expansion
Phase 2 – Combats
Séquence 6 - Points de Renaissance et trésor
À la fin du tour, toutes les cartes des joueurs seront défaussées.

État politique

1er tour, en 1454, c'est la **paix**.
En cas d'**égalité**, c'est la **guerre**.
En **paix** : 4 cartes, 4 ducats et 1 attaque.
En **guerre** : 6 cartes et attaques illimitées.

Achats

1 carte de bataille	2 ducats
1 palais	3 ducats
1 rempart	4 ducats
1 château	4 ducats

À la fin des achats, un joueur ne peut jamais avoir plus de 12 cartes de bataille en main.

Tirage de l'ordre de jeu

Jamais au 1er tour car effectué pendant la préparation. On retire le premier joueur à **chaque** nouveau tirage.

Calcul du trésor

1 ducat par **garnison**.
2 ducats par **rempart**.
3 ducats par **forteresse**.

Combat

Attaquant : 2 cartes bleues (obligatoire) + 1 carte rouge (option).
Défenseur : 1 carte bleue (obligatoire) + 1 carte rouge (option).

Résolution du combat

Attaquant : on additionne 2 cartes bleues (obligatoire) + 1 carte rouge (option) + 1 dé.
Défenseur : on additionne 1 carte bleue (obligatoire) + 1 carte rouge (option) + 1 dé + niveau de fortification.

Niveau de fortification :

2 PC pour une **garnison**.
4 PC pour un **rempart**.
6 PC pour une **forteresse**.
Bonus montagne, marais et débarquement : **1 PC**

Effet des cartes

Pendant un combat

Ingénieur : diminue la fortification d'un niveau, uniquement pour le combat en cours.
Félon : annule les effets des fortifications, uniquement pour le combat en cours.
Condottiere : remplace une carte bleue ou rouge. Coûte 1 ducat. Pour connaître sa valeur on jette le dé Condottiere : on obtient soit une valeur de PC, soit un événement.
Déroute : le Condottiere est défaussé.
Trahison : il passe chez votre ennemi si ce dernier peut le racheter pour 1 ducat.

Après un combat

Signe de Dieu : double la valeur d'une carte bleue.
Retraite : permet au joueur de récupérer une carte bleue qu'il a jouée lors du combat.

Pendant son tour

Pillards : permet de piller une ville.
Ambassadeur : jetez deux dés pour connaître le résultat de l'ambassade :
2 à 6 - corruption : le joueur choisit une ville adverse et tente d'en prendre le contrôle.
7 à 8 - mauvais entretien : le joueur détruit un château ou un rempart de son choix.
9 à 12 - aide extérieure : le joueur prend gratuitement 2 cartes de bataille.
Mariage : coûte 2 ducats. Permet d'acheter une ville qui ne contient ni palais, ni fortification. Vous ne pouvez pas, durant votre tour, attaquer le joueur avec qui vous vous mariez, ni avant ni après avoir joué la carte.
Chevauchée : permet d'attaquer une ville ennemie sans malus de terrain et quel que soit son éloignement sur la carte.
Artiste ou Banquier : pour jouer cette carte, le joueur doit posséder un palais. Il peut alors décider soit de piocher un artiste, soit de gagner 5 ducats.

Tableau de points

Nom	Nation	1454	1462	1470	1478	1486	1494	Total

Renaissance est un jeu de Pascal Bernard, illustré par Thierry Masson et Bertrand Benoit.
Illustration de la boîte de Aurélien Morinière et Éric Bourgier.
Fabriqué en Allemagne. Figurines fabriquées en Chine.

Asmodée Éditions, ZAC Le Mérantais,
angle rue aux Fleurs / rue des Tilleuls BP00037
78960 Voisins-le-Bretonneux
www.asmodee.com

RENAISSANCE_REGLES_V2.indd 16 2/07/07 17:41:17