MILLE FIORI
Les splendeurs de la lagune
Écrivez une page d'Histoire, fabriquez de la verrerie, faites du commerce et assurez-vous du soutien des habitants de la lagune. Découvrez les secrets de la fabrication du verre et, grâce à un mélange réussi de stratégie et de tactique, trouvez votre propre voie pour devenir le verrier le plus célèbre de la lagune.
Schmidt

PRÉPARATI

1. Posez le plateau de jeu au centre de la table.

2. Sortez d'abord la carte Doge parmi les **110 cartes**. Mélangez ensuite les cartes restantes et posez-les face cachée à côté du plateau de jeu pour former la pioche.

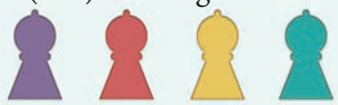
Selon le nombre de joueurs, retournez le nombre de cartes indiqué et posez-les face visible à côté du plateau de jeu :
2 et 4 joueurs : 9 cartes
3 joueurs : 4 cartes

3. Chaque joueur choisit une couleur et prend le matériel suivant dans sa couleur :

a. 30 losanges transparents (par couleur)
Posez 27 losanges devant vous pour former votre réserve personnelle.
Remettez les 3 losanges restants de chaque couleur dans la boîte pour l'instant. (Vous en aurez peut-être besoin à la fin de la partie.)

b. 1 bateau (par couleur)
Posez votre bateau sur la case départ de la route commerciale.

c. 1 marqueur de score (par couleur)
Posez votre marqueur de score sur la case 0 (100) de la réglette de comptage.



4. Le joueur avec le verre le plus rempli commence et prend la carte Doge.
La partie peut alors commencer.

ON DU JEU

Structure des cartes :

COULEUR DE LA CARTE :
La couleur de la carte indique la zone du plateau de jeu dans laquelle vous pouvez occuper 1 case.

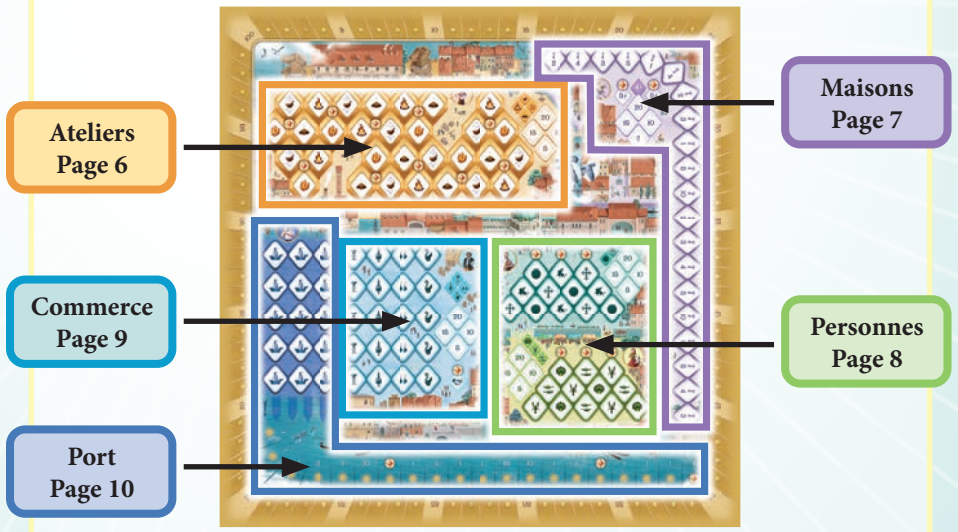
CHIFFRE DANS LA BARRE :
Ce chiffre indique la distance que vous pouvez parcourir avec votre bateau si vous utilisez cette carte pour faire avancer votre bateau sur la voie maritime (« Autre possibilité de déplacement », page 11).

SYMBOLE :
Le symbole sur la carte indique les cases que vous pouvez occuper sur le plateau de jeu.

POINTS :
Les symboles en bas sur la carte indiquent le nombre de points que vous recevrez quand vous occupez une case.

POINTS POUR LES ADVERSAIRES :
Certaines cartes affichent ce symbole. Il signifie que, lors de l'attribution immédiate de points, à la fois le joueur actif, mais aussi les adversaires concernés reçoivent des points.

Les zones du plateau de jeu :



Déroulement de la partie

La partie se déroule en plusieurs manches.

Au début de chaque manche, le joueur qui commence distribue **5 cartes face cachée à chacun**.

Choisissez maintenant tous en même temps **1 des cartes de votre main**. Gardez cette carte dans la main. Posez les cartes restantes **face cachée** devant votre voisin de gauche.

Choisissez 1 carte, donnez les cartes restantes au joueur suivant.

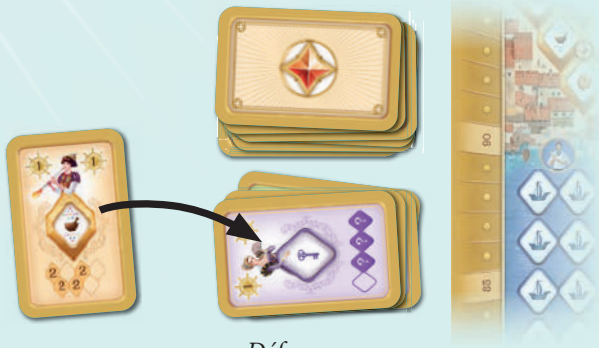
Le premier joueur commence et pose sa carte face visible.

La plupart du temps, tu poses un de tes losanges sur 1 case vide de la même couleur que la carte jouée. En échange, tu reçois immédiatement des points (avance ton marqueur de score sur la réglette de comptage) et éventuellement des bonus supplémentaires (points bonus et/ou carte supplémentaire).

Posez la carte choisie et un de vos losanges sur une case qui convient.

Nous expliquons plus bas où tu peux exactement poser ton losange, le nombre de points que tu reçois en échange et quand tu reçois un bonus (cf. « Les zones », à partir de la page 6).

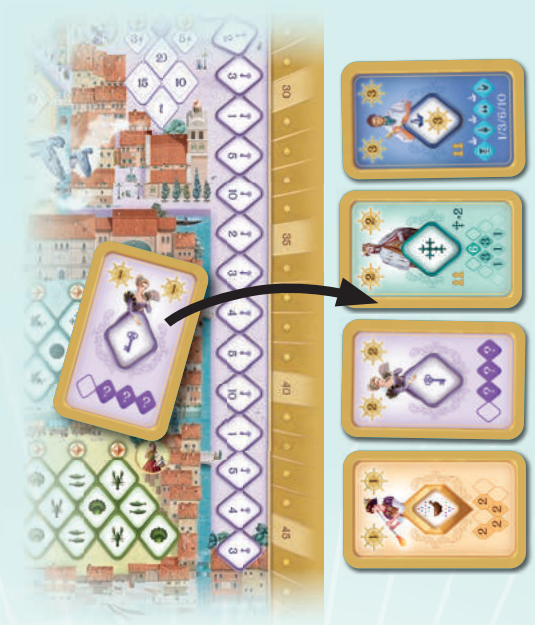
Pose ensuite ta carte face visible sur la défausse. S'il n'y a pas de défausse, construisez-en une. C'est au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.



Défausse

Une fois que tous les joueurs auront posé la carte choisie à tour de rôle, prenez les cartes posées devant vous dans votre main. Parmi ces cartes, choisissez de nouveau une carte comme décrit précédemment. Donnez de nouveau les cartes restantes au joueur suivant et jouez de nouveau à tour de rôle la carte que vous avez choisie, en commençant par le premier joueur.

On continue ainsi jusqu'à ce qu'il ne reste qu'une seule carte à donner au joueur suivant. **Ne donnez pas cette dernière carte**, mais, **une fois que tous les joueurs auront joué leurs coups**, posez-la face visible avec les autres cartes à côté du plateau de jeu.



Posez la dernière carte face visible à côté du plateau de jeu.

Ainsi se termine une manche. Le joueur qui a commencé donne la carte Doge au joueur suivant dans l'ordre des aiguilles d'une montre. Celui-ci devient alors le nouveau premier joueur et commence une nouvelle manche comme décrit précédemment.

La partie est terminée

- après la manche au cours de laquelle la pioche est épuisée

- **ou**, quand un joueur place le dernier losange de sa réserve personnelle sur le plateau durant son tour. Tous les joueurs n'ayant pas encore joué la carte qu'ils ont sélectionné, jouent leur tour afin que tous les joueurs aient joué le même nombre de tours pendant la partie.

Voir aussi le chapitre « Fin de la partie » en page 12.

Particularité avec 2 joueurs

Si vous êtes deux joueurs, posez seulement 3 cartes pendant chaque manche.
Posez donc les deux dernières cartes face visible à côté du plateau de jeu.

LES ZONES

Ateliers

Cette zone montre les matières premières nécessaires pour fabriquer du verre.

POSER UN LOSANGE
Tu peux poser 1 des losanges de ta réserve personnelle sur **1 case libre** avec le symbole de ta carte.
Tu as toujours le choix entre toutes les cases libres avec le symbole joué.
Tu peux donc poser à côté de tes propres losanges ou à côté de ceux de tes adversaires, ou commencer un nouvel ensemble.

POINTS IMMÉDIATS
Une fois que tu as joué ton losange, tu reçois immédiatement 1 point pour la case que tu viens d'occuper et 1 point pour **chacune de tes cases** qui forme un **groupe** avec celle-ci.

Si tu occupes une case Pigments avec la carte que tu viens de poser, tu reçois même 2 points par case.

Exemple : le joueur bleu a formé un groupe avec 3 cases attenantes et reçoit donc 3 points.

Exemple : le joueur bleu a formé un groupe avec 4 cases attenantes et la dernière case qu'il vient d'occuper est une case Pigments. Il obtient donc 8 points.

POINTS BONUS
Dès que tu as occupé au moins une fois chacune des 4 cases Matières premières différentes, pose 1 des losanges de ta réserve personnelle sur la case libre la plus élevée pour obtenir les points bonus. Avance immédiatement ton marqueur de score du nombre de points indiqué sur la case occupée. Plus tôt tu atteindras ce bonus, plus tu recevras de points.
Tu peux recevoir ce bonus seulement une fois par partie.

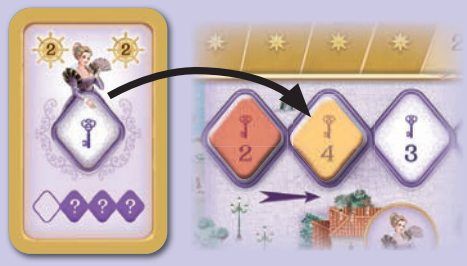
CARTE SUPPLÉMENTAIRE
Chaque fois que tu occupes la troisième et dernière case autour d'un de ces symboles , tu peux immédiatement jouer 1 carte supplémentaire. Pour cela, choisis 1 des cartes posées face visible à côté du plateau de jeu et joue-la comme si c'était une carte de ta main.
Pose donc 1 autre losange, marque les points et éventuellement d'autres bonus et pose la carte sur la défausse. Tu peux aussi faire des coups en cascade de cette manière.
Attention : c'est toujours le joueur qui occupe la dernière case libre qui obtient le bonus, peu importe quels joueurs ont occupé les deux autres cases.

Exemple : le joueur vert a occupé la dernière case libre et reçoit une carte supplémentaire.

Maisons

Cette zone concerne les habitations des citoyens de l'île.

POSER UN LOSANGE
Dans cette zone, pose 1 des losanges de ta réserve personnelle sur **la prochaine case libre** de la rangée. Commence tout au début de la rangée (à la case sous laquelle se trouve une flèche) et complète au fur et à mesure dans le sens de la flèche. On ne peut pas sauter de case.



POINTS IMMÉDIATS
Tu reçois alors immédiatement le nombre de points indiqués sur la case concernée.
Si ton nouveau losange a permis de former une rangée continue avec tes propres losanges, tu reçois en plus tous les points affichés sur les autres cases de cette rangée.

Exemple : tu as occupé une case avec 5 points. Les deux cases précédentes font partie d'une série attenante.
Tu reçois donc 12 points au total (4 + 3 + 5).

POINTS BONUS
Dès que tu as occupé des cases avec 4 chiffres différents pose 1 des losanges de ta réserve personnelle sur la case libre la plus élevée pour obtenir un point bonus (peu importe que tes losanges soient posés les uns à côté des autres ou séparément). Avance immédiatement ton marqueur de score du nombre de points indiqué sur la case occupée. Plus tôt tu atteindras ce bonus, plus tu recevras de points. Tu peux recevoir ce bonus seulement une fois par partie.

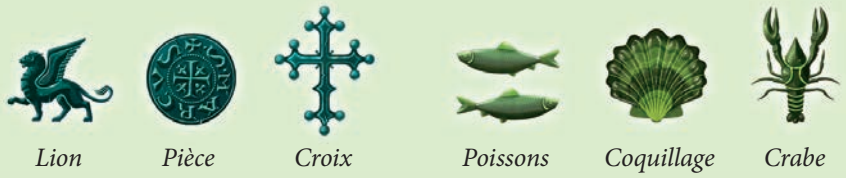
Le joueur jaune a posé ses losanges sur 4 chiffres différents (4, 3, 5 et 1).

CARTE SUPPLÉMENTAIRE
Dès que tu as occupé des cases avec 3 chiffres différents (les unes à côté des autres ou pas), tu peux jouer une carte supplémentaire.
Pour cela, choisis une des cartes posées face visible à côté du plateau de jeu et joue-la comme une carte de ta main.
Pose donc un autre losange, marque les points et éventuellement d'autres bonus et pose la carte sur la défausse. Tu peux aussi faire des coups en cascade de cette manière.
Tu reçois encore une fois ce bonus si tu as occupé des cases avec 5 chiffres différents.

Le joueur jaune a posé ses losanges sur 3 chiffres différents (4, 3 et 1).

Personnes

Cette zone regroupe différentes personnes.
Ces personnes sont réparties en 2 groupes, les **Nobili** et les **Populi**.
Chacun de ces groupes est disposé dans une pyramide spécifique.
Chaque pyramide affiche 3 symboles différents.



POSER UN LOSANGE

Pose 1 losange de ta réserve personnelle sur **1 case libre** dans la pyramide correspondant à la couleur de la carte que tu as jouée. Tu n'es **pas limité au symbole de la carte que tu as jouée**. Tu peux donc poser ton losange sur un autre symbole dans cette pyramide. (Tu recevras cependant un plus grand nombre de points si tu le poses sur le symbole correspondant, voir ci-après « Points immédiats ».)
Les pyramides doivent toujours être construites à partir de leur base. Tu peux donc seulement poser ton losange au niveau supérieur si les deux cases directement en dessous sont déjà occupées.

Exemple : les deux cases de la rangée inférieure sont déjà occupées. Le joueur rouge peut donc poser son losange sur la croix du niveau intermédiaire. (Le joueur rouge peut poser sur la croix même s'il a joué une carte Pièce).

POINTS IMMÉDIATS

Tu reçois immédiatement 1 point si tu occupes une case du niveau inférieur, 3 points au niveau intermédiaire et 6 points au niveau supérieur. Si tu occupes la case avec le **symbole représenté sur la carte**, tu doubles ces points.

Exemple : le joueur rouge a posé sur la pièce dans la rangée supérieure. Le joueur rouge a joué la carte correspondante (pièce) et double donc les points pour cette case. Par conséquent, le joueur rouge marque 12 points (2 × 6). En plus, tous les joueurs reçoivent encore une fois des points pour leurs losanges des rangées inférieures. Les joueurs rouge et vert reçoivent donc 4 points supplémentaires (3 + 1). Le joueur jaune reçoit 1 point. Le joueur bleu ne reçoit aucun point supplémentaire parce que le nouveau losange ne repose pas sur le losange bleu.

En plus, tous les joueurs ayant occupé des cases sur lesquelles le losange qui vient d'être posé « se base » obtiennent encore des points pour leurs losanges, respectivement 1 point pour les losanges de la rangée inférieure et 3 points pour les losanges de la rangée intermédiaire. Ces points supplémentaires ne sont cependant jamais doublés.

POINTS BONUS

Dès que tu as occupé au moins une fois chacun des 3 symboles différents d'une pyramide, pose 1 des losanges de ta réserve personnelle sur la case libre la plus élevée pour obtenir le bonus. Avance immédiatement ton marqueur de score du nombre de points indiqué sur la case occupée. Plus tôt tu atteindras ce bonus, plus tu recevras de points. Tu peux recevoir ce bonus seulement une fois pour chacune des deux pyramides.

Exemple : le joueur rouge a posé sur les 3 symboles différents de la pyramide et peut poser un losange sur la case Points libre la plus élevée.

CARTE SUPPLÉMENTAIRE

Si tu poses sur une des cases de la rangée supérieure d'une pyramide, tu peux jouer une carte supplémentaire. Pour cela, choisis une des cartes posées face visible à côté du plateau de jeu et joue-la comme une carte de ta main. Pose donc un autre losange, marque les points et éventuellement d'autres bonus et pose la carte sur la défausse. Tu peux aussi faire des coups en cascade de cette manière.

Exemple : le joueur rouge pose sur une case de la rangée supérieure et peut jouer une carte supplémentaire.

Commerce

Cette zone comprend 4 marchandises différentes.

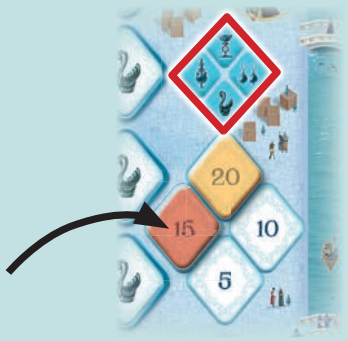
POSER UN LOSANGE
Tu peux poser 1 des losanges de ta réserve personnelle sur n'importe quelle case libre avec le symbole de ta carte.

POINTS IMMÉDIATS
Après avoir posé un losange, fixe d'abord la valeur de cette marchandise. Pour cela, compte **combien de cases de cette marchandise sont déjà occupées au total**, peu importe le joueur qui occupe les cases.
Ce total correspond à la valeur de la marchandise et indique le nombre de points correspondant à la **valeur de chaque losange**.

Tous les joueurs qui possèdent des losanges sur cette marchandise reçoivent pour chacun de leurs losanges le nombre de points correspondant à la valeur.

Exemple : le joueur rouge occupe une carafe.
La carafe a une valeur de 3.
Le joueur rouge a occupé 2 cases et reçoit 6 points.
Le joueur jaune a occupé 1 case et reçoit 3 points.

POINTS BONUS
Dès que tu as occupé au moins une fois chacune des 4 marchandises différentes, pose 1 des losanges de ta réserve personnelle sur la case libre la plus élevée pour obtenir le bonus. Avance immédiatement ton marqueur de score du nombre de points indiqué sur la case occupée. Plus tôt tu atteindras ce bonus, plus tu recevras de points. Tu peux recevoir ce bonus seulement une fois par partie.



Exemple : le joueur rouge a occupé toutes les marchandises différentes. La case 20 est déjà occupée par le joueur jaune.
Le joueur rouge pose donc un de ses losanges sur la case 15.

CARTE SUPPLÉMENTAIRE
Chaque fois que tu aides un de tes adversaires à faire une bonne affaire, tu peux jouer une carte supplémentaire. C'est une bonne affaire quand au moins un de tes adversaires a ensuite **plus de losanges de ce type de marchandises que toi-même** (l'égalité ne suffit pas ici). Ton adversaire reçoit donc plus de points que toi suite à ton action. En échange, tu peux jouer une carte supplémentaire. Pour cela, choisis une des cartes posées face visible à côté du plateau de jeu et joue-la comme une carte de ta main. Pose donc un autre losange, marque les points et éventuellement d'autres bonus et pose la carte sur la défausse. Tu peux aussi faire des coups en cascade de cette manière.

Exemple : le joueur rouge occupe un cygne. Le joueur bleu occupe déjà 2 cygnes, le rouge seulement un.
Le joueur rouge peut donc jouer une carte supplémentaire.

Port

Cette zone concerne le transport de la verrerie vers l'Europe.

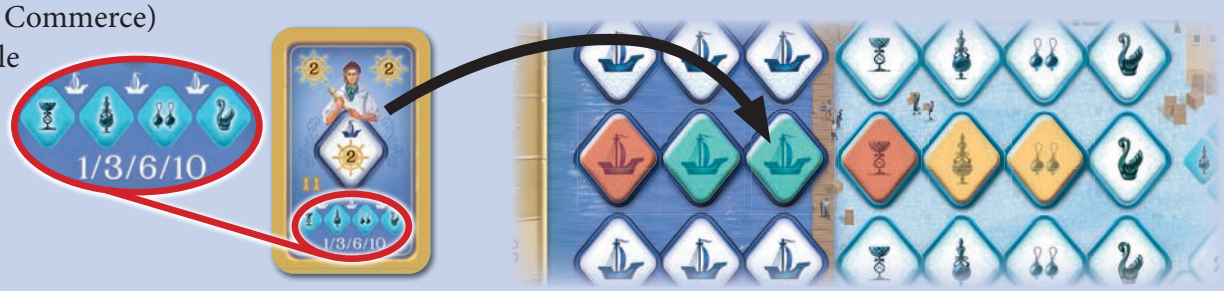
POSER UN LOSANGE
Tu peux poser 1 des losanges de ta réserve personnelle sur **n'importe quelle case Bateau libre**.

En plus, avance ton bateau sur la voie maritime du nombre de cases correspondant au chiffre sur la carte.

Exemple : le joueur vert joue une carte Bateau avec le chiffre 4. Le joueur vert pose d'abord un losange sur une case Bateau libre dans le port et avance ensuite son bateau de 4 cases sur la voie maritime.

POINTS IMMÉDIATS
Cases Bateau : si tu occupes une case Bateau, tu ne reçois pas à chaque fois des points immédiatement. Ce n'est qu'une fois que la flotte est complète, donc quand les 3 cases d'une rangée sont occupées, que les bateaux lèvent l'ancre et rapportent des points aux joueurs concernés. Chacun des joueurs concernés reçoit des points pour **chacun de ses losanges dans la flotte**.
Le nombre de points rapportés par chaque losange de la flotte dépend du nombre de cases Marchandises (dans la zone Commerce) occupées dans la même rangée, peu importe le joueur qui occupe les cases Marchandises.

- 1 marchandise : 1 point par losange
- 2 marchandises : 3 points par losange
- 3 marchandises : 6 points par losange
- 4 marchandises : 10 points par losange



Exemple : le joueur vert occupe la dernière case Bateau libre d'une flotte. 3 cases Marchandises sont occupées dans cette rangée. La flotte lève l'ancre et transporte 3 marchandises différentes. Le joueur vert a occupé 2 des bateaux et reçoit 12 points (2 × 6). Le joueur rouge a occupé 1 bateau et reçoit 6 points.

Voie maritime : si ton bateau arrive sur une case avec un chiffre, tu reçois en supplément le nombre de points correspondant au chiffre indiqué sur la case.
Pour les cases à côté desquelles le bateau passe, tu ne reçois aucun point ou bonus.

Exemple : le joueur vert arrive avec son bateau sur une case avec un 5 et reçoit 5 points.

CARTE SUPPLÉMENTAIRE
Si ton bateau arrive sur une case avec un symbole bonus, tu peux jouer une carte supplémentaire.
Pour cela, choisis une des cartes posées face visible à côté du plateau de jeu et joue-la comme une carte de ta main. Pose donc un autre losange, marque les points et éventuellement d'autres bonus et pose la carte sur la défausse. Tu peux aussi faire des coups en cascade de cette manière.

Dernière case : sur la dernière case de la voie maritime, tu reçois des points et une carte supplémentaire.
Tu ne peux pas aller plus loin que la dernière case. Le surplus est perdu.

Si tu te trouves déjà sur la dernière case, tu peux continuer à jouer des cartes Bateau, mais tu ne peux plus déplacer ton bateau et tu ne reçois donc plus de points supplémentaires ou de bonus sur la voie maritime.

Exemple : le joueur bleu arrive avec son bateau sur une case avec un symbole bonus et peut immédiatement jouer une carte supplémentaire.

Autre possibilité de déplacement

En plus de leur symbole, toutes les cartes affichent une valeur entre 1 et 5 dans les coins supérieurs.

Au lieu d'utiliser la carte jouée comme décrit précédemment, tu peux utiliser chaque carte pour avancer sur la voie maritime. Dans ce cas, tiens **uniquement compte du chiffre indiqué** et avance ton bateau du nombre de cases correspondant sur la voie maritime.

Attention : le symbole et la couleur de la carte n'ont aucune importance dans ce cas. Avec cette autre possibilité de jouer, tu ne peux **pas occuper une case Bateau**.

Tu reçois immédiatement les points ou tu peux jouer une carte supplémentaire comme décrit ci-dessus pour la zone Port.

Pose ensuite la carte comme d'habitude.

Remarque : le nombre de cartes de chaque catégorie en jeu correspond exactement au nombre de cases sur le plateau. Si tu utilises donc une carte de cette manière, celle-ci est retirée du jeu et la zone correspondante ne peut plus être complétée.

Exemple : le joueur bleu joue une carte Personne, mais ne l'utilise pas pour poser un losange dans la pyramide, mais pour avancer son bateau. Le joueur bleu avance son bateau de 3 cases. Il arrive alors sur la case avec le 10 et reçoit 10 points. Puis il se défausse de la carte.
Cette carte étant retirée du jeu, toutes les cases de la pyramide ne peuvent plus être occupées.

Remarque concernant les cartes supplémentaires

Les cartes posées face visible à côté du plateau de jeu sont complétées en permanence au cours de la partie. Vous placez la dernière carte de votre main face visible à chaque tour. Si toutefois l'étalage est vide, tu ne peux pas prendre de carte supplémentaire.

Variante

Si vous voulez une partie un peu plus tactique, vous pouvez aussi décider avant la partie de ne pas choisir vos cartes en même temps, mais seulement quand c'est votre tour. Vous pouvez ainsi davantage réagir aux coups précédents. Mais attention, la durée de la partie peut être considérablement rallongée.

Fin de la partie

La partie peut se terminer de deux façons différentes.

- Quand le premier joueur a distribué les dernières cartes de la pioche au début de la manche, vous terminez encore cette manche. La partie est alors terminée.

- Si, quand c'est ton tour, tu poses le dernier losange de ta réserve personnelle sur le plateau de jeu, tu joues encore ton coup.

  Si tu as encore le droit de jouer une ou plusieurs cartes supplémentaires, tu peux utiliser ici les losanges que vous avez remis dans la boîte au début de la partie.

  Ensuite, tous les joueurs qui n'ont pas encore joué la dernière carte qu'ils ont choisie peuvent encore jouer leur coup normalement.

La partie est alors terminée et le joueur totalisant le plus de points gagne.

En cas d'égalité, vous pourrez vous réjouir ensemble d'avoir fondé les dynasties de verriers les plus prospères de la lagune.

Cette version a été modifiée par l'éditeur, elle diffère de la version originale de l'auteur Reiner Knizia sur certains points.

L'auteur et l'éditeur remercient tous les testeurs, notamment Sebastian Bleasdale, Dirk Eheberg, Reiner et Wolfgang Haberl, Rudi Gebhardt, Sebastian Gieger, Florian Ionescu, Dorette Peters, Vroni Sigl, Andi Stamer, Stefan Willkofer, Peter Wimmer et Philipp Winter, pour toutes les parties-tests et leurs précieuses suggestions.

Auteur : Reiner Knizia
Illustration : Stephan Lorenz, Marina González
Graphisme : Olga Cress
Traduction : Birgit Irgang
Rédaction : Georg Wild
Réalisation : Jasmin Weigand

© 2021
Schmidt Spiele GmbH
Lahnstraße 21
D-12055 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de

www.facebook.com/SchmidtspieleFR
www.twitter.com/ SchmidtspieleFR
www.instagram.com/schmidtspielefrance