

Amalfi

Renaissance



Règles du jeu

Histoire & Principe du Jeu

City portuaire de la province de Salerne en Italie, Amalfi fut l'une des principales républiques maritimes d'Europe du IX^{ème} au XII^{ème} siècle. Ce statut prestigieux ne la protégea cependant pas du courroux de la mer lorsque le 25 novembre 1343 elle fut balayée par les flots d'un féroce raz-de-marée. Cette catastrophe eut de lourdes répercussions économiques et entraîna la ville vers son déclin.

Nous voilà à présent au XV^{ème} siècle et vous allez incarner une famille marchande ayant à cœur d'œuvrer à la grandeur d'Amalfi. Vous voguerez vers l'Orient, établirez de nouvelles routes commerciales et reviendrez à bon port les cales remplies des trésors du bout du monde, parés pour nourrir vos marins et vous octroyer l'aide d'illustres figures historiques de la Renaissance. Vous vous disputerez les œuvres d'art les plus prestigieuses, convoiterez les titres les plus ambitieux et chercherez la gloire en suivant les décrets des puissants.

Amalfi - Renaissance est un jeu de placement de navires dans lequel ces derniers jouent un rôle central et original sur la gestion de vos ressources. Vous en utiliserez pour naviguer vers de profitables destinations, alors que d'autres représenteront les ressources que vous ramènerez dans vos cales. De votre bonne maîtrise de cet ingénieux système dépendra votre succès pour devenir le plus éminent représentant de la renaissance d'Amalfi !

Matériel des joueurs

1 marqueur de score de chaque couleur



4 jetons +100/+200



6 jetons de main de départ



10 navires de chaque couleur



6 phares de chaque couleur



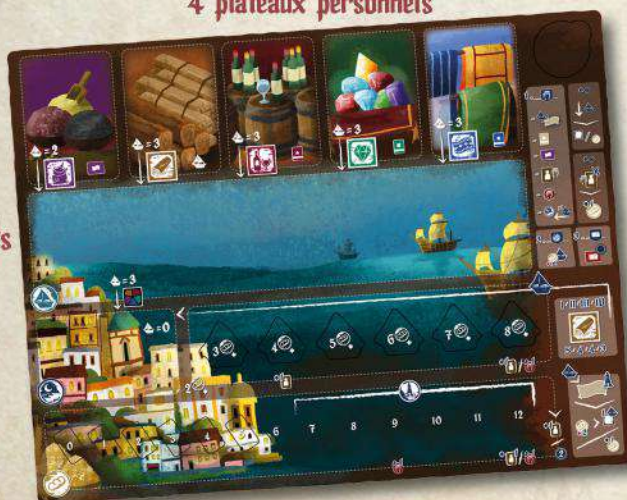
3 cubes de chaque couleur



4 jetons Pain



4 plateaux personnels



1 jeton Rose des Vents



Matériel principal

75 cartes Personnage



54 cartes Œuvre



36 tuiles Destination privée



16 tuiles Titre



10 tuiles Décret



1 plateau principal



Mise en place du plateau principal

1. Mélangez les tuiles Décret  et placez-en aléatoirement 4, face visible, dans chacun des emplacements de période (I, II, III et IV).
2. Mettez le reste des  de côté, en pile face cachée.



3. Mélangez les tuiles Destination Privée  et posez-les en 2 piles de taille équivalente, face cachée, sur les emplacements de pioche de l'Atlas.
4. Révélez-en 5 (peu importe de quelle pioche) et posez-les face visible sur les 5 emplacements de l'Atlas.

La découverte de nouvelles destinations  se fera parmi les tuiles  de l'Atlas. L'Atlas contient toujours 5 .

Les Décrets  vous permettront de gagner des points de victoire  à la fin de chaque manche (Décrets, page 18).



Les  que vous pourrez inviter se trouvent au Conseil. Il vous faudra d'abord les prendre en main avant de pouvoir les inviter. Le Conseil contient toujours 4 .

5. Mélangez les cartes Oeuvre  et posez-les face cachée sur l'emplacement de la pioche de l'Atelier.
6. Révélez-en 5 et posez-les face visible sur les 5 emplacements de l'Atelier.

C'est à l'Atelier que vous ferez l'Acquisition d'Oeuvres . Les  sont déclinées en 3 types (,  et ). L'Atelier contient toujours 5 .

7. Mélangez les tuiles Titre  selon leur dos ( ou ), puis piochez 1 tuile Titre sombre  et placez-la face visible dans le premier emplacement Titre.
8. Piochez ensuite 2 tuiles Titre claires  et placez-les face visible dans chacun des 2 autres emplacements Titre.
9. Mettez les autres  de côté, en piles face cachée.



Les Titres  vous feront gagner des points de victoire  dès que vous répondrez à leurs exigences (page 20).

10. Les cartes Personnage  seront déposées au Conseil, mais seulement après avoir fini la Mise en place des joueurs, décrite lors des deux prochaines pages.

Mise en place des joueurs

1. Choisissez chacun une couleur et prenez les 10 navires , les 6 phares , le marqueur de score  et les 3 cubes  de cette couleur. Prenez également un marqueur  et 1 plateau personnel.
2. Placez 4 de vos navires  dans la baie  de votre plateau.
3. Placez vos 6 autres navires  dans les emplacements de votre chantier naval.
4. Vos 6 phares  sont placés dans les emplacements 7 à 12 du grenier.
5. Placez votre marqueur de score  à proximité de la piste de score qui borde le plateau principal.
6. Donnez le marqueur Rose des Vents au joueur ayant le regard le plus profond en scrutant l'océan. Ce sera le premier joueur au début de la partie.
7. En sens horaire à partir du premier joueur, chacun positionne son marqueur  sur la piste de son grenier comme suit :
 - 1^{er} joueur : 3 
 - 2^{ème} joueur : 4 
 - 3^{ème} joueur : 5 
 - 4^{ème} joueur : 6 

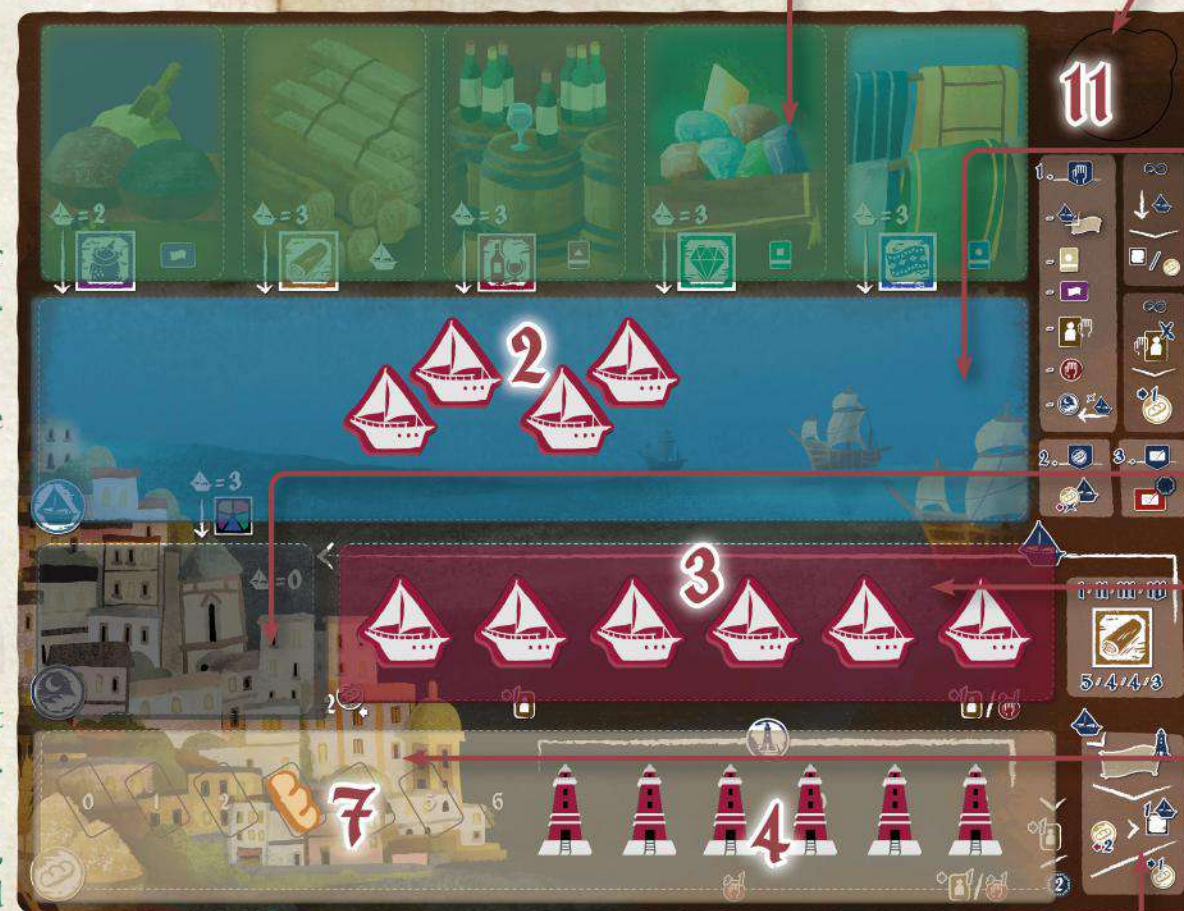


8. Séparez toutes les cartes avec une icône de main de départ (, , , ,  ou ) du reste des cartes personnage . Regroupez-les par icône de manière à avoir 6 paquets de 6 cartes.
9. En sens anti-horaire en partant du joueur à droite du premier, chaque joueur choisit l'un de ces 6 paquets de 6 cartes, qu'il prend en main. Il peut consulter ses cartes à tout moment de la partie, à l'abri du regard des autres joueurs.



Posez la pioche  sur son emplacement du plateau principal.

10. Les cartes des paquets non choisis sont mélangées à toutes les autres pour former la pioche . Posez-la sur son emplacement, puis révélez 4 cartes  et disposez-les face visible sur les emplacements du Conseil (cf page 4).
11. Posez le jeton correspondant à votre main de personnages  de départ dans son emplacement.



Vos 5 cales de ressources (, , , , ) vous permettent de stocker vos ressources en y déposant vos .

L'emplacement de votre jeton de main de personnages  de départ sert de rappel.

Votre Baie  : c'est ici que se trouvent vos  utilisables.

Votre Port  : vos  se retrouvent ici lorsqu'ils ne sont plus utilisables, ou lorsque vous venez de les construire.

Votre Chantier Naval : c'est ici que sont vos  en attente d'être construits.

Votre Grenier : c'est ici que vous tenez le compte du  à votre disposition. C'est aussi là que vous prendrez les phares  que vous érigerez.

Au bout de quelques parties, si vous le souhaitez, vous pourrez attribuer les  en remplaçant les parties 8 à 11 de cette mise en place par l'une des variantes expliquées en page 21.

Votre Zone de Jeu : vous serez amenés à poser différents éléments dans la zone qui entoure votre plateau personnel. Libre à vous de l'organiser à votre convenance.

Les Rappels : des phases, des actions optionnelles, des coûts des navires  et de l'utilisation des phares .

Vous êtes prêts à commencer la partie !

❄ Dérroulement du jeu ❄

Une partie se joue en 4 périodes (manches) au terme desquelles le joueur ayant le plus de points de victoire sera désigné vainqueur. Chaque période se décompose en 3 phases :

👤 PHASE 1 : ACTIONS (pages 11-17)

C'est la phase de jeu à proprement parler dans laquelle vous allez pouvoir naviguer vers des destinations 🏠, acquérir des œuvres 🖼, découvrir des destinations privées 📁, inviter et engager des personnages 🧑, et construire des navires 🚢.

Cette phase se joue en tours successifs au cours desquels chaque joueur effectue une action. Une fois qu'un joueur a passé, son tour est ignoré pour le reste de la période.

🍽 PHASE 2 : REPAS (page 18)

C'est à ce moment que vous devez nourrir les marins de vos navires 🚢.

📜 PHASE 3 : DÉCRETS (page 18)

Cette phase permet de gagner des points de victoire 🏆 selon le décret 📜 de la période.

Iconographie

🚢 : les navires 🗼 : les phares

🌊 : la baie (là où se trouvent vos 🚢 utilisables)

🏠 : le port (vos 🚢 ici sont inutilisables)

📦 : les ressources, déclinées en 5 types :

🍷 : épice, 🪵 : bois, 🍷 : vin, 💎 : joyau, 🧵 : tissu

🎲 : ressource au choix parmi les 5.

🍞 : le pain 🍞 : le marqueur

👤 : gagner 1 🍞 🍞 : payer 2 🍞

🏆 : les points de victoire 📜 : les décrets

📜 : les titres (Les Titres, page 20), en 2 types :

👤 : 12 🏆 max, 📜 : 24 🏆 max

📦 : envoyer 1 🚢 vers la cale de ressource représentée :

🍷, 🪵, 🍷, 💎 ou 🧵 (Navigation, page 11)

➤ : payez ce qui est avant pour gagner ce qui est après.

🏠 : les destinations publiques ou privées

🚢 : les quais (Navigation, pages 11-13)

📁 : les destinations privées (Découverte, page 15)

🖼 : les œuvres (Acquisition, page 14), en 3 types :

📖 : les livres, 🖼 : les tableaux, 🗿 : les monuments

🧑 : les personnages (Invitation, page 16), en 4 types :

⚡ : immédiats ∞ : permanents

👤 : engageables 🏆 : de fin de partie

❄ Votre Plateau Personnel ❄

Avant de découvrir en détail la phase Actions, vous pouvez vous en faire une idée globale par le biais de votre plateau personnel.

1. La plupart des destinations 🏠 vers lesquelles vous naviguez vous

2 🚢 permettent d'envoyer des navires 🚢 de votre baie 🌊 vers la cale de ressource correspondante.

(Navigation, pages 11-13)

2. Chaque navire 🚢 que vous descendez de l'une des 5 cales de ressources vers votre baie 🌊 vous rapporte 2 🍷, 3 🪵, 3 🍷, 3 💎 ou 3 🧵.

(Paiement standard, page 10)

Ces ressources sont utilisées immédiatement pour :

- Acquérir une Oeuvre 🖼 (Acquisition, page 14),
- Découvrir une Destination 📁 (Découverte, page 15),
- Inviter un Personnage 🧑 (Invitation, page 16),
- Construire des Navires 🚢 (Construction, page 17),
- Ou, de manière générale, pour toute autre action nécessitant un paiement.

Toute ressource non dépensée n'est pas perdue ; elle est transformée en autant de 🍞. (Le Pain, page 10)

3. À tout moment, vous pouvez descendre des 🚢 vers votre baie 🌊. Cela peut être très utile, en particulier si vous manquez de 🍞.

4. Vous pouvez à tout moment défausser des 🧑 de votre main pour gagner 1 🍞 par 🧑 défaussé.

(Actions optionnelles, page 17)

5. Vous pouvez à tout moment être ravitaillé en urgence. Chaque 🚢 déplacé de votre vers votre port 🏠 vous donne 3 unités de la ressource de votre choix 🍷, ou 3 🍞.

(Ravitaillement d'urgence, page 10)

Tout 🚢 situé dans votre 🌊 n'est plus utilisable avant le début de la prochaine période. De ce fait, utilisez les ravitaillements d'urgence avec discernement.



6. Suivez votre stock de 🍞 grâce à votre 🍞. Au début de la partie vous ne pourrez en stocker que 6. Cette limite augmentera à chaque 🗼 érigé. (Le Pain, page 10)

7. Vos 🗼 sont utilisés chaque fois qu'un 🚢 est posé sur la 🏠 où ils ont été érigés. (Utilisation des Phares, page 13)

8. Vous commencez le jeu avec 4 🚢 et pouvez en placer de nouveaux de votre chantier naval vers votre port 🏠 en payant du 🍷. (Construction, page 17)

PAIEMENTS & RESSOURCES

Les ressources et les paiements sont au cœur de vos actions dans Amalfi - Renaissance. Voici comment ils fonctionnent.

Lorsque vous devez effectuer un **paiement** en ressources, vous devez déplacer vos navires sur votre plateau personnel de l'une des deux manières suivantes :

Note : vous pouvez combiner les deux méthodes de paiement suivantes pour un même achat, y compris avec les mêmes.



• Paiement standard :

Déplacez des navires de vos cales de ressources (, , , ou) vers votre baie .

Chaque déplacé ainsi vous donne le nombre de ressources indiqué dans la cale de ressources d'où il provient.



Les 2 navires qu'Audrey a envoyés vers sa cale de lui rapporteront 6 lors d'un futur paiement.



• Ravitaillement d'urgence :

Déplacez des navires de votre baie vers votre port .

Chaque déplacé ainsi vous donne 3 unités de la ressource de votre choix .



Audrey souhaite acquérir une œuvre coûtant 7 . Pour la payer, elle descend les 2 navires de sa cale de vers sa baie , ce qui lui rapporte 6 . Comme il lui manque encore 1 , elle choisit de déplacer l'un des de sa vers son port pour obtenir 3 supplémentaires.

C'est ainsi qu'elle peut payer l' qu'elle convoitait.

• Si votre paiement nécessite moins de ressources que le total obtenu, récupérez autant de que de ressources excédentaires.



Grâce aux 3 qu'elle a utilisés, Audrey a obtenu 9 ressources pour payer son alors qu'elle n'en avait besoin que de 7.

Les 2 unités de ressources restantes sont transformées en , qu'elle note grâce à son sur le bas de son plateau.



• Le Pain n'est pas considéré comme une ressource au même titre que , , , ou .

Lorsque vous payez ou gagnez du , déplacez le de votre plateau personnel en fonction.

Votre capacité de stockage de est de 6 unités en commençant la partie. Chaque espace libéré en érigeant un augmente ce maximum de 1. Quelle que soit la quantité de que vous gagnez, vous ne pouvez jamais dépasser ce maximum.

Tom a 5 dans son grenier et doit en gagner 4 grâce à l'action qu'il



vient d'effectuer. Malheureusement, son stockage maximum est de 7 , il n'en gagne donc que 2.

Pour pouvoir payer du , vous devez donc avoir la capacité de le stocker dans votre grenier avant.

PHASE 1 : ACTIONS



Chaque joueur en commençant par celui qui détient la Rose des Vents et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, effectue au choix l'une des 6 actions principales ci-contre.

Les tours d'action continuent ainsi jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé : soit parce qu'ils ne peuvent plus, soit parce qu'ils ne veulent plus accomplir d'action. On passe ensuite à la Phase 2 : Repas (page 18).

Le premier joueur à passer récupère la Rose des Vents : il sera le premier joueur de la Période suivante.



Chacun peut également effectuer autant d'actions optionnelles que voulu (page 17). Ces actions optionnelles sont également réalisables lors des autres phases de jeu, ainsi que pendant le tour d'un adversaire.



- ACTIONS PRINCIPALES
NAVIGATION
ACQUISITION
DÉCOUVERTE
INVITATION
ENGAGEMENT
CONSTRUCTION



- ACTIONS OPTIONNELLES

LES ACTIONS PRINCIPALES

À chaque tour de jeu, choisissez librement l'une des six actions décrites dans les pages suivantes (11 à 17).



NAVIGATION

Si vous souhaitez redorer le blason d'Amalfi, la première chose à faire sera probablement de parcourir d'autres cités portuaires en quête de ressources de valeur.

Pour **NAVIGUER** vers une destination :

• Choisissez une destination ne contenant aucun navire et placez 1 de votre baie sur le quai de cette .

• Si le symbole se trouve sur la destination choisie, vous devez payer la quantité de pain inscrite avant, pour bénéficier de ce qui est inscrit après.

Si vous ne pouvez pas payer le requis, vous ne pouvez pas naviguer vers cette .



Noémie place son sur cette . Le symbole séparant les 2 parties de l'action indique qu'elle doit payer 2 pour déplacer jusqu'à 2 de sa vers sa cale de .

Astuce : si vous manquez de , les actions optionnelles décrites en page 17 peuvent vous aider.

• Gagnez ensuite, **de gauche à droite**, l'ensemble des bénéfices de la choisie.

S'il vous est impossible de profiter de tout ou partie des bénéfices de la , faites simplement tout ce qu'il vous est possible de faire.

Au début de la partie, seules les du plateau principal sont accessibles : ce sont les destinations publiques. Vous allez découvrir ensuite de nouvelles routes commerciales : ce sont les destinations privées .

Seul le joueur ayant découvert une peut y envoyer 1 de ses (Découverte, page 15).



Noémie a découvert cette . Elle seule pourra y placer 1 afin de déplacer 1 de sa vers sa cale de et gagner 3 .

NAVIGATION

Au-delà du gain de ressources, certaines destinations vous apportent d'autres bénéfices.

Gagner des Ressources

La plupart des vous permettent d'envoyer des de votre baie vers une cale de ressources (, , , ou .

Le nombre de inscrit sur une représente le maximum de que son action permet d'envoyer sur la cale correspondante. Si vous n'en avez pas assez dans votre baie , envoyez simplement tous ceux qui vous restent.

Grâce à cette icône, Caro pourrait envoyer jusqu'à 2 de sa baie vers sa cale de . Comme il ne lui reste qu'1 dans sa , elle n'envoie que celui-ci.

Si la vous permet d'envoyer des vers du , vous pouvez choisir n'importe quelles cales de ressources ; si plus d'un peut être envoyé, choisissez où envoyer chacun d'eux.

Grâce à cette , Katia choisit d'envoyer 1 vers sa cale de et 1 autre vers sa cale de .

Effets automatiques

Certaines nécessitent de défausser 1 carte du plateau principal lorsque vous les utilisez.

Défaussez la carte œuvre ou personnage la plus éloignée de sa pioche.

Décalez vers la droite les cartes restantes, puis complétez l'Atelier ou le Conseil avec une nouvelle carte prise du dessus de la pioche correspondante.

Grâce à cette destination, Tom érige un phare . Il doit également défausser l'œuvre la plus à droite de l'Atelier.

Effets Bonus

Pour prendre un en main ou ériger un , vous aurez besoin des icônes suivantes. Vous les trouverez sur des destinations, des œuvres ou parfois des personnages.

Prendre un Personnage en main

Choisissez l'un des 4 du Conseil.

- Si vous choisissez le situé sur l'un des 2 emplacements les plus à gauche du Conseil (ou) , vous devrez payer 1 ou 2 .

- Au contraire, si le choisi est le plus à droite du Conseil, gagnez 1 , comme indiqué sur son emplacement .

- Prenez le choisi dans votre main, décalez toutes les cartes restantes vers la droite et piochez une nouvelle carte pour remplacer l'espace vide ainsi créé dans le Conseil.

Pour bénéficier des avantages d'un , il ne suffit pas de l'avoir pioché ; vous devez l'INVITER (Invitation, page 12).

Ériger un Phare

- Prenez le phare le plus à gauche de votre plateau Joueur.

- Posez-le sur n'importe quel emplacement de disponible. Cela peut être n'importe quelle (y compris la d'un autre joueur).

- Si une icône est en-dessous du que vous prenez sur votre plateau personnel, vous bénéficiez de son effet immédiatement (liste page 14).

- Si vous avez déjà érigé tous vos , vous pouvez à la place ou gagner 2 .

NAVIGATION

Au-delà du gain de ressources, certaines destinations vous apportent d'autres bénéfices.

Utilisation des Phares

Chaque fois qu'un joueur navigue vers une (publique ou privée) qui abrite un phare , le propriétaire du peut l'utiliser. Toutes les actions de la doivent avoir été effectuées avant que le propriétaire du qui s'y trouve puisse l'utiliser.

Pour utiliser un , choisissez l'un ou l'autre des bénéfices suivants :

- Payez 2 pour envoyer 1 des de votre vers la cale de ressources représentée sur la . Si la indique , choisissez vers quelle cale envoyer votre , indépendamment de ce qu'a choisi le propriétaire du ayant navigué vers la .

(y compris s'il s'agit de vous).

- Vous pouvez choisir de gagner 1 à la place.

Attention : pour utiliser un phare , il faut d'abord l'avoir érigé grâce à l'effet bonus expliqué ci-dessus. Tout comme , ces bonus ne font pas partie des 6 actions principales.

Les Destinations Évolutives

Ces 3 emplacements situés sur la droite du plateau principal comportent certaines spécificités :

- En plus de leur action principale, l'icône sur leur gauche vous permet de prendre en main 1 . Vous pouvez profiter de ce bonus avant ou après l'action de la , comme bon vous semble.

- Ces évolueront au cours de la partie : au début des périodes II, III et IV, 1 tuile remplacera 1 emplacement imprimé du plateau principal.

Destination évolutive recouverte

Au début des périodes II, III et IV, une tuile va recouvrir une évolutive (Nouvelle Période, page 19).

À partir du moment où une tuile recouvre un emplacement de évolutif, elle remplace celle imprimée sur le plateau et fait partie intégrante du plateau principal :

- Aucun joueur ne peut plus la découvrir (Découverte, page 15).

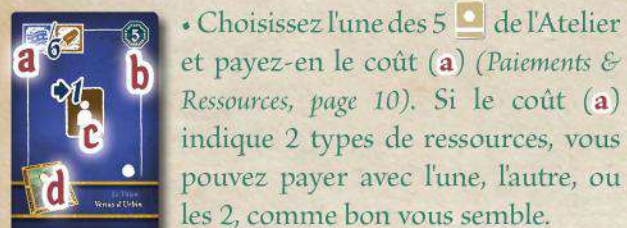
- Elle devient accessible pour une action Navigation comme n'importe quelle autre destination publique du plateau principal.

- Il devient possible d'y ériger un phare comme expliqué précédemment.

ACQUISITION

Quelle manière plus gracieuse pour attirer les regards vers Amalfi que de financer peintures, livres et monuments d'artistes de talent ?

Pour ACQUÉRIR une œuvre :



• Choisissez l'une des 5 de l'Atelier et payez-en le coût (a) (Paiements & Ressources, page 10). Si le coût (a) indique 2 types de ressources, vous pouvez payer avec l'une, l'autre, ou les 2, comme bon vous semble.

• Si vous faites l'acquisition d'une sur l'un des 3 emplacements les plus à gauche de l'Atelier, vous devrez payer 1 ou 2 supplémentaire(s) (parmi celles requises par l') comme indiqué sur le plateau.

• Au contraire, si l'acquise est la plus à droite de l'Atelier, gagnez 1, comme indiqué sur cet emplacement.

• Marquez les points de victoire (b) grâce à votre marqueur sur la piste de score.

• Posez l'choisie près de votre plateau personnel, décalez toutes les cartes restantes vers la droite et révélez une nouvelle carte pour compléter l'Atelier.

• Enfin, référez-vous à la liste qui suit pour gagner immédiatement son bonus (c) :

2 : gagnez 2
1 : gagnez 1

1 : envoyez 1 de votre vers la cale correspondante (, , , ou).

1 : redressez l'un de vos (cf page 16)

1 : prenez 1 en main (cf page 12)

1 : érigez 1 (cf page 12)

Les types d'œuvres

Les sont réparties en 3 types (, et) identifiables par leur couleur de fond et leur icône (d).

Chaque type est associé à sa ressource principale (, ou) qui permet toujours de l'acquérir. Tous les bonus (c) sont présents parmi tous les types d', mais chaque type comporte un bonus plus souvent représenté.

Les Livres

Ressource principale :
Coût : entre 4 et 8
Gain : entre 4 et 10
Bonus le plus courant :

Les Peintures

Ressource principale :
Coût : entre 5 et 9
Gain : entre 5 et 11
Bonus le plus courant :

Les Monuments

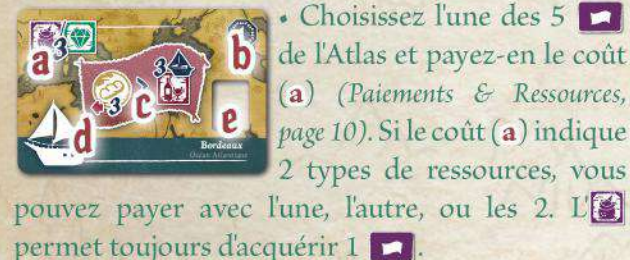
Ressource principale :
Coût : entre 6 et 10
Gain : entre 6 et 13
Bonus le plus courant :

Si vous ne pouvez pas profiter d'un bonus en acquérant une, ce bonus est perdu.

DÉCOUVERTE

Ports bien connus ou à découvrir, vous pourrez y établir de lucratives routes commerciales.

Pour DÉCOUVRIR une destination privée :



• Choisissez l'une des 5 de l'Atlas et payez-en le coût (a) (Paiements & Ressources, page 10). Si le coût (a) indique 2 types de ressources, vous pouvez payer avec l'une, l'autre, ou les 2. L' permet toujours d'acquérir 1.

• Si la que vous découvrez est sur l'un des 3 emplacements les plus à gauche de l'Atlas, vous devrez payer 1 ou 2 supplémentaire(s) (parmi celles requises par la) comme indiqué.

• Au contraire, si la découverte est la plus à droite de l'Atlas, gagnez 1, comme l'indique son emplacement.

• Marquez les points de victoire (b) grâce à votre marqueur sur la piste de score.

• Enfin, posez la choisie près de votre plateau personnel, décalez toutes les tuiles restantes vers la droite et révélez une nouvelle tuile (peu importe la pioche) pour compléter l'Atlas.

Naviguer vers une destination privée

• Seul le joueur ayant découvert 1 peut y placer l'un de ses.

• Les s'utilisent comme n'importe quelle destination en posant 1 navire de votre baie sur son quai (d) (s'il ne contient pas déjà un de vos).

• N'importe quel joueur peut ériger 1 (cf page 9) sur une, peu importe que ce soit la sienne ou celle d'un autre joueur.

• Utilisez l'espace (e) pour ériger 1 sur 1.

Les destinations privées

Comme pour les destinations publiques, faites les actions (c) des de gauche à droite. Si vous n'avez pas assez de à envoyer, envoyez simplement tous ceux que vous pouvez.

Envoyez jusqu'à 3 de votre vers votre cale de.

Envoyez 1 de votre vers votre cale de et gagnez 3.

Payez 1 pour envoyer jusqu'à 2 de votre vers votre cale de.

Payez 3 pour envoyer jusqu'à 3 de votre vers la ou les cale(s) de votre choix.

Payez 1 pour prendre 1 en main puis envoyer 1 de votre vers votre cale de.

Payez 2 pour ériger 1 puis envoyer 1 de votre vers votre cale de.

Comme l'utilisation d'un phare se fait toujours après avoir effectué toutes les actions d'une, vous pouvez ériger un sur la qui vous en donne la possibilité, pour utiliser ce même à la fin de votre action Navigation.



INVITATION

Les idées nouvelles foisonnent grâce à tant d'illustres personnages. Il serait bien dommage de se priver de leurs précieux services.

Pour **INVITER** un personnage :



- Choisissez 1 **i** de votre **main** et payez-en le coût (a) (Paiements & Ressources, page 10). Si le coût (a) indique 2 types de ressources, vous pouvez payer avec l'une, l'autre, ou panacher les 2 ressources, comme bon vous semble.

- Posez le **i** choisi près de votre plateau personnel où il restera jusqu'à la fin de la partie.

Les types de personnages

Les **i** sont répartis en 4 types identifiables par leur couleur et leur icône (b) : , , ou . Chaque catégorie requiert un paiement particulier pour être invité (a). Chaque **i** comporte un texte d'effet (c) dont l'application dépend de sa catégorie.

Si la capacité d'un **i** contredit l'une des règles de ce livret, la capacité du **i** l'emporte toujours.



ENGAGEMENT

Contrairement aux autres **i**, une fois que vous aurez invité un , vous devrez l'engager pour bénéficier de son effet. Vous pourrez faire ceci au moins une fois par période, parfois plus grâce au bonus .

Pour **ENGAGER** un :

- Choisissez n'importe quel de votre zone de jeu qui n'est pas engagé (pivoté d'un quart de tour).
- Appliquez l'effet du en suivant son texte dans la partie inférieure de la carte.
- Faites pivoter la carte d'un quart de tour pour indiquer quelle a été utilisée.



Avec effet immédiat

Coût d'invitation :

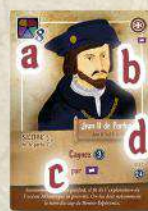
Effet : 1 seule fois, au moment où vous posez la carte.



Avec effet permanent

Coût d'invitation :

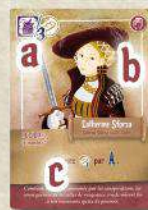
Effet : chaque fois que vous remplissez les conditions de l'effet de la carte.



De fin de partie

Coût d'invitation :

Effet : gain de en fin de partie selon vos possessions (c), dans une limite indiquée par la mention Max (d).



Engageables

Coût d'invitation : ou

Effet : chaque fois que vous utilisez l'action Engagement pour l'activer (prochaine section).

Redresser un engagé

Un engagé peut être redressé de 2 manières :

- Au début de chaque nouvelle période, tous les de toutes les zones de jeu sont redressés.
- En profitant du bonus , redressez le de votre choix dans votre zone de jeu.



CONSTRUCTION

Alors que les artistes créent et que les explorateurs découvrent, de courageux marins affrontent les sept mers à bord des navires que vous avez affrétés.

Pour **CONSTRUIRE** un navire :

- Les se paient en . Leur coût dépend de la période en cours :



1^{ère} période : 5

2^{ème} période : 4

3^{ème} période : 4

4^{ème} période : 3

Ce coût est rappelé à droite de votre chantier naval, sur votre plateau personnel.

- Lors d'une même action, on peut construire plusieurs en payant les ressources requises.

- Payez la quantité de nécessaire au nombre de que vous voulez construire. (Paiements & Ressources, page 10)

- En partant du le plus à gauche de votre chantier naval, prenez autant de ces et déplacez-les **vers votre port** .

Vous ne pouvez pas vous servir des dans votre , mais au début de chaque période, ils sont déplacés dans votre baie , d'où ils pourront être utilisés.

- Si sur votre plateau personnel, une icône est en-dessous du que vous construisez, vous bénéficiez de son effet immédiatement (liste page 14).

En construisant le au-dessus de la double icône / , vous pouvez choisir de prendre un **i** en main ou de redresser 1 de vos .



LES ACTIONS OPTIONNELLES

À tout moment, vous pouvez effectuer autant d'actions optionnelles que vous le voulez.

- Comme expliqué précédemment (Paiements & Ressources, page 10), descendre des peut être effectué autant que voulu pour obtenir les ressources nécessaires à un paiement. Vous pouvez également descendre des lorsque vous n'avez rien à payer pour récupérer l'équivalent du montant de ressources obtenu en .

Ceci peut notamment vous permettre d'effectuer une action principale lorsque vous n'avez pas

Audrey commence son tour sans , pourtant elle veut naviguer vers une qui en exige. Comme action optionnelle, elle choisit de descendre 1 de sa cale de vers et gagne 3 . Elle a donc à présent assez de pour naviguer vers la choisie comme action principale.

assez de au début de votre tour.

Attention toutefois : si vous déplacez des pour gagner du lors d'un tour où vous gagnez des ressources , vous ne pouvez le faire qu'avant ou après avoir gagné l'intégralité de ces .

- Défaussez autant de **i** de votre main que vous le voulez pour gagner autant de . Déposez chaque **i** ainsi défaussé face visible dans la défausse du Conseil.

Tout que vous ne pouvez pas stocker dans votre grenier est perdu.

PHASE 2 : REPAS

Les océans déchaînés creusent le ventre des marins les plus solides, mais l'ordinaire est là pour les remettre sur le pont, prêts à braver l'horizon.

Pour nourrir l'équipage de ses , chacun doit payer autant de  qu'indiqué dans la case libre la plus à droite de son chantier naval.

Au début de la partie, cette valeur est de 2, et augmentera de 1 pour chaque nouveau  construit.

Pour chaque  qu'un joueur ne peut pas donner, il perd 3  (il est donc possible, notamment au terme de la première période, d'avoir un score négatif).

N'oubliez pas que les actions optionnelles sont utilisables à tout moment (page 17).

PHASE 3 : DÉCRETS

Le conseil d'Amalfi soumet à l'attention de ses citoyens ses préoccupations les plus urgentes. Puisse la sagesse les guider dans l'accomplissement de leur devoir envers la ville.

• Le décret  de la période en cours indique à chaque joueur (en fonction des objets qu'il possède) combien il gagne de .

• Si des  imprimés sur le plateau principal sont visibles, ajoutez-les à ceux imprimés sur le  pour chaque objet.



Au terme de la 1^{re} période de cette partie, ce  fait gagner à chacun 4  par  (3+1), 1  par , et 3  par  (2+1).

• Une fois que tous les joueurs ont marqué leurs , retournez la  pour indiquer la fin de la période.

• Le chiffre romain (I, II, III ou IV) à droite de la tuile  retournée indique le numéro de la période qui vient de finir. Vérifiez ce numéro :

I, II ou III :
passez à Nouvelle Période, page 19.

IV :
passez à Fin du Jeu, page 19.

Détail des  à gagner grâce aux  :



Adulation : 3  par  du type que vous avez acquis en plus grand nombre (, , ).



Bénédictio : 10  par groupe de 1 , 1  et 1  acquis. Ou 4  par paire d' acquises de différents types.



Colonisation : 3  par  érigé.



Commerce : 3  pour chacun de vos  placés sur une de vos .



Conclave : 2  par  invité de n'importe quels types (, , , ), répartis librement.



Conseil : 6  par type de  invité (, , , ).



Exploration : 2  par  découverte.



Mobilisation : 2  par  construit. Ne comptez pas vos 4  initiaux.



Subsistance : 2  par . N'oubliez pas les actions optionnelles (Actions Optionnelles, page 17).



Universalisme : 1  par  acquise, 1  par  découverte, 1 par  invité. Peu importe le type des  et .

NOUVELLE PÉRIODE

Avant d'entamer la prochaine période, faites ces ajustements sur le plateau principal et sur votre plateau personnel :

• Chaque joueur récupère tous ses  sur toutes les  (publiques et privées ) ainsi que dans son port , et les place dans sa baie .

• Prenez la  la plus à droite de l'Atlas, et posez-la sur l'emplacement de Destination Évolutive correspondant à la période que vous allez commencer (dans l'exemple ci-contre, II pour la 2^{ème} période). Décalez toutes les tuiles restantes vers la droite et piochez une nouvelle tuile pour remplacer l'espace vide ainsi créé dans l'Atlas. (Les Destinations Évolutives, page 13)



• Défaussez l' la plus à droite de l'Atelier, décalez toutes les cartes restantes vers la droite et piochez une nouvelle carte pour remplacer l'espace vide ainsi créé à l'Atelier.

• Redressez tous les  de toutes les zones de jeu.

• Défaussez le  le plus à droite du Conseil, décalez toutes les cartes restantes vers la droite et piochez une nouvelle carte pour remplacer l'espace vide ainsi créé au Conseil.



• En commençant par le joueur détenant le jeton Rose des Vents (le premier à avoir passé), commencez une nouvelle période par la phase Actions, tel que décrit en page 8.

Si la pioche Atelier ou Conseil venait à se vider, mélangez la défausse correspondante pour reconstituer une pioche. Si la pioche Atlas venait à se vider ; vous devrez vous contenter des dernières  à découvrir.

FIN DU JEU

Au terme de la IV^{ème} période, vous voilà arrivés au bout de votre périple. Il est temps de découvrir le score final de chacun :

• Chaque joueur marque les  de ses  invités (sans toutefois dépasser le maximum de chaque .

• Le joueur qui totalise le plus de  l'emporte.

• En cas d'égalité, le joueur avec le plus de  sur des titres  l'emporte (Les Titres, page 20).

• Si l'égalité persiste, les joueurs à égalité se partagent la victoire.



Grâce à Raphaël, Tom peut marquer 4  pour chacun des  qu'il a acquis. Il en a 7, ce qui pourrait lui rapporter 28 . Cependant, le maximum de  que peut rapporter ce  étant de 24, Tom marque 24 .



LES TITRES

Vos ambitions peuvent être récompensées par un Titre qui chantera votre gloire pour les siècles à venir. Ils changent à chaque partie et sont un excellent moyen de tirer votre épingle du jeu ; ne les négligez pas.

Au début de chaque partie, 1 et 2 sont sélectionnés au hasard.

Les peuvent rapporter jusqu'à 24.

Les peuvent rapporter jusqu'à 12.

Chaque titre requiert d'avoir un certain nombre d'objets en votre possession. À tout moment, si vous possédez **au minimum tous** les objets requis par un, suivez ces deux points :

- Posez l'un de vos trois cubes sur le complété, dans la case vide la plus à gauche (celle avec le plus de).

- Marquez immédiatement les correspondant à ce.

Détails des :

Ambassadeur : 10 invités de n'importe quels types (, , ,) répartis librement.

Amiral : une flotte de 10 (les 4 de départ + les 6 autres, construits) et 6 érigés.

Érudit : 2, 2 et 2 acquis, et 4 invités de n'importe quels types (, , ,) répartis librement.

Explorateur : 5 découvertes, une flotte de 8 (les 4 de départ + 4 autres, construits) et 4 érigés.

Périgrin : 4 découvertes, 4 invités et 4 acquises de n'importe quels types (, ,) répartis librement.

Visionnaire : 2 invités, et 4 érigés.

Détails des :

Artiste : 2 acquises d'un type et 2 d'un autre type (par exemple, 2 et 2).

Collectionneur : 6 acquises de n'importe quels types (, ,) répartis librement.

Condottiere : 2 invités et 3 érigés.

Courtisan : 6 invités de n'importe quels types (, , ,) répartis librement.

Découvreur : 2 découvertes, 2 érigés, et 2 invités de n'importe quels types (, , ,) répartis librement.

Humaniste : 1 invité de chaque type, c'est-à-dire 1, 1, 1 et 1.

Marchand : 2 invités et 4 découvertes.

Mécène : 1 invité et 3 acquises de n'importe quels types (, ,) répartis librement.

Navigateur : 3 découvertes et une flotte de 7 (les 4 de départ + 3 autres, construits).

Zélateur : 4 du même type, au choix parmi les 3 (, ,).

VARIANTES D'ATTRIBUTION DES MAINS DE DÉPART

Lorsque vous aurez fait plusieurs parties avec les 6 mains de départ de, n'hésitez pas à essayer ces différentes méthodes pour changer vos sensations de jeu.

Du pur hasard ou des choix tendus avant même de commencer la partie, il y en aura pour tous les goûts !

- Choisissez l'une des variantes ci-dessous.

- Remplacez les étapes 8 à 11 de la Mise en place des joueurs (cf pages 6-7) par la variante choisie :

À l'aveugle - surprise totale (1 à 4 joueurs)

1. Mélangez les 75 cartes, et distribuez-en 6 à chaque joueur.
2. Les autres cartes forment la pioche.

Sélection personnelle - hasard maîtrisé (1 à 4 joueurs)

1. Parmi les cartes, séparez les 15 de toutes les autres, mélangez-les et distribuez-en 2 à chaque joueur.
2. Mélangez les 60 cartes restantes, et distribuez-en 8 à chaque joueur.
3. Chacun consulte ses 10 cartes et en choisit 6 qu'il conserve sans les montrer aux autres joueurs. Ce sera sa main de départ.
4. Les cartes non conservées, sont mélangées à toutes les autres pour former la pioche.

Draft complet - tension et surprise (2 à 4 joueurs)

1. Mélangez les 75 cartes, et distribuez-en 7 à chaque joueur.
2. Chacun consulte ses 7 cartes, en choisit 1 qu'il garde dans sa main sans la révéler, et fait passer les 6 autres à son voisin de gauche.
3. Parmi les 6 cartes nouvellement reçues, chacun en sélectionne 1 nouvelle qu'il garde avec la première sélectionnée.
4. Chacun répète ceci jusqu'à avoir le choix entre 2 cartes, en conserve 1, et défausse la dernière face cachée. À ce stade, chaque joueur a conservé 6 cartes ; c'est sa main de départ.
5. Les cartes non conservées sont mélangées à toutes les autres pour former la pioche.

Quel que soit le mode d'attribution de que vous choisissez, n'oubliez pas de jeter un œil aux titres et aux décrets pour aiguiller vos choix.

Draft avec score - tension et maîtrise (2 à 4 joueurs)

1. Parmi les cartes, séparez les 15 de toutes les autres, mélangez-les et distribuez-en 3 à chaque joueur qu'il met de côté mais peut consulter à tout moment des prochaines étapes.
2. Mélangez les 60 cartes restantes, et distribuez-en 6 à chaque joueur.
3. Chacun consulte ses 6 cartes, en choisit 1 qu'il met de côté, et fait passer les 5 autres à son voisin de gauche.
4. Parmi les 5 cartes nouvellement reçues, chacun en sélectionne 1 nouvelle qu'il garde avec la première sélectionnée.
5. Ces étapes sont répétées jusqu'à avoir le choix entre 2 cartes, en conserve 1, et défausse la dernière face cachée. À ce stade, chaque joueur a conservé 5 cartes, en plus des 3.
6. Chaque joueur choisit finalement de conserver 1 des 3 qu'il a reçues au départ, et défausse les 2 autres face cachée.
7. Chaque joueur a désormais 6 cartes qu'il a conservées ; c'est sa main de départ.
8. Toutes les cartes non conservées (la dernière des 6 ainsi que les 2), sont mélangées à toutes les autres pour former la pioche.

N'hésitez pas à adapter ces variantes ou à créer les vôtres !

DÉFIS SOLO

Ces règles Solo vous proposent de vous opposer à l'une de ces 2 puissances majeures de l'époque, rivales d'Amalfi :

• Le Royaume de Naples, vassal émérite du royaume d'Espagne.

• La République de Gênes, cité-état majeure à la puissance commerciale et navale de premier plan.

Faites la mise en place habituelle puis choisissez votre Rival et munissez-vous de 10 et 6 non utilisés. Jouez en tant que premier joueur chaque période, et suivez ces 2 changements :
1. Après chacune de vos actions, votre Rival joue son tour en réaction à vos actions.
2. En fin de période, vous devez vérifier si vous avez complété assez de pour pouvoir continuer la partie.

1. Action, réaction :

Après avoir résolu une action, reportez-vous à ces 2 tableaux pour connaître la réaction de votre Rival. Chacune de vos actions sera donc suivie par une réaction de votre Rival, jusqu'à ce que vous passiez.

• Votre action	• Réaction de votre rival					
Après une action NAVIGATION :	• Posez 1 de votre Rival sur toutes les destinations publiques (sans) correspondant aux ressources requises (Naples et Gênes) ainsi qu'au bonus (Gênes seulement) sur l' la plus à droite de l'Atelier. Vous pouvez utiliser vos sur les où votre Rival pose 1 .					
• Si l' requiert						
Posez 1 de Naples ou Gênes sur						
• Si le bonus de l' est						
Posez 1 de Gênes sur						
Après une action ACQUISITION :	• Défaussez l' la plus à droite de l'Atelier					
Après une action DÉCOUVERTE :	• Défaussez la la plus à droite de l'Atlas					
Après une action INVITATION :	• Défaussez le le plus à droite du Conseil					
Après une action ENGAGEMENT :	• Posez 1 de votre Rival sur la première Destination Évolutive sans (en partant du haut).					
Après une action CONSTRUCTION :	• Posez 1 de votre Rival sur toutes les publiques sans correspondant aux ressources requises par la la plus à droite de l'Atlas.					
• Si la requiert						
Posez 1 de Naples ou Gênes sur						

2. Fin de période et suite du jeu :

En fin de période, retirez tous les de votre Rival du plateau, mais laissez ses .

Avant d'entamer la nouvelle période, vérifiez si vous avez complété assez de pour continuer :

Nombre de complétés au minimum			
	2 ^{ème} période	3 ^{ème} période	4 ^{ème} période
Royaume de Naples		1	2
République de Gênes	1	2	3

- Si vous n'avez pas complété assez de , votre partie s'achève ici, vous avez perdu.
- Si vous avez complété le mimum de requis, continuez vers la prochaine période ou la fin de partie si vous êtes en 4^{ème} période.

Fin du Jeu

- Si vous avez réussi à finir la 4^{ème} période, ajoutez les de vos éventuels pour découvrir votre impact sur la cité portuaire :
- Moins de 120 : pour un **débutant**, vous ne vous en sortez pas mal, vous avez déjà réussi à finir votre partie.
 - De 121 à 180 : à force de persévérance, vous inscrirez votre nom dans l'histoire d'Amalfi : gardez **espoir** !
 - De 181 à 229 : grâce à vous, la ville a retrouvé de sa superbe. Vous avez été un **contributeur** actif.
 - 230 et plus : La cité portuaire vous doit tout. Vous êtes un **pilier** de la ville d'Amalfi !



Crédits

Conception : Takeo Yamada
Illustrations : Urabe Rocinante
Développement : Pierre Steenebruggen
Direction artistique : Pierre Steenebruggen
Conception graphique : Sai Beppu, Pierre Steenebruggen
Rédaction & mise en page des règles : Pierre Steenebruggen
Textes additionnels : Pierre Steenebruggen
Testeurs et relecteurs : Audrey, Florian, Mathieu, Tom, Emilie, Quentin, Sylvie, Caro, Marc, Noémie, Katia, Stéphane, Jérôme, Mika, Romain, Victor, Adrien, et tous les autres :

Un immense merci à tous !

© Uchibacoya 2020



© Sylex Edition 2023
Tous droits réservés
sylex-edition.fr



Rappels

Phases de jeu

PHASE 1 : ACTIONS (pages 11-17)

Choisissez à tour de rôle 1 action principale.
Répétez jusqu'à ce que tout le monde ait passé.

PHASE 2 : REPAS (page 18)

Payez le  pour l'équipage de vos .

Perdez 3  pour chaque  non payé.

PHASE 3 : DÉCRETS (page 18)

Gagnez les  du  de la période en cours.

Actions

1. - ACTIONS PRINCIPALES (pages 11-17)

 NAVIGATION (pages 11-13)

 ACQUISITION (page 14)

 DÉCOUVERTE (page 15)

 INVITATION (page 16)

 ENGAGEMENT (page 16)

 CONSTRUCTION (page 17)

- ACTIONS OPTIONNELLES (page 17)



Iconographie

 : les navires

 : la baie (là où se trouvent vos  utilisables)

 : le port (vos  ici sont inutilisables)

 : les ressources, déclinées en 5 types :

 : épice,  : bois,  : vin,  : joyau,  : tissu

 : ressource au choix parmi les 5.

 : le pain  : le marqueur 

 : gagner 1   : payer 2 

 : les points de victoire  : les décrets

 : les titres (Les Titres, page 20), en 2 types :

 : 12  max,  : 24  max

 : envoyer 1  vers la cale de ressource représentée :

 ,  ,  ,  ou  (Navigation, page 11)

 : payez ce qui est avant pour gagner ce qui est après.

 : les destinations publiques ou privées

 : les quais (Navigation, pages 11 à 13)

 : les destinations privées (Découverte, page 15)

 : les œuvres (Acquisition, page 14), en 3 types :

 : les livres,  : les tableaux,  : les monuments

 : les personnages (Invitation, page 16), en 4 types :

 : immédiats  : permanents,

 : engageables  : de fin de partie