

Liguria

Un jeu d'Alessandro Zucchini pour 3 à 4 joueurs

Les joueurs jouent des marchands qui transportent des peintures sur la mer Ligurienne, négocient, colonisent des îles et entretiennent des relations diplomatiques.

Ils devront absolument obtenir les couleurs adéquates pour honorer les commandes du prestigieux évêque. Celui qui livrera les couleurs les plus éblouissantes sur son marché garantira la splendeur de la fresque du plafond de la cathédrale et remportera la partie.

Accessoires

- 1 plateau de jeu



La piste de points de prestige au verso sert à calculer les scores finaux.

- 55 cartes bateau

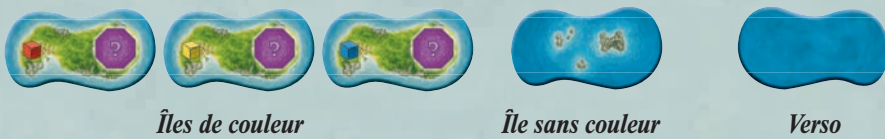


Verso

- 75 cubes peinture – 25 rouges, 25 jaunes et 25 bleus



- 9 îles – 6 îles affichant la couleur rouge, jaune ou bleue ; 3 îles sans couleur



Îles de couleur

Île sans couleur

Verso

- 7 tuiles de score d'île – d'une valeur de 3 à 9



Verso

- 120 tuiles Variété



Matériel pour chaque joueur :

- Pour chaque couleur de joueur :

1 bateau

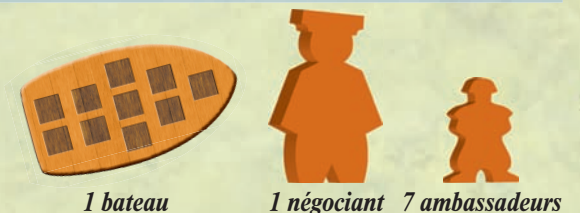
1 négociant

7 ambassadeurs

2 tuiles de départ

1 paravent

1 port



1 bateau

1 négociant 7 ambassadeurs

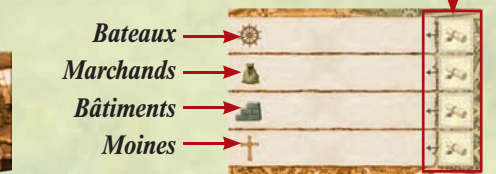


1 bateau de Départ

1 marchand de Départ



Paravent en 3 parties



1 port

Bateaux
Marchands
Bâtiments
Moines

Cases
Diplomate

- 30 pièces – 20 pièces d'argent de valeur 1, 10 pièces d'or de valeur 3



Verso

Verso

- 1 sac en tissu

(la couleur peut varier)

- 1 livret de règles



But du jeu

Le but du jeu est d'obtenir le plus de points de prestige en fin de partie. Les points de prestige peuvent être gagnés en honorant les contrats passés avec l'évêque, en promouvant les tuiles Variété, en conquérant les îles de couleur et en déployant des Diplomates dans les ports des autres joueurs.

Pour y parvenir, les joueurs doivent choisir judicieusement leurs tuiles Variété et leurs cartes Bateau à chaque round. Celui qui rassemblera le meilleur ensemble de tuiles Variété et utilisera au mieux ses cartes Bateau recevra le plus de points de prestige et remportera la partie.

Mise en place – pour 4 joueurs

1. Déployez le plateau au centre de la zone de jeu.

2. Chaque joueur choisit sa couleur et prend :

- 1 paravent
- 1 port
- 1 négociant
- 7 ambassadeurs
- 1 bateau
- 2 tuiles de départ
- 1 pièce d'argent

3. Chaque joueur pose son port devant son paravent, avec son bateau au-dessus.

Le joueur pose les deux tuiles de départ sur les lignes correspondante de son port.

Ensuite, il place le négociant, les ambassadeurs et la pièce d'argent derrière son paravent.

4. Chaque joueur prend deux cubes Peinture de couleurs différentes de son choix en haut de son port.

5. On met les 120 tuiles Variété dans le sac en tissu.



Description des tuiles Variété et des cartes Bateau

6. Mélangez les Îles face cachée puis placez-les face visible, au hasard, entre les ports pour créer un « circuit » fermé composé des îles et des ports.

À 4 joueurs : rangez une île sans couleur dans la boîte avant de les mélanger. Placez deux îles entre chaque paire de ports (comme sur l'illustration).

À 3 joueurs : utilisez les 9 îles. Placez trois îles entre chaque paire de ports.

Note : ne placez toutefois pas deux îles sans couleur côte à côte.

7. Mélangez les tuiles de score d'île face cachée, puis placez-en une au hasard sur l'emplacement prévu de chaque île de couleur. Ensuite, remettez les tuiles de score inutilisées dans la boîte.

8. Mélangez les 55 cartes pour former une pioche. Gardez-la à côté du plateau, à portée de tous les joueurs, avec tous les cubes Peinture, les pièces et le sac en tissu.

9. Choisissez au hasard le joueur de départ.

Il pose son Négociant sur la case 4 de la piste d'ordre du tour.

Son voisin de gauche pose son Négociant sur la case 3 et prend 1 pièce d'argent supplémentaire. Le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre pose son Négociant sur la case 2 et prend 1 pièce d'argent. Le dernier joueur place son Négociant sur la case 1 et prend 2 pièces d'argent.

Tuiles Variété

Tuiles placées sur le port

Lorsqu'on les acquiert, ces tuiles sont placées recto visible sur le port. Pendant la partie, on peut les promouvoir (les retourner) pour gagner des points de prestige.



Bateaux :

Plus un joueur a de gouvernails, plus il peut naviguer loin avec son bateau. Pour chaque gouvernail représenté, il peut faire avancer son bateau de 1 cran. Une fois promue, cette tuile vaut 2 points de prestige mais perd sa capacité.



Marchands :

Plus un joueur a de sacs, plus il peut embarquer de cubes Peinture sur son bateau. Pour chaque sac représenté, il peut embarquer 1 cube Peinture sur son bateau. Une fois promue, cette tuile vaut 3 points de prestige mais perd sa capacité.



Bâtiments :

Les bâtiments valent des points de prestige. Une fois promus, ils en valent beaucoup plus.



Moines :

Chaque moine compte pour 1 bonus (cf. zone de score sur les cartes Bateau) à la fin du jeu. Une fois promu, il vaut 2 bonus et 2 points de prestige.

Tuiles placées derrière le paravent



Diplomates :

Les Diplomates peuvent être déployés dans les ports des autres joueurs pour gagner des points de prestige en fin de partie.



Chevaliers :

Les chevaliers servent à conquérir les îles de couleur pour obtenir des cubes Peinture et les lucratifs points de prestige des îles.



Contrats de l'évêque :

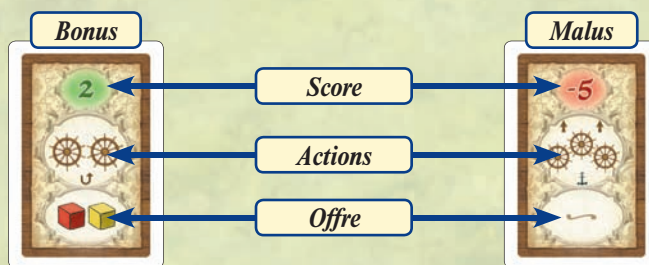
Chaque contrat nécessite de rassembler une combinaison particulière de cubes Peinture en fin de partie pour obtenir les points de prestige indiqués.



Cartes Bateau

À chaque round, un joueur choisit une carte Bateau qu'il conservera jusqu'à la fin de la partie.

Chaque carte Bateau comporte trois zones :



Zone de score :

Cette zone affiche des bonus (verts) ou des malus (rouges). En fin de partie, si la somme de ces bonus et malus n'est pas supérieure ou égale à 0, le joueur perd des points de prestige.

Zone d'actions :

La zone d'actions affiche les différentes actions qu'un joueur peut effectuer pendant un tour avec son bateau.

Gouvernail : pour chaque gouvernail affiché, le joueur peut déplacer son bateau d'un cran.

Ancre : le joueur peut s'arrêter, puis reprendre sa navigation.

Demi-tour : le joueur peut changer de direction.

Promotion : chaque flèche représentée vous permet de promouvoir (retourner) une tuile Variété.

Zone de l'offre :

Cette zone affiche les cubes Peinture qu'un joueur doit prendre dans la réserve et mettre à disposition dans son port, pour que les autres joueurs les prennent.

Le joueur n'a pas besoin de mettre à disposition de nouveaux cubes Peinture lors de ce round.

Déroulement du jeu

Liguria se joue en 8 rounds (9 à 3 joueurs), puis un dernier « round de déplacement ». Chaque round se déroule comme suit :

- 1. Préparer le round
- 2. Placer les négociants
- 3. Effectuer des actions
 - a. Prendre des tuiles et des pièces
 - b. Prendre une carte et promouvoir des tuiles
 - c. Déplacer votre bateau



1. Préparer le round

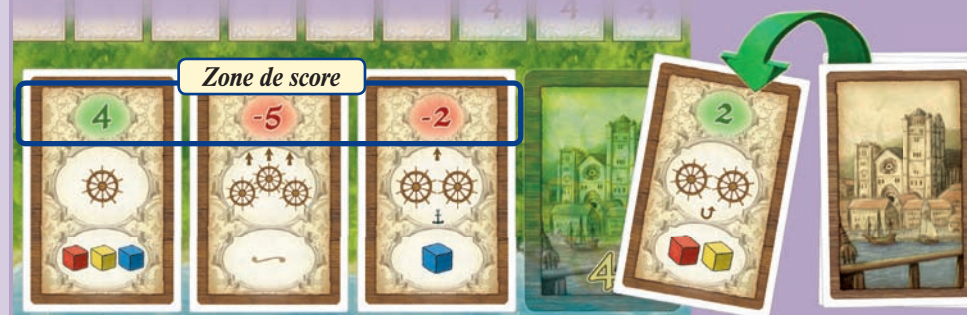
Piochez 15 tuiles Variété (ou 12 à 3 joueurs) dans le sac et placez-les sur la piste supérieure du plateau, une par une, au fur et à mesure.

3 joueurs : 12 tuiles Variété et 3 cartes Bateau
4 joueurs : 15 tuiles Variété et 4 cartes Bateau (couvrez toutes les cases)



Ensuite, piochez une carte Bateau par joueur et placez les cartes obtenues sur les cases correspondantes du plateau.

À chaque round, il faut qu'il y ait au moins un bonus et un malus parmi les zones de score des cartes disponibles. Si ce n'est pas le cas, remplacez la dernière carte piochée par celle du dessus de la pioche. Répétez l'opération si nécessaire, jusqu'à ce que vous obteniez une carte comprenant un bonus ou un malus (selon le cas). Ensuite, remettez les cartes remplacées dans la pioche et mélangez-la de nouveau.



2. Placer les négociants

Tout d'abord, le joueur dont le Négociant occupe la 4^e case de la piste d'ordre du tour le place sur une case libre du marché. Ensuite, c'est au tour du joueur dont le Négociant occupe la 3^e case, puis celui de la 2^e, et enfin celui de la 1^{re}.

Note : il n'y a que dans cette phase que les joueurs jouent dans le sens inverse.

La case du marché indique combien de tuiles Variété et combien de pièces le joueur peut prendre pendant ce round.



Exemple : Frank place son négociant sur la rue en premier, car il se trouve sur la 4^e case de la piste d'ordre du tour. Ensuite, ce sera à Ulrich.

3. Effectuer des actions

a. Prendre des tuiles et des pièces

Le joueur dont le Négociant est situé le plus à gauche sur le marché effectue son action en premier, puis on procède de gauche à droite (le joueur ayant le négociant situé le plus à droite joue donc en dernier).

Le joueur actif prend la **quantité de pièces et de tuiles Variété** indiquée sur la case du marché où se trouve son Négociant.

Tant qu'un joueur prend des tuiles adjacentes, il ne paie rien. Toutefois, s'il veut sauter une tuile, il doit payer 1 pièce d'argent à la banque. Un joueur peut sauter autant de tuiles qu'il le désire, mais doit alors payer 1 pièce d'argent **par tuile sautée**.

Chaque joueur garde cachées derrière son paravent les tuiles Chevalier, Diplomate et Contrat de l'évêque qu'il a prises.

Chaque joueur place les tuiles Bateau, Marchand, Bâtiment et Moine qu'il a prises sur la **ligne correspondante de son port**.



Une fois qu'un joueur a pris ses tuiles, **déplacez toutes celles qui restent vers la gauche en comblant les vides**. Toutes les tuiles doivent être de nouveau adjacentes, sans case vide entre elles.

Finalement, le joueur actif déplace son Négociant sur la première case libre de la piste d'ordre du tour.

Quand tous les joueurs ont pris leurs pièces et leurs tuiles Variété, on passe à b).

b. Prendre une carte et promouvoir des tuiles

Dans l'ordre de la piste d'ordre du tour, chaque joueur prend une carte du plateau de jeu, la pose près de son paravent et effectue les deux étapes suivantes :

- Le joueur est **obligé** de prendre dans la réserve générale les **cubes Peinture** indiqués sur la carte et de les placer sur les docks de son port. 
- Le joueur **peut** promouvoir (retourner) **une** tuile Variété de son port pour **chaque flèche marron** que comporte la carte. En retournant une tuile, le joueur gagne plus de points de prestige, mais il ne peut plus utiliser la capacité figurant au recto de la tuile. 



Exemple : Ulrich prend la pièce ainsi que les tuiles Diplomate et Bateau. Comme il a sauté la tuile Bâtiment, il doit payer 1 pièce d'argent à la banque.



Exemple : Ulrich place son Négociant sur la 1re case de la piste d'ordre du tour. C'est ensuite à Ani.



Exemple : Ulrich prend un cube Peinture bleu, puis améliore sa tuile Bateau de départ, gagnant ainsi 2 points de prestige.

c. Déplacer votre bateau

En début de partie, le bateau de chaque joueur se trouve dans son propre port. Pendant son tour, chaque joueur déplace son bateau : il le déplace au **minimum d'un cran**, et au **maximum d'un nombre de crans égal au nombre de symboles de gouvernail figurant sur la carte qu'il a choisi pour ce tour, plus ceux figurant sur son port**. Chaque plateau de port et chaque île représente un « cran » de déplacement. Un joueur n'est pas obligé de parcourir le maximum de crans possibles, et il peut arrêter son bateau à un endroit qui contient d'autres bateaux.

Un bateau se déplace **dans une direction donnée sur le circuit jusqu'à ce qu'il arrive à un port et s'y arrête**. Au début de son prochain déplacement, le joueur ne pourra changer de direction que s'il commence son déplacement dans un port.

Une carte comportant une **flèche de demi-tour** permet au joueur de changer de direction **avant ou après son déplacement**, même si son bateau se trouve sur une île.



Une carte comportant un symbole d'ancre permet au joueur de faire une escale, qui consiste en certaines actions décrites ci-dessous.



Important : même si l'escale a lieu dans un port, le joueur ne peut pas changer l'orientation de son bateau.

La capacité maximale d'embarquement d'un bateau est de 10 cubes. Les cubes Peinture embarqués dans un bateau ne peuvent pas être échangés.

Dès qu'un bateau s'arrête, le joueur peut effectuer certaines actions en fonction de l'endroit où il se trouve.

- **île de couleur** : placer des Chevaliers et/ou embarquer des cubes Peinture ;
- **son propre port** : décharger des cubes Peinture ;
- **le port d'un autre joueur** : embarquer des cubes Peinture et/ou déployer un Diplomate

Les actions en détail :

Île de couleur : placer des Chevaliers et/ou embarquer des cubes Peinture

Si l'île ne comporte aucun Chevalier :

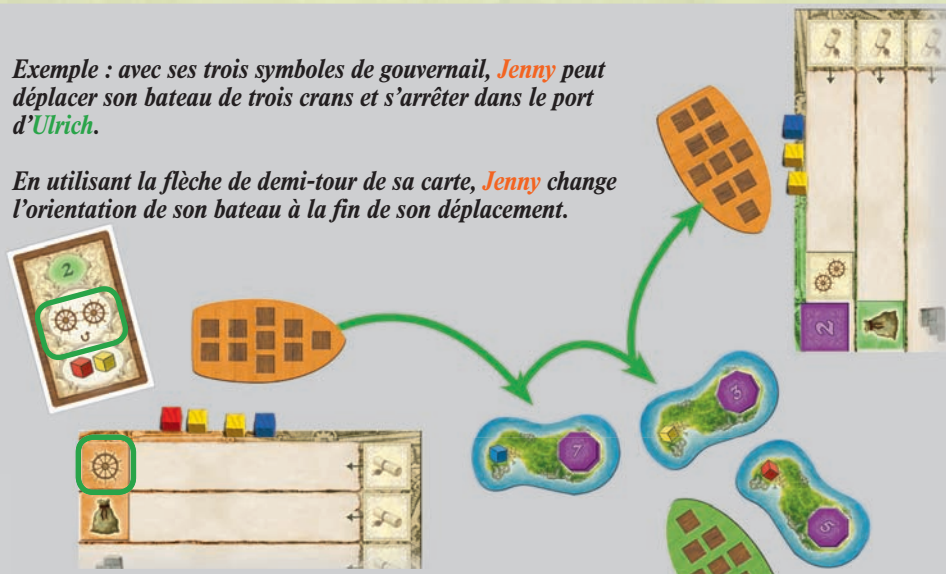
Le joueur peut conquérir l'île où son bateau vient d'arriver en y empilant autant de tuiles Chevalier qu'il le souhaite. Il pose alors un de ses ambassadeurs sur le tas pour indiquer qu'il possède l'île. Ensuite, **pour chacune des tuiles Chevaliers empilées** (le nombre d'épées affichées ne compte pas), le joueur prend **un cube Peinture** de la couleur de l'île dans la réserve et l'embarque sur son bateau. (*Attention à respecter la capacité d'embarquement !*)

Si l'île comporte un ou plusieurs Chevaliers du joueur actif :

Si le bateau du joueur s'arrête sur une île qu'il a déjà conquise (c'est-à-dire comprenant un de ses ambassadeurs), il embarque un cube Peinture de la couleur de l'île sur son bateau. Pour chaque tuile Chevalier de cette île n'affichant que 1 épée et un cube de couleur, le joueur prend également **un cube Peinture de son choix**.

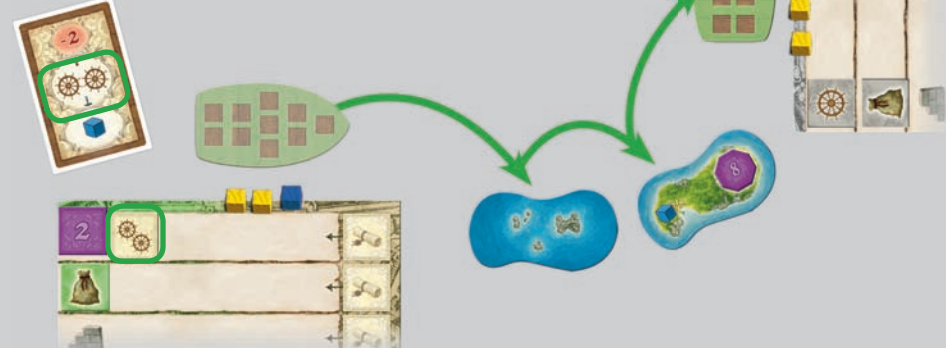
Exemple : avec ses trois symboles de gouvernail, Jenny peut déplacer son bateau de trois crans et s'arrêter dans le port d'Ulrich.

En utilisant la flèche de demi-tour de sa carte, Jenny change l'orientation de son bateau à la fin de son déplacement.



Exemple : avec ses 4 symboles de gouvernail Ulrich peut déplacer son bateau de quatre crans. Il ne le déplace que de 3 crans et utilise le symbole d'ancre de sa carte pour faire escale au port de Frank's. Ensuite, il déplace son bateau du dernier cran qui lui reste.

Note : il aurait tout à fait pu terminer le déplacement de son bateau dans le port de Frank.



Exemple : Frank conquiert une île et y place 3 tuiles Chevalier. Par conséquent, il peut embarquer 3 cubes Peinture rouges sur son bateau.



Exemple : Frank a déjà conquis cette île et embarque un cube Peinture rouge sur son bateau. Grâce à sa tuile Chevalier qui comprend 1 épée et un cube coloré, il embarque également un cube Peinture de son choix (il en choisit un jaune).

Si l'île comporte un chevalier d'un autre joueur :

Si l'île où s'arrête le joueur actif est occupée par les chevaliers d'un autre joueur, le joueur actif peut la conquérir malgré tout. Il doit alors déposer un nombre de chevaliers totalisant plus d'épées que celles de son adversaire (ce sont les épées qui comptent et non le nombre de tuiles).

Le joueur expulsé reprend son ambassadeur et ses tuiles Chevalier. Les tuiles Chevalier ne retournent pas derrière son paravent : il les retourne (côté vert 1) et les conserve à part jusqu'à la fin de la partie.

Le joueur qui a conquis l'île y place sa ou ses tuiles Chevalier ainsi que son ambassadeur, comme expliqué auparavant, puis il embarque le nombre de cubes Peinture adéquat.

Quand un bateau s'arrête sur une île sans Chevaliers ou si l'île contient des Chevaliers adverses mais que le joueur actif ne la conquiert pas, ou si le joueur actif s'arrête sur une île sans couleur, rien ne se passe. Le nombre de Chevaliers que contient chaque île doit toujours être visible pour tous les joueurs.

Son propre port : décharger des cubes Peinture

Le joueur décharge tous les cubes Peinture de son bateau et les cache derrière son paravent.

Le port d'un autre joueur : embarquer des cubes Peinture et/ou déployer un Diplomate

Embarquer des cubes Peinture

Le joueur peut embarquer un nombre de cubes Peinture de ce port égal au nombre de sacs figurant sur ses tuiles Marchand (en respectant bien sûr la capacité d'embarquement maximale).

Déployer un Diplomate

Le joueur peut placer des tuiles Diplomate sur n'importe quelle case Diplomate libre à droite du port d'un autre joueur, puis les identifier grâce à l'un de ses ambassadeurs. Le Diplomate est alors affecté à la ligne située à sa gauche.



Le premier joueur à déployer un Diplomate sur le port d'un adversaire doit y placer un minimum de 1 Diplomate (1 parchemin dessiné sur la tuile = 1 Diplomate). Le prochain joueur qui affectera un Diplomate au même port devra y placer un minimum de 2 Diplomates, et ainsi de suite.

Un joueur peut placer plusieurs Diplomates sur le port d'un adversaire, mais pas au même tour.

Round suivant :

Une fois que tous les joueurs ont effectué le déplacement de leur bateau, ils rangent leur carte Bateau du round derrière leur paravent. On retire les tuiles Variété restantes, et on remplit de nouveau le plateau de cartes Bateau et de tuiles Variété, puis on repasse à l'étape 1. **Préparer le round.**

Fin de partie

La partie s'achève au bout de 8 rounds (ou 9 rounds à 3 joueurs). Avant le comptage final, on procède à un dernier « round de déplacement », où chaque joueur peut déplacer son bateau d'un nombre de crans inférieur ou égal au nombre de symboles  /  figurant sur ses tuiles Bateau.

L'ordre des joueurs est identique à celui du round précédent.

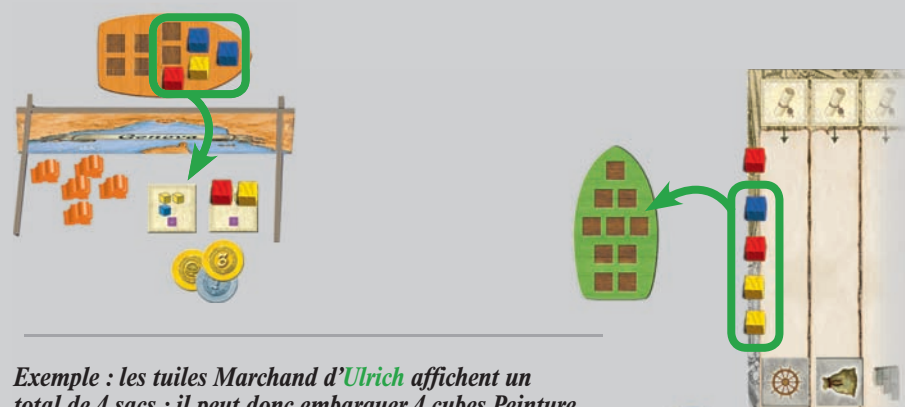
La seule action que les joueurs peuvent effectuer lors du round de déplacement consiste à décharger leur bateau dans leur propre port.



Exemple : avec ses 4 Chevaliers, Frank conquiert l'île d'Ani qui n'en contenait que deux (ce sont les épées qui comptent). Ani replace son ambassadeur derrière son écran et conserve à part la tuile Chevalier après l'avoir retournée.



Exemple : Frank place sa tuile Chevalier et son ambassadeur sur l'île et embarque un cube Peinture jaune sur son bateau.



Exemple : les tuiles Marchand d'Ulrich affichent un total de 4 sacs ; il peut donc embarquer 4 cubes Peinture dans le port de Frank.



Exemple : un des ambassadeurs d'Ulrich se trouve déjà sur le port d'Ani, et Jenny dépense donc 2 Diplomates (2 parchemins) qu'elle marque avec son propre ambassadeur.



Score final

Commencez par retourner le plateau pour révéler la piste de score.

Les joueurs utilisent leurs négociants pour marquer leur score.

Ils calculent les points de prestige comme suit :

1. Tous les joueurs prennent les tuiles de score des îles qu'ils contrôlent et obtiennent les points de prestige correspondants.
2. Tous les joueurs font la somme des points de prestige visibles (les nombres violets) des tuiles Variété de leur port, et ils l'ajoutent à leur score.
3. Les joueurs font la somme des bonus (les nombres verts) de leurs cartes Bateau, de leurs tuiles Moine et de leurs tuiles Chevalier expulsées (et donc retournées). Ils en soustraient les malus (les nombres rouges) qui ne figurent que sur les cartes Bateau. Si le résultat est supérieur ou égal à 0, rien ne se passe. Si le résultat est négatif, en revanche, le joueur perd 5 points de prestige pour chaque point en-dessous de zéro et les retire de son score final.
4. Chaque joueur affecte les cubes Peinture à ses contrats de l'évêque et marque le nombre de points indiqué pour chaque contrat honoré. Les cubes Peinture utilisés sont rangés dans la boîte.
5. Les joueurs forment des séries de couleurs avec les cubes qui leur restent. Une série est composée de 1 cube bleu, 1 rouge et 1 jaune. Chaque série rapporte 3 points de prestige. Les séries incomplètes ne rapportent rien.
6. Chaque tuile Variété située dans la même ligne que l'ambassadeur d'un joueur rapporte 2 points de prestige.

IMPORTANT : si le résultat est positif, le joueur ne gagne pas de point de prestige pour autant !

**Le joueur qui totalise le plus de points de prestige remporte la partie !
En cas d'égalité, les joueurs ex aequo se partagent la victoire.**



Exemple 1 : Frank marque 12 points de prestige pour les deux îles qu'il a conquises.



Exemple 2 : Ani marque 20 points de prestige pour les sept nombres violets qu'elle possède.

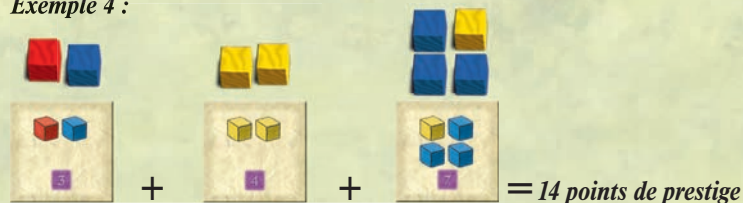


Exemple 3 : Ani a cumulé 15 bonus et 17 malus.

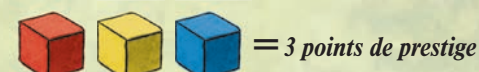
15-17=-2 ; donc Ani perd 10 points de prestige (2 tranches de 5 points).



Exemple 4 :



Exemple 5 :



Exemple 6 : Jenny marque 8 points de prestige, 2 pour chaque tuile Variété de la ligne Bateau. Ulrich marque 6 points de prestige, 2 pour chacune des tuiles Variété de la ligne Bâtiment.

