

Renaissance

Un jeu de Céline Dumas, avec l'étroite collaboration de Guillaume Ayoub.

Architecture, art, science : l'Europe connaît du XIV^{ème} au XVI^{ème} siècle un extraordinaire renouveau dans de nombreux domaines. Alors que les châteaux-forts sont rendus obsolètes par les progrès de l'artillerie, monarques et princes construisent de somptueux châteaux à travers le continent. Saurez-vous rassembler les plus beaux matériaux et vous entourer des meilleurs spécialistes pour construire le vôtre avant la fin de cette faste époque ?

Matériel

Le jeu comprend :

- ♦ 4 jeux de 45 cartes, comprenant chacun :
 - 10 cartes « Matériau »,
 - 5 cartes « Action »,
 - 15 cartes « Action / Matériau »,
 - 5 cartes « Spéciale »,
 - 5 cartes « Mission royale »,
 - 5 cartes « Mission princière » ;
- 4 plateaux de château ; et
- une règle du jeu (que vous semblez être en train de lire).

But du jeu

Tout au long de la partie, vous allez construire votre château à l'aide de matériaux posés sur les cases de votre plateau. Des cartes spéciales viendront également améliorer les matériaux ou les châteaux. Enfin, vous devrez tout au long de la partie tenter de réussir un certain nombre de missions qui vous auront été confiées.

Chaque carte de matériau, chaque mission et une partie des cartes spéciales vous apportent en fin de partie un nombre de points indiqué sur la carte. Le but du jeu est d'avoir le plus de points à l'issue de la partie.

Vocabulaire

Zones de jeu

Le « plateau » est la zone sur laquelle se situent les cases de château. Chaque joueur a son propre plateau et le pose devant lui.

À droite du plateau se trouve le « stock » où sont posées face cachée les cartes gardées en stock. Le stock peut contenir trois cartes.

En haut du plateau se trouve la « zone spéciale » où sont posées face visible les cartes spéciales concernant le château.

Au centre de la table se trouvent trois piles de cartes :

- la « pioche », cartes (face cachée) destinées à être piochées ;
- la « défausse », cartes (face visible) jouées et défaussées ;
- la « zone d'action », cartes (face visible) posées durant le tour.

Cartes

Le « titre » de la carte se situe dans le bandeau clair en haut de la carte. Le « type » de carte est écrit verticalement en bas à gauche de chaque carte. Le « texte » de la carte se trouve dans la boîte claire au centre de la carte. La « famille » de la carte est indiquée par un symbole en bas à droite.

Les cartes de type « Matériau » et « Action » sont dites « pures », contrairement aux cartes « Action / Matériau » dites « composites ».

Les cartes « Action / Matériau » sont à la fois de type « Action » et « Matériau » lorsqu'ils sont dans la main, dans le stock, dans la pioche ou dans la défausse. Cependant, lorsque ces cartes sont sur une case, elles deviennent uniquement des matériaux durant le temps qu'elles restent sur le plateau.

Par exemple, si vous devez compter le nombre de Matériaux dans votre main, les cartes « Action / Matériau » doivent être incluses dans ce compte.

Les cartes de type « Matériau » ont un « genre » (Fondation, Pierre, Tuile) et une « valeur » (+1, +2, +3, +4, +5). La première lettre du genre et la valeur sont présentes dans le coin en haut à gauche de la carte.

Certaines cartes comportent deux ou trois genres de matériaux. Tout comme les cartes qui ont plusieurs types, les matériaux sont des deux ou trois genres à la fois lorsqu'ils sont dans la main, dans le stock, dans la pioche ou dans la défausse. Cependant, lorsque ces matériaux sont sur une case, ils prennent uniquement le genre de matériau indiqué sur la case sur laquelle ils sont.

Dans la suite de la règle, on utilisera des formules raccourcies : on parlera par exemple de « 2 actions » pour désigner deux cartes de type « Action » ou « Action / Matériau ». On parlera également de « 1 pierre » pour désigner une carte dont le genre est « Pierre ».

Préparation du jeu

Chaque joueur tire au sort un plateau qu'il place devant lui.

Chaque joueur choisit une famille de cartes et en extrait les cartes missions. Les cartes restantes sont posées dans la pioche.

Les missions royales des familles choisies sont mélangées ; on en donne 2 à chaque joueur face cachée. On fait de même avec les missions princières, mais on en distribue 3 par joueur.

Chaque joueur regarde ses missions et décide d'en garder 2 (au choix : 2 royales, 2 princières, 1 royale et 1 princière), qui correspondront aux missions obligatoires. Les 3 autres missions sont dites facultatives. Les deux tas (missions obligatoires et missions facultatives) sont posés face cachée dans la zone spéciale.

On mélange ensuite les cartes de la pioche. On distribue à chaque joueur 5 cartes qu'il prend dans sa main.

Déroulement du jeu

Le premier joueur est choisi au hasard. Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Chacun des tours de jeu comprend quatre phases.

Phase 1 : agir

Lors de la première phase, le joueur a le choix d'effectuer une opération parmi :

- poser un matériau ;
- poser une action ;
- poser une carte spéciale ;
- jouer le stock ;
- défausser une carte ; ou
- ne rien faire.

Poser un matériau

Le joueur pose un matériau de sa main sur une case libre de son plateau. Le genre du matériau doit correspondre au genre indiqué sur la case.

Poser une action

Le joueur pose une action de sa main sur la zone d'action. L'action indiquée sur la carte est effectuée. Suite à cette action, toutes les cartes qui doivent potentiellement être défaussées sont posées dans l'ordre dans la zone d'action.

Poser une carte spéciale

Le joueur pose une carte spéciale de sa main. Par défaut, elle doit être posée dans la zone spéciale du joueur. Si le texte indique que la carte doit être posée ailleurs (par exemple sur un matériau ou sur la zone spéciale d'un autre joueur), il faut alors suivre ce qui est indiqué sur la carte.

Les cartes spéciales posées sur un matériau peuvent modifier son genre et sa valeur. Par exemple, une carte spéciale ajoutant +2 à une pierre +4 la transforme en une pierre +6. Dans certains cas, un matériau peut donc avoir une valeur négative.

Jouer le stock

Le joueur met de côté sa main actuelle et prend dans sa main l'ensemble des cartes du stock. Dans l'ordre de son choix, il peut décider de jouer tout ou partie de ses cartes (il doit en jouer au moins une). Selon le type de la carte, reportez-vous à la section « poser un matériau », « poser une action », « poser une carte spéciale » ou « défausser une carte » décrites dans la phase 1. Les cartes qui n'ont pas été jouées retournent dans le stock. Le joueur reprend alors les cartes de sa main originale.

Défausser une carte

Le joueur défausse une carte de sa main dans la zone d'action. Cette carte n'a aucun effet.

Phase 2 : stocker

Le joueur peut poser une carte de sa main face retournée dans son stock, si son stock ne contient pas déjà trois cartes.

Cette action est optionnelle, sauf si le joueur a décidé de ne rien faire lors de la première phase. Par conséquent, un joueur ne peut pas choisir de ne rien faire lors de la première phase si son stock est plein.

Phase 3 : piocher

Chacun des joueurs pioche le nombre de cartes nécessaires pour recouvrir 5 cartes dans sa main. On commence par le joueur dont c'est le tour, et on continue en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Les cartes sont piochées, au choix :

- en haut de la pioche ; ou
- en haut de la défausse, uniquement si la carte supérieure de la pile a été défaussée lors du tour précédent.

À noter : dans certains cas exceptionnels, un joueur peut avoir plus de 5 cartes dans sa main.

Phase 4 : nettoyer

La pile des cartes de la zone d'action est mise sur la défausse.

Missions

À tout moment de la partie, un joueur peut retourner face visible une mission princière de sa pile de missions obligatoires ou de missions facultatives, si les conditions indiquées dans le texte de cette carte sont réunies. Cette mission est alors considérée comme réussie.

Attention : une mission princière qui n'a pas été retournée avant la fin de partie ne sera pas considérée comme accomplie même si ses conditions ont été réunies à un moment de la partie.

Les missions royales sont retournées à la fin de la partie. Les missions royales dont les conditions sont réunies sont considérées comme accomplies.

Fin de partie

La fin de partie arrive au moment où l'une des conditions suivantes est remplie :

- toutes les cases d'un château sont remplies ; ou
- un joueur doit piocher une carte mais la pioche est vide.

On décompte alors le nombre de points pour chaque joueur :

- 10 points si le joueur a rempli toutes les cases de son château ;
- la valeur des matériaux posés sur les cases (comprenant les points des cartes spéciales posées sur ces matériaux) ;
- les points des cartes spéciales posées dans sa zone spéciale ; et
- le nombre de points des missions réussies.

On retranche de ce nombre de points :

- le nombre de points des missions obligatoires non accomplies.

Le joueur avec le plus de points est déclaré vainqueur.

Variantes

Partie rapide

Pour jouer en partie rapide, vous n'avez pas besoin de plateau. Vous jouez avec seulement 6 cases que vous imaginez devant vous comme suit : (schéma)

On distribue toujours 2 missions royales et 3 missions princières par joueur, mais les joueurs ne choisissent pas de mission : les missions réussies font marquer des points ; si aucune missions n'est réussie, le joueur ne perd pas de point.

Les autres règles restent inchangées.

Remerciements