



# The Castles of Tuscany

Pour 2 à 4 joueurs  
âgés de 10 ans et plus

Un jeu de développement riche, intense, et rapide.

## **I** dée du jeu

**La belle Toscane, au XV<sup>e</sup> siècle.** En tant que princes influents, les joueurs\* s'efforcent de faire prospérer les régions voisines de leur « Castello » pour augmenter leur fortune et leur prestige.

Pour ce faire, ils construisent de nouveaux châteaux, développent villes et villages, soutiennent des monastères, extraient du marbre et livrent des marchandises.

Manche après manche, les joueurs piochent de nouvelles cartes et choisissent de nouvelles tuiles à placer pour agrandir leur région et accroître leur pouvoir. En plus des points de victoire, ils gagnent de nouvelles compétences qui leur offriront de nouvelles opportunités.

Le gagnant est le joueur avec le plus de points de victoire (PV) après trois scorings.

## **M**atériel

**1 plateau Points de victoire**

**120 tuiles hexagonales :**

22 tuiles par joueur/couleur :

- 4x village (orange)
- 4x agriculture (vert clair)
- 3x chariot (beige)
- 3x monastère (jaune)
- 3x carrière (gris)
- 2x ville (rouge)
- 1x manoir (marron)
- 1x fort (vert foncé)
- 1x château de départ vert foncé, double face

32 tuiles neutre (beige) : 4 de chaque type

**25 tuiles Amélioration**

5 de chaque type

+1 carte, +1 case de stockage, +1 marbre", +1 ouvrier, +1 carte Revenu

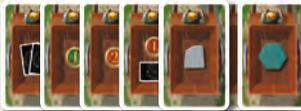


**150 cartes :**

- 122 cartes



- 27 cartes Revenu



- 1 carte 1er joueur



**12 parties de plateau**

(4 de chaque type :  
A, B et C)



**4 plateaux**

(1 par joueur)



**42 pièces en bois :**

- 12 blocs de marbre

(blancs)

- 12 ouvriers

(orange)

- 10 hexagones

(turquoise)

- 2 pions

par joueur/couleur



**8 tuiles Bonus de couleur**



**4 marqueurs 50/100**



(1 par joueur)

\* Le mot « joueur » (et l'emploi du genre masculin en général) englobe les joueurs et les joueuses. Il doit être considéré comme un terme neutre, utilisé pour simplifier la lecture des règles.

Si vous lisez ces règles pour la première fois, alors nous recommandons d'ignorer le texte **en gras** dans la colonne de droite de chaque page. Ces textes constituent un résumé des règles pour aider à un réapprentissage rapide du jeu, même après une longue période sans y avoir joué.

## **I**nstallation du jeu

(Avant votre 1<sup>ère</sup> partie, détachez soigneusement tous les éléments des planches)

Le plateau **Points de victoire** est assemblé et posé au centre de la table.

Les **122 cartes** sont mélangées et placées à côté pour constituer une pioche, à portée de tous les joueurs.

Les **27 cartes Revenu** sont mélangées et placées pour constituer une pioche en bout de zone de jeu.

Les **25 tuiles Amélioration** sont triées par type et posées en 5 piles face visible.

Les **8 tuiles Bonus de couleur** sont aussi placées les unes à côté des autres (face « 1. » visible).

Chaque joueur choisit 1 couleur et reçoit :

- **1 plateau individuel**, qu'il place devant lui.
- **Les 22 tuiles hexagonales** de sa couleur (dos) : chaque joueur met son château de départ (double face) de côté, puis mélange ses 21 autres tuiles face cachée et forme 3 piles de 7 tuiles qu'il place face cachée dans les 3 cases (1. / 2. / 3.) du haut de son plateau individuel.
- **Les 2 pions de sa couleur** : il place le plus gros sur la case 0/50 de la piste de score intérieure (rouge) et le plus petit sur la case 0/50 de la piste de score extérieure (verte) du plateau Points de victoire.
- **Son marqueur 50/100**, qu'il pose devant lui.

Les **34 pièces en bois restantes** (12 blocs de marbre, 12 ouvriers, 10 hexagones) forment une réserve.

Les **32 tuiles hexagonales neutres** (au dos de couleur beige) sont mélangées et conservées en plusieurs piles face cachée.

Terminez l'installation du jeu de la façon suivante :

Chaque joueur pioche secrètement **5 cartes**.



No2

## PREPARATION

Placez le matériel :

- Plateau Points de victoire
- Cartes
- Cartes Revenu
- Tuiles Amélioration
- Tuiles Bonus de couleur
- Éléments en bois
- Tuiles hexagonales neutres (8 visibles au centre de la table)

Chaque joueur reçoit :

- 1 plateau individuel
- 22 tuiles hexagonales
- 2 pions
- 1 marqueur 50/100
- 5 cartes
- 3 parties de plateau (A, B, C)
- 1 tuile Amélioration

Puis chaque joueur reçoit aléatoirement **3 parties de plateau** (1x A, B et C), qu'il place l'une à côté de l'autre dans l'ordre et l'orientation de son choix, grand côté contre grand côté. Aucune des 3 parties ne doit en dépasser une autre de plus d'1 hexagone au dessus ou en dessous.

Ceci constitue le plateau de chaque joueur, d'exactly 30 cases regroupées en plusieurs zones de diverses couleurs.

Chaque joueur place ensuite son château de départ dans 1 des 3 cases vert foncé de son plateau.

*Astuces :*

- tous les joueurs construisent simultanément leur plateau (sans regarder ceux de leurs adversaires).
- à moins de 4 joueurs, les parties de plateau, les tuiles hexagonales, les pions & les marqueurs inutilisés sont remis dans la boîte.

Le plus jeune joueur reçoit la carte 1<sup>er</sup> joueur, il la place devant lui jusqu'en fin de partie.



Le 1<sup>er</sup> joueur prend une **tuile Amélioration** de son choix et la pose sur son plateau individuel à droite. Chaque autre joueur fait ensuite de même. Chaque joueur ayant pris une tuile Amélioration « +1 case de stockage » avance immédiatement son pion de 2 cases sur la piste de score extérieure (verte).

Pour terminer, **huit** tuiles hexagonales neutres (dos beige) sont dévoilées et placées en 2 rangées de 4 au centre de la table.



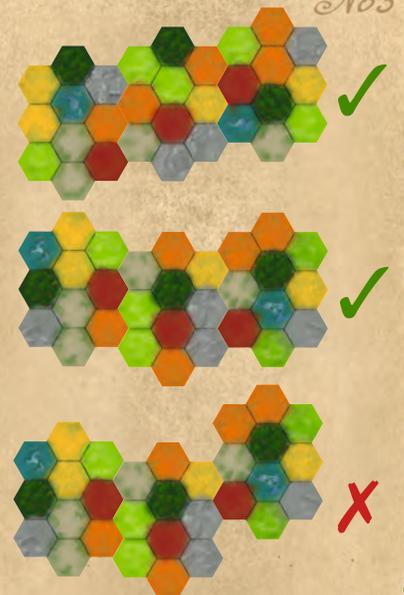
## Déroulement du jeu

Une partie se déroule en 3 manches. A la fin de chaque manche, il y a un scoring. Après le 3<sup>ème</sup> scoring, il y a un scoring final puis la partie est terminée et le joueur avec le plus de points de victoire l'emporte.

Le 1<sup>er</sup> joueur commence, puis le jeu se poursuit en sens horaire jusqu'à ce qu'un joueur ait épuisé sa 1<sup>ère</sup> pile (voir page 8 : « Scoring »).

À son tour, le joueur actif doit choisir entre 3 options :

- Piocher des cartes
- Prendre 1 tuile
- Placer 1 tuile



## DEROULEMENT

La partie se déroule en 3 manches

À la fin de chaque manche il y a un scoring

Trois options :

- Piocher des cartes
- Prendre 1 tuile
- Placer 1 tuile

### Piocher des cartes

Si vous avez choisi cette action, prenez en main 2 cartes de la pioche. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes en main. Pour chaque tuile Amélioration « +1 carte » posée à côté de son plateau individuel, le joueur peut piocher 1 carte de plus.



Si la pioche est épuisée, les cartes défaussées sont mélangées pour reconstituer une nouvelle pioche face cachée.

### Prendre 1 tuile



Si vous avez choisi cette action, prenez 1 des 8 tuiles visibles au centre de la table et placez-la sur la case de stockage de votre plateau individuel (ou sur la case de stockage supplémentaire d'une tuile Amélioration « +1 case de stockage »). Si la case de stockage est occupée, remettez dans la boîte la tuile qui s'y trouve puis placez-y la nouvelle tuile.

*(Astuce : évitez cet échange si possible !)*

Remplacez ensuite la tuile prise au centre de la table par l'une des vôtres : pour ce faire, prenez la 1<sup>ère</sup> tuile de la pile de gauche de votre plateau individuel (sur la case « 1 ») et placez-la face visible au centre de la table. Si c'est la dernière tuile de sa pile, la fin de la manche est alors déclenchée : on termine la manche en cours (jusqu'à ce que le voisin de droite du 1<sup>er</sup> joueur ait joué), puis on effectue le 1<sup>er</sup> scoring (voir page 8).

### Placer 1 tuile

Si vous avez choisi cette action, placez 1 tuile de votre plateau individuel sur votre plateau en respectant les règles suivantes :

- pour placer 1 tuile, le joueur actif doit défausser 2 cartes de la couleur de la tuile.

Deux autres cartes de même couleur peuvent remplacer 1 des cartes requises (= 3 cartes au total). Ceci s'applique aussi à 2 paires de couleurs différentes, qui peuvent remplacer les 2 cartes requises (= 4 cartes au total).

- elle doit être connectée. La 1<sup>ère</sup> tuile doit être placée adjacente à votre château de départ. Toutes les autres tuiles doivent ensuite avoir au moins 1 côté adjacent à 1 tuile déjà posée.
- **elle doit être placée dans 1 case de la couleur ad hoc : village dans 1 case orange, cité dans 1 case rouge, etc.**



### Points de victoire :

Aussitôt après avoir posé 1 tuile, vérifiez si une zone de couleur (= zone de cases adjacentes de même couleur) a été entièrement remplie.

Si c'est le cas, le joueur reçoit immédiatement le nombre ad hoc de points de victoire (zone de 1 case : 1 PV ; zone de 2 cases : 3 PV ; zone de 3 cases : 6 PV) en déplaçant son pion du nombre de cases correspondant sur la piste de score verte.



### Piocher 2 cartes

(+ 1 par tuile Amélioration « +1 carte »)

### Prendre 1 tuile parmi 8

Puis la remplacer par 1 des siennes

Dernière tuile d'une pile : fin de manche & scoring

Dernière tuile d'une pile : fin de manche & scoring

Placer 1 tuile d'une de vos cases de stockage sur votre plateau :

- coûte toujours 2 cartes de la même couleur (2 cartes identiques = joker)
- toujours adjacente
- toujours de la couleur ad hoc

Points de victoire : zone de couleur entièrement remplie :

- 1 case : 1 PV
- 2 case : 3 PV
- 3 case : 6 PV

**Exemple :** Anna défausse 2 cartes jaunes et place son monastère dans 1 case jaune. Ce faisant, elle remplit la 1<sup>ère</sup> case d'une zone de 3 cases jaunes connectées et ne reçoit donc pas de points de victoire. Ce n'est que lorsqu'elle placera un 3<sup>ème</sup> monastère dans la dernière case de cette zone qu'elle recevra 6 points de victoire.



### Les tuiles en détail

Suivant le type de tuile placée, ce qui suit s'applique :

#### Castello

Si un joueur place un château (jusqu'à 2, possible uniquement dans des cases vert foncé), il peut immédiatement prendre 1 des 8 tuiles du centre de la table et, en respectant les règles de base, la placer directement sur son plateau - en appliquant ses effets (points de victoire, fonction, etc.).



Placez 1 tuile du centre de la table directement sur votre plateau

#### Cité

Si un joueur place une cité (jusqu'à 3, possible uniquement dans des cases rouges), il peut immédiatement prendre 1 des tuiles Amélioration et la placer à côté de son plateau individuel. Il n'y a pas d'autres limitations : un joueur peut par exemple détenir 3 tuiles « +1 carte ».



Prenez 1 tuile Amélioration et placez-la à côté de votre tableau

S'il s'agit d'une tuile « +1 case de stockage », il avance son pion de 2 cases sur la piste de score verte.



Si les 5 tuiles d'un même type ont été prises, vous devez choisir une tuile d'un autre type.

#### Auberge

Si un joueur place une auberge (jusqu'à 2, possible uniquement dans des cases turquoise), il prend 1 hexagone en bois de la réserve et le pose sur la case de son plateau individuel qu'il vient de libérer (ou une autre case libre de son plateau s'il en a plusieurs).



Prenez 1 hexagone en bois et placez-le sur une case de stockage libre

Lors d'un prochain tour, il pourra placer cet hexagone sur n'importe quelle case de couleur de son plateau (mais toujours adjacente !) en défaussant, comme d'habitude, 2 cartes de la couleur requise (ou ouvriers ou autres paires de cartes). L'hexagone compte maintenant comme une tuile correspondante (points de victoire, fonction, etc.).

*Note : si un hexagone en bois est placé sur une case vert clair, elle est considérée comme étant d'un autre type d'agriculture (c'est-à-dire qu'elle score toujours !)*

**Exemple :** Clara défausse 2 cartes rouges + 1 carte vert clair et place son hexagone en bois dans 1 case vert clair. Quels que soient les autres types de paysage de cette zone, elle reçoit 1 point de victoire (voir plus loin).

#### Agriculture

Si un joueur place 1 tuile Agriculture (jusqu'à 5, possible uniquement dans des cases vert clair), il reçoit immédiatement des points de victoire (piste verte) en fonction des types d'agricultures de la zone : 1 PV par type d'agriculture représenté sur la tuile qui n'est PAS déjà présente dans cette zone.

**Exemple :** Benno défausse 2 cartes vert clair et place sa tuile vert clair « Oliveraie / Vignoble » dans une case d'une zone de 3 cases vert clair. Comme une autre tuile « Vignoble » y est déjà présente, Benno ne score rien pour le Vignoble et reçoit 1 PV pour l'Oliveraie.



Points de victoire si les types ajoutés ne figuraient pas déjà dans la zone de couleur

### Carrière

Si un joueur place une carrière (jusqu'à 4, possible uniquement dans des cases grises), il prend 1 bloc de marbre\* de la réserve et le place sur son plateau individuel (il n'y a pas de limite au nombre de marbres qui peuvent y être stockés). Pour chaque tuile Bonus « +1 marbre » détenue, il prend 1 bloc de plus. (Un joueur avec 2 tuiles Amélioration de ce type reçoit 3 blocs de marbre à chaque fois qu'il place une carrière).

La fonction du marbre est expliquée page suivante.



**Prenez 1 marbre de la réserve (+ 1 de plus par tuile Bonus « +1 marbre »)**

### Village

Si un joueur place un village (jusqu'à 5, possible uniquement dans des cases orange), il prend 1 ouvrier\* de la réserve et le place sur son plateau individuel (il n'y a pas de limite au nombre d'ouvriers qui peuvent y être stockés). Pour chaque tuile Amélioration « +1 ouvrier » détenue, il prend 1 ouvrier de plus. (Un joueur avec 1 tuile Amélioration de ce type reçoit 2 ouvriers à chaque fois qu'il place un village).

La fonction des ouvriers est expliquée page suivante.



**Prenez 1 ouvrier de la réserve (+ 1 de plus par tuile Bonus ad hoc)**

\* Note : les différents composants en bois (marbre, ouvriers, hexagones) sont illimités. Au cas improbable où l'un d'eux serait épuisé, remplacez-le provisoirement par autre chose.

### Monastère

Si un joueur place un monastère (jusqu'à 4, possible uniquement dans des cases jaunes), il prend en main 3 cartes de la pioche. La tuile Amélioration « +1 carte » n'a ici aucun effet !



**Piochez 3 cartes**

### Chariot

Si un joueur place une tuile Chariot (jusqu'à 4, possible uniquement dans des cases beiges), il retourne la 1<sup>ère</sup> carte de la pile de cartes Revenu et reçoit le bénéfice décrit (points de victoire sur la piste de score rouge/verte, cartes ou autres avantages).

Puis il défausse la carte face visible. Si la pioche de cartes Revenu est épuisée, les cartes défaussées sont mélangées pour reconstituer une nouvelle pioche face cachée.

Note : si le joueur reçoit 1 hexagone en bois comme bénéfice, il le place sur la case de stockage de son plateau individuel qu'il vient de libérer. S'il est amené à révéler plusieurs cartes Revenu et ainsi recevoir un 2<sup>ème</sup> hexagone en bois au même tour et qu'il ne lui reste plus de case de stockage, il le laisse dans la réserve et reçoit à la place 2 points de victoire sur la piste de score rouge.

Pour chacune de ses tuiles Amélioration « +1 carte Revenu », il prend 1 carte Revenu de plus et reçoit aussi son bénéfice. (Un joueur avec 3 tuiles Amélioration de ce type prend 4 cartes Revenu à chaque fois qu'il place un chariot).



**Prenez 1 carte Revenu (+ 1 de plus par tuile Bonus ad hoc)**

### Marbre

Un joueur peut remettre 1 bloc de marbre dans la réserve 1 seule fois (!) par tour et effectuer 1 autre action (il peut par exemple piocher de nouvelles cartes, puis rendre 1 bloc de marbre et effectuer 1 autre action, comme poser 1 tuile).



**Payer 1 marbre permet d'effectuer 1 action supplémentaire**

## Ouvrier

Si un joueur remet 1 ouvrier dans la réserve, celui-ci remplace 1 des 2 cartes requises pour placer 1 tuile. S'il remet 2 ouvriers dans la réserve, cela lui permet de poser 1 tuile sans jouer de carte.



*Exemple : Dario joue 1 ouvrier + 2 cartes vert clair puis place 1 tuile Cité dans 1 case rouge de son plateau.*

## Tuiles Bonus de couleur

Lorsqu'un joueur est le 1<sup>er</sup> à recouvrir de tuiles toutes les cases d'une même couleur de son plateau (les 2 cases vert foncé ou les 4 cases jaunes par exemple), il avance son pion sur la piste de score verte du nombre de cases figurant sur la tuile Bonus de couleur correspondante.



Puis il retourne la tuile sur sa face « 2. » : le joueur qui complètera cette couleur en second obtiendra ces points de victoire puis remettra cette tuile Bonus de couleur dans la boîte.



**Attention ! Important !** Dès que la 5<sup>ème</sup> tuile d'une même couleur est placée au centre de la table (ceci s'applique aussi à toutes les tuiles Agriculture vert clair), la partie est interrompue : les 5 tuiles sont retirées et placées face visible à côté des piles de tuiles neutres. Puis 5 nouvelles tuiles des piles neutres sont dévoilées et placées au centre de la table. Si à nouveau une même couleur figure 5 fois ou plus, ces tuiles sont aussi retirées et remplacées, etc.

## Les 3 manches

Comme cela a déjà été mentionné, la 1<sup>ère</sup> manche se termine à la fin du tour où au moins 1 joueur a épuisé sa pile de tuiles de gauche (case « 1. » de son plateau individuel), après avoir ainsi placé 7 tuiles au centre de la table. Il y a alors un scoring (voir page suivante). Puis la partie se poursuit normalement.

**Attention :** les joueurs continuent de prendre les tuiles de la pile la plus à gauche de leur plateau individuel.

La 2<sup>ème</sup> manche se termine à la fin du tour où au moins 1 joueur a épuisé sa pile de tuiles du milieu (il a donc placé 14 tuiles au centre de la table).

*Clarification : la 2<sup>ème</sup> manche ne se termine pas lorsqu'un autre joueur a épuisé sa pile de gauche !*

La 3<sup>ème</sup> manche se termine à la fin du tour où au moins 1 joueur a épuisé sa pile de tuiles de droite.

**Attention :** exceptionnellement, lors de la 3<sup>ème</sup> manche, on joue 1 tour complet de plus après la fin de la manche !

107

1 ouvrier permet de remplacer 1 carte

Le 1<sup>er</sup> joueur à remplir toutes les cases d'une couleur reçoit le bonus pour la 1<sup>re</sup> place

Le second reçoit le bonus pour la 2<sup>ème</sup> place

Dès que la 5<sup>ème</sup> tuile d'une même couleur apparaît dans le display, les 5 tuiles sont retirées et remplacées par des tuiles des piles neutres

La 1<sup>ère</sup> manche se termine lorsque la 1<sup>ère</sup> pile de gauche est épuisée

La 2<sup>ème</sup> manche se termine lorsque la 1<sup>ère</sup> pile du milieu est épuisée

La 3<sup>ème</sup> manche se termine lorsque la 1<sup>ère</sup> pile de droite est épuisée

### Scoring

Lorsqu'une manche se termine, il y a un scoring. Lors de chaque scoring, les points marqués sur la piste de score verte sont transférés vers la piste de score rouge.

*Attention : les points marqués sur la piste de score verte ne sont pas remis à zéro !*

**Exemple :** le pion de Benno est sur la case 17 de la piste de score verte. Ces 17 points de victoire sont maintenant transférés vers sa piste de score rouge, où le pion est actuellement sur la case 4 (Benno a révélé 2 cartes Revenu lors de la 1ère manche) : son pion est avancé jusqu'à la case 21 de la piste de score rouge.

À la fin de la 2<sup>me</sup> manche, son pion est sur la case 32 de la piste de score verte et son pion a avancé de 2 cases sur la piste de score rouge (cartes Revenu) : Benno transfère ses 32 points vers la piste verte, ce qui amène son pion sur la case 55 de la piste de score rouge.

À la fin de la 3<sup>me</sup> manche, la même procédure est suivie...

*Note : dès qu'un joueur atteint/dépasse 50 avec son pion sur la piste rouge, il place son marqueur face 50 sur la tête de lion. S'il atteint/dépasse 100 points de victoire, il le retourne face 100.*

### **F**in de partie

La partie se termine après le 3<sup>me</sup> scoring. Il y a alors un scoring final, où le matériel restant rapporte d'autres points de victoire : chaque pièce restante (tuile hexagonale, hexagone en bois, marbre et ouvrier) et chaque lot de 3 cartes en main rapportent 1 point de victoire (piste rouge).

Le joueur avec le plus de points de victoire sur la piste rouge l'emporte. Toute égalité est tranchée en faveur du joueur avec le plus de cases vides sur son plateau, puis du joueur avec le moins de points de victoire sur la piste verte.

### Scoring :

**Transférez les points de victoire de la piste de score extérieure (verte) vers la piste de score intérieure (rouge)**



**Le matériel restant rapporte des points de victoire supplémentaires**

**Le joueur avec le plus de points de victoire l'emporte**

L'auteur et l'éditeur remercient les nombreux testeurs pour leur engagement et leurs nombreuses suggestions, en particulier :

Susanne et Jonathan Feld ainsi que les groupes de joueurs de Bad Aibling, Bad Feilnbach, Fischbachau, Grassau, Kressbronn, Krumbach, Lieberhausen, Oberhof, Offenburg, Reutte, Rotenburg et Siegsdorf.

© 2019 Stefan Feld | © 2020

Ravensburger North America, Inc.  
One Puzzle Lane  
Newton, NH 03858  
USA

[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)

