

## Préparation

- De 2 à 4 joueurs : Retirer du jeu les 2 tuiles et les 7 cartes oranges (cité de Pistoia) et placer le plateau du côté sans Pistoia (sinon, de l'autre côté à 5 joueurs !).
- Placer les tuiles rondes **Prestige** sur la cité de même couleur, côté nombre visible.
- Mélanger les cartes avec le symbole \* et en distribuer 3 à chaque joueur. Les cartes \* non distribuées mélangées aux autres cartes forment 1 pioche face cachée.
- Piocher et placer 1 carte face visible sur chaque cité du plateau.
- Chaque joueur prend des étages de tour d'1 même couleur (nombre cf →)

Nombre de joueurs	2	3	4-5
Nombre d'étages de tour	39	29	21

## Déroulement du jeu Le 1er joueur est désigné au hasard

- On joue à tour de rôle dans le sens horaire. A son tour, le joueur :
- Pose 1 de ses 3 cartes face visible devant lui, sur sa pile de cartes déjà jouées.
    - Un joueur peut à tout moment examiner sa propre pile de cartes (uniquement).
  - Construit 1 étage par Armoirie (1 ou 2) sur la carte jouée, sur la cité correspondante.
    - L'étage est placé sur 1 des 2 sites (cases claires) de la cité :
      - Si le site choisi est vide : Sur la case vide (pour commencer 1 nouvelle tour).
      - S'il y a déjà 1/des étages sur le site choisi : Sur la tour existante.
    - Si la carte indique 2 armoiries, il peut placer 2 étages sur le même site, ou 1 étage sur chacun des 2 sites de la cité.
    - Pour chaque cité, le nombre total d'étages (répartis sur les 2 sites) est limité au chiffre romain indiqué sur son armoirie.
    - Chaque site d'une cité doit avoir au moins 1 étage lors de son décompte : Si un joueur doit poser le dernier étage d'1 cité ayant 1 site vide, il DOIT le placer sur ce 1 site vide.
- Dès que le nombre d'étages limite d'1 cité (= le chiffre romain sur son armoirie) est atteint, le joueur qui a alors placé le + d'étages :
- Dans la + haute tour de la cité : reçoit la tuile **Prestige** de + grande valeur.
  - Dans la + petite tour de la cité : reçoit la tuile **Prestige** de + petite valeur.
  - En cas d'égalité, le joueur ex-aequo ayant l'étage le + haut l'emporte.
  - Les joueurs placent les tuiles **Prestige** qu'ils reçoivent visibles devant eux.
- Si sa carte jouée en ① a le symbole  et s'il veut : PEUT déplacer l'étage supérieur (quelque soit sa couleur) d'1 tour sur l'autre tour de la même cité.
    - Cette cité DOIT être différente de celle où il a placé 1 étage en ②.
    - Cette cité DOIT comporter au moins 1 étage à lui.
    - Cette cité NE DOIT PAS avoir déjà été décomptée.
  - Prend la carte visible de la cité où il a placé 1 étage en ② et l'ajoute à sa main.
    - Si sa carte jouée en ① contient le symbole , ou si la cité n'a pas de carte (pioche épuisée), il peut prendre la carte visible de n'importe quelle cité.
  - Pioche 1 carte qu'il remet face visible sur la cité (si la pioche n'est pas épuisée).

## Fin du jeu: Dès que tous les joueurs ont joué toutes leurs cartes.

- On décompte les éventuelles cités qui n'aurait pas encore été décomptée.
- Chaque joueur gagne 6 points par lot de 3 portraits identiques sur ces cartes jouées. Le joueur qui a le + de points (tuiles **Prestige** + les bonus '6 points') a gagné. S'il y a égalité, le joueur ex-aequo qui a le moins d'étages sur le plateau l'emporte.

## Préparation

- Distribuer 8 cartes **Chèvre** à chaque joueur (et remettre les cartes restantes dans la boîte).
- Constituer 1 pioche face cachée des cartes **Colline**.
- Placer la chèvre en bois à côté de la pioche, à la portée de tous les joueurs.

## Déroulement d'1 « levée » Le joueur le + jeune est le 1er joueur

- Chaque joueur, à partir du 1er joueur puis tous les autres dans le sens horaire, pose 1 de ses cartes **Chèvre** face visible sur la table.
- Lors de la 1<sup>ère</sup>, 2<sup>ème</sup>, 3<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup> levée UNIQUEMENT : Le joueur ayant joué la carte de + petite valeur :
  - Retourne 1 carte **Colline**
  - Choisit la valeur de la **Colline** piochée parmi les 2 nombres inscrits.
  - Place la carte **Colline** face visible sur la table :
    - Pour la 2<sup>ème</sup>, 3<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup> carte : La carte doit être placée adjacente à une autre carte déjà posée, de façon à continuer la colline (c'est à dire du côté où est la chèvre en bois) avec la partie de colline de la valeur choisie.
      - Quand la 4<sup>ème</sup> carte **Colline** est placée, la colline est alors formée de 4 quarts de cartes **Colline** dont la somme des valeurs détermine la limite maximale de chèvres à avoir en fin de la partie.
    - Pour toutes les cartes : La Chèvre en bois est placée sur la carte, sur la valeur choisie (en prenant soin toutefois de ne pas cacher le chiffre).
- Le joueur avec la carte de + forte valeur jouée :
  - Prend la levée (= toutes les cartes jouées) et la place face cachée devant lui.
  - Les cartes placées ne peuvent plus être consultées.
  - Sera le 1er joueur de la prochaine levée.

## Fin du jeu : A la fin de la huitième levée.

- Le joueur ayant le + de têtes de chèvres sur les cartes placées devant lui, mais SANS dépasser la limite (sommes des chiffres sur le colline) a gagné.
- En cas d'égalité entre plusieurs joueurs : il y a plusieurs vainqueurs.
  - Si un joueur n'a aucune tête de chèvre et que tous les autres ont dépassé la limite, il a gagné !
  - Si tous les joueurs dépassent la limite, personne ne gagne !

**Variante :** On joue [nombre de joueurs] parties (manches) de suite. Pour chaque manche, les joueurs écrivent leur score sur une feuille :

- [nombre de têtes de chèvres sur ses cartes] points s'il ne dépasse pas la limite.
- 0 point s'il dépasse la limite autorisée.
- [nombre supérieur sur la carte où est la chèvre en bois] s'il n'a pas remporté de cartes à cette manche.

Le joueur ayant le score total le + élevé a gagné.

## Préparation

- Chaque joueur prend 1 carte personnage de son choix et la pose devant lui.
- Le joueur le + vieux distribue 10 cartes à chaque joueur.

## Déroulement d'1 tour Le joueur à gauche du donneur commence

- Phase Njet : A tour de rôle dans le sens horaire, jusqu'à ce que les 15 pions soient placés, chaque joueur prend 1 pion à la réserve et le place sur 1 case (gris clair) libre du plateau afin d'éliminer la 'condition de jeu' correspondante. Dans chaque rangée, 1 case doit être laissée vide. Elle indique les conditions de jeu :
  - Startspieler (premier joueur) :** Détermine le 1<sup>er</sup> joueur pour ce tour.
  - Ablegen (défausser) :** Nombre de cartes que les joueurs devront défausser avant la phase de plis (en ③). 'Njet' = aucune carte ne sera défaussée.
  - Trumpf (atout) :** Couleur qui servira d'atout pour ce tour.
  - Supertrumpf (superatout) :** Couleur du 'SuperAtout' pour ce tour. Le SuperAtout sera le '1' de cette couleur. Les '1' d'une autre couleur est la carte la + faible de sa couleur. 'Njet' = il n'y a pas de SuperAtout.
  - Punkte (Points) :** Valeur des plis et des cartes butins pour ce tour.
- Le 1<sup>er</sup> joueur (désigné par **Startspieler**) choisit un partenaire. Les deux autres joueurs forment l'équipe adverse.
- Tous les joueurs défaussent [nombre déterminé par **Ablegen**] cartes.
- Phase de plis. Jusqu'à ce que tous les joueurs n'aient plus de carte :
  - Le 1<sup>er</sup> joueur pose 1 de ses cartes face visible.
  - A tour de rôle dans le sens horaire, chaque joueur pose 1 de ses cartes :
    - La carte doit être :
      - De la même couleur que celle du 1<sup>er</sup> joueur (même si c'est la couleur d'atout ou SuperAtout).
      - Un atout ou un SuperAtout.
      - N'importe quelle autre carte.
    - La + haute carte dans la couleur de départ gagne le pli, MAIS :
      - Si les deux '1' d'une couleur ont été joués, le 2<sup>ème</sup> '1' est + fort que le 1<sup>er</sup>.
      - Si 1/des atouts ont été joués (mais aucun Superatout), l'atout de + forte valeur gagne.
      - Si un Superatout a été joué, il gagne. Si 2 Superatout ont été joués, le 2<sup>ème</sup> Superatout joué gagne.
  - Le gagnant prend les cartes du pli et les place en 1 pile face cachée devant lui (séparée des plis précédents). Si dans le pli remporté, il y a 1/des '1' (même Superatout) joué(s) par un adversaire, chaque '1' ainsi capturé devient un **Butin** et est placé face visible à côté des plis. Le gagnant devient le 1<sup>er</sup> joueur du pli suivant.
  - Chaque joueur marque : [(nombre de plis + nombre de **Butin**) gagnés par son équipe X valeur de **Punkte**] points sur la feuille de score.
  - Retirer les pions du plateau. Le joueur à gauche du précédent donneur distribue 10 cartes à chaque joueur pour le tour suivant.

## Fin du jeu : Après 8 tours. Le joueur avec le + de points gagne la partie.

## Préparation d'une manche

- Un joueur place son escrimeur sur la case 1, et l'autre sur la case 23.
- Distribuer 5 cartes à chaque joueur. Les cartes restantes forment la pioche.

Déroulement d'une manche Les joueurs choisissent le 1er joueur pour la 1<sup>ère</sup> manche et alternent ensuite.

A tour de rôle, chaque joueur :

- SOIT déplace son escrimeur : Il joue 1 seule de ses cartes et avance OU recule son escrimeur sur la piste du nombre exact de cases indiqué.
  - En se déplaçant, un escrimeur ne peut pas sortir de la piste ni atteindre ou dépasser la case de l'escrimeur adverse.
- SOIT porte une attaque directe :
  - Il joue 1 ou plusieurs cartes de valeur [nombre exact de cases pour qu'il atteigne l'adversaire]. Attention : son escrimeur ne bouge pas !
  - L'adversaire peut parer en jouant les mêmes cartes (en nombre et valeur).
- SOIT porte une attaque indirecte :
  - Il joue 1 seule carte pour avancer son escrimeur (mais pas le reculer !)
  - Il joue 1 ou plusieurs autres cartes pour attaquer (comme 1 attaque directe).
  - L'adversaire a alors 2 possibilités (pour ne pas perdre la manche) :
    - Parer l'attaque en jouant le même nombre de cartes, et de même valeur.
    - Battre en retraite en jouant 1 carte et en reculant du nombre de cases indiqué dessus. Il complète alors sa main à 5 cartes et ne joue pas son prochain tour !
- Complète sa main à 5 cartes. Attention : Si son adversaire a joué des cartes (pour parer), lui, il ne complète pas sa main !
- Les cartes jouées sont défaussées face visible en 1 même pile. Seule la dernière carte est visible, les autres ne peuvent pas être regardées par les joueurs.
- Les joueurs peuvent à tout moment compter les cartes de la pioche.

## Fin d'une manche : Dès que l'1 de ses 3 conditions est arrivée :

- SOIT un joueur porte un coup à son adversaire, qui ne peut le parer ou battre en retraite : il gagne la manche.
  - SOIT un joueur ne peut plus effectuer de mouvement autorisé (ses cartes le feraient sortir de la piste ou dépasser l'escrimeur adverse) : il perd la manche.
  - SOIT (si aucun n'a gagné), la dernière carte de la pioche est prise. Alors :
    - Si le dernier joueur à avoir joué a attaqué, son adversaire peut parer ou battre en retraite (si attaque indirecte), sinon cet adversaire perd la manche.
    - Sinon, les 2 joueurs révèlent leurs cartes en main et celui qui a le + de cartes permettant 1 attaque directe gagne la manche. S'il y a égalité, le joueur dont l'escrimeur est le + avancé sur la piste gagne la manche. S'ils sont tout les deux autant avancés, la manche est déclarée comme nulle.
- Le vainqueur de la manche avance son marqueur de score d'1 case.

## Fin du jeu : Dès qu'un joueur a son marqueur de score qui atteint '5', il a gagné.