

The Doge Ship

de Marco Canetta
& Stefania Niccolini

Le Doge était le premier magistrat et le dirigeant de la République de Venise ("La Sérénissime") depuis plus de mille ans. Les Doges de Venise étaient élus à vie par l'aristocratie de la cité-État.

Afin de célébrer la gloire de Venise, au cours des premières années du XVI siècle, le Doge ordonna la construction d'un Bucentaure (bâtiment de parade).

Dans ce jeu, chaque joueur est un Constructeur en Chef des plus importants chantiers navals de Venise. Il travaille au service du Doge et coopère avec les autres joueurs à la construction du nouveau navire du Doge. Les joueurs essayeront de gagner les faveurs et l'approbation du Doge, et le meilleur sera le vainqueur.

MISE EN PLACE

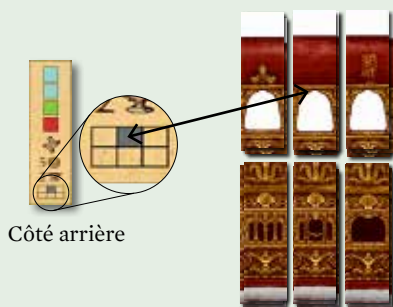
Piste de Points de victoire

① Chaque joueur choisit une couleur et prend ses 8 marqueurs: il place un marqueur sur la case "0" de la piste des Points de Victoire (PV) et un autre marqueur sur la case "12" de la piste Ducats.

② Déterminer le premier joueur aléatoirement et placer un marqueur sur la piste d'Ordre du Tour dans le sens horaire des places. Les 5 marqueurs restants représentent les marqueurs action de chaque joueur.

③ Placer la tuile Galère de début sur la table sous le plateau de jeu.

④ Prendre les 36 tuiles Galère et trier les par type en se référant à la petite grille qui se trouve sur la face arrière. Ensuite, mélanger chaque pile séparément.



⑤ La pile de tuile Barricade est mélangée et placée avec le côté sous construction face visible, près du plateau de jeu.



Zone de construction des tuiles Galère



⑥ La pile de tuiles Gondole est mélangée et placée près du plateau de jeu avec le côté sous construction visible.



⑦ La pile de tuiles Doge est mélangée et placée avec la face arrière visible, près du plateau de jeu.



⑧ En fonction du nombre de joueurs, seuls certains Dés Action (D6) sont utilisés:

- 2 joueurs: rouge, vert, blanc
- 3 joueurs: rouge, vert, blanc, jaune
- 4 joueurs: rouge, vert, blanc, jaune, bleu
- 5 joueurs: rouge, vert, blanc, jaune, bleu, noir

Les dés restants sont remis dans la boîte et ne seront pas utilisés de la partie. Les tables correspondantes ne sont pas utilisées.

Idée du jeu

Chaque joueur devra travailler au service du Doge et coopérer à la construction de la Galère.

Durant chaque round, les joueurs réalisent 5 Actions parmi les suivantes:

- **ACHETER DES MATERIAUX** afin de construire la Galère, les Gondoles et les Barricades.
- **CONSTRUIRE** des parties de la Galère, afin d'obtenir des Points de victoire et des Approbations (les approbations donnent des points de victoire au cours de la partie),
- **CONSTRUIRE** une Gondole, afin de gagner de l'argent (Ducats),
- **CONSTRUIRE DES BARRICADES**, afin de protéger le chantier naval des effets de la montée des eaux de la lagune (la barricade devrait éviter le risque de débordement) et d'obtenir certains bonus,
- faire des **INTRIGUES** afin d'obtenir certains avantages,
- obtenir des **DUCATS** en servant l'Aristocratie.

Les actions disponibles sont indiquées sur le plateau de jeu sur les 6 tables. Chaque table est définie par la couleur du dé qui y est représentée. Toutes les actions sont représentées par des icônes sous les dés colorés.

Au début de chaque round, le plus jeune joueur lance les dés et les résultats déterminent quelles actions sont gratuites et lesquelles nécessitent un paiement. De ce fait, les joueurs doivent essayer de choisir les meilleures actions pour eux et compliquer la tâche aux adversaires.

À la fin de la partie, le joueur qui a le plus de Points de Victoire est le gagnant. En cas d'égalité, le gagnant est celui avec le plus de Ducats des joueurs ex-æquo.

Dans les rares cas où il y a toujours égalité (les points de victoire et ducats), le gagnant est le joueur avec la plus petite valeur de Priorité sur la barricade du haut de sa pile de Barricade

Comment Jouer

La partie est divisée en rounds. Durant chaque round, 3 Phases sont jouées dans l'ordre suivant:

1. Préparation
2. Phase action
3. Événements spéciaux et Fin du round

1. PRÉPARATION

Le premier joueur lance tous les D6 disponibles du jeu et les place sur les cases correspondantes du plateau.

Par exemple, si le résultat du dé vert est 4, le dé doit être placé sur la quatrième position de la table des dés verts.

1.1 La nouvelle tuile Doge

Une tuile Doge est piochée du haut de la pile et est posée face visible près du plateau de jeu (au-dessus de l'ancienne).



Une tuile Doge

Chaque tuile Doge peut avoir les symboles suivants:

Événement spécial Montée des eaux

Paramètres colorés

Zone violette

- les valeurs de 4 paramètres colorés pour le round en cours; ces cases colorées indiquent les modifications nécessaires pour les ingénieurs et les architectes du Navire.
- les zones "violette". Ce sont les zones que le Doge aimerait inspecter;
- un symbole événement spécial "Montée des eaux";
- le portrait du Doge, comme symbole de l'"Inspection du Doge" événement spécial.

2. LA PHASE ACTION

En commençant par le premier joueur et en poursuivant en fonction de l'ordre des joueurs (voir la piste d'Ordre du Tour), tous les joueurs réalisent 1 action en dépensant 1 marqueur action. Les actions sont choisies parmi celles disponibles sur les tables correspondant au D6. Les tables sans D6 ne sont pas utilisées.

La phase 2 continue jusqu'à que tous les joueurs ont dépensé leurs 5 marqueurs action.

Note: comme conséquence de l'événement "Montée des eaux", il peut arriver qu'un joueur ou plus aient seulement 3 ou 4 marqueurs action de disponible au lieu de 5. Ainsi, ces joueurs termineront cette phase après 3 ou 4 actions. Les autres joueurs continueront le round jusqu'à qu'ils aient dépensé les 5 marqueurs action.

2.1 Coût des actions

Une action est gratuite si elle se trouve à la gauche du D6 ou sur la position correspondante du D6 lui-même. Sinon (pour les positions à droite du D6) les actions ont un coût. Le coût est égal à la différence de la valeur du dé de l'action et le résultat du D6. Quand un joueur choisit une action, il pose un marqueur action sur la case correspondante et paie le coût.

LA TAILLE DE LA GALÈRE

La Galère sous construction est divisée en 2 niveaux horizontaux (supérieur et inférieur) et en 3 sections verticales. Ainsi, 6 sortes de zones sont obtenues (3 sections x 2 niveaux). La tuile Galère de début, à la gauche, et la tuile Galère de Fin, à la droite, complète l'illustration. Les zones de la Galère sont représentées par des tuiles. Le nombre de tuiles dépend du nombre de joueurs. En fait, la longueur de la Galère change, alors que la hauteur est toujours de 2 tuiles.

Les tailles des sections de la Galère sont:

2 joueurs

2	2	2
2	2	2

3 joueurs

3	2	3
3	2	3

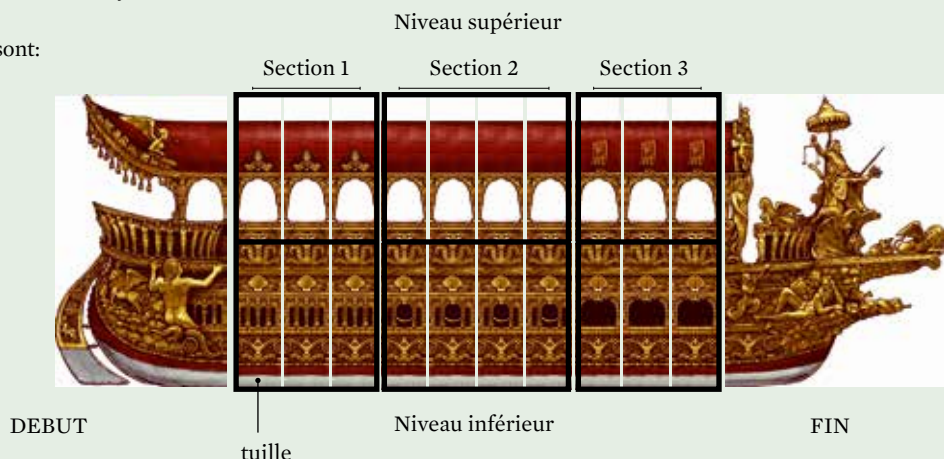
4 joueurs

3	4	3
3	4	3

5 joueurs

4	3	4
4	3	4

L'exemple de droite représente la Galère à 4 joueurs.



Important: Il **n'est pas autorisé** de choisir une action déjà sélectionnée (avec une marqueur action).



Actions gratuites 1 2

Exemple: sur le table rouge, le résultat du D6 est 4. Si le joueur choisit l'action "Remplacement" (dernière action de la grille avec le score 6), il doit payer 2 Ducats. Pour l'action "Achat de Matériaux" pour une Gondole ou Galère (l'action avec le score 5), il doit payer 1 Ducat, sinon toutes les autres actions sont gratuites.

2.2 Acheter des Matériaux

Avec cette action, le joueur achète le matériau de construction pour la construction d'une gondole, d'une barricade ou d'une partie de la Galère. Le coût d'achat est indiqué sur le côté sous construction de la tuile: Le coût d'une gondole est de 0 ou 1 Ducat. Le coût d'une barricade est de 0 ou 1. Le coût d'une partie de Galère peut varier de 2 à 7 Ducats.



L'icône "Acheter des Matériaux"

Lorsqu'un joueur achète une **Gondole**, une **Barricade** ou une **Galère**, il pioche 3 tuiles du sommet de la pile correspondante. Ensuite il choisit 1 tuile et place les 2 tuiles non choisies sous la pile correspondante.

Icônes de



Gondole

Barricade

Galère

Dans certains rares cas, il peut arriver que la pile choisie contienne moins de 3 tuiles. Dans ce cas, le joueur choisit parmi les tuiles disponibles.

Le joueur place les tuiles achetées devant lui, avec la face sous construction visible.

Important: un maximum de **5 tuiles sous construction** (parmi elles, un maximum de **2 tuiles sous construction Galère**) dans chaque réserve de joueur est permis car la taille du chantier naval n'est pas illimité. Si un joueur a déjà 5 tuiles dans sa réserve et veut en acheter une autre, il doit auparavant défausser une tuile sous construction. La tuile défaussée est placée sous la pioche appropriée.

Note: quand sur une table il y a deux icônes, le joueur peut seulement acheter

une tuile de son choix. Lorsque les deux icônes sont joints par le symbole "+", le joueur peut acheter les deux tuiles.



Exemple, l'action de gauche permet au joueur d'acheter une Barricade OU une partie de la Galère. L'action de droite permet au joueur de construire (voir le prochain chapitre) une Barricade et une partie de la Galère.

Le joueur peut aussi réaliser une action en partie. Si l'action choisie permet au joueur d'acheter 2 tuiles, le joueur peut aussi acheter 1 seule tuile ou ne rien acheter.

2.3 Construction

L'action permet la construction d'une **Gondole**, d'une **Barricade** ou d'une partie de la **Galère**. Le joueur prend la tuile sous construction appropriée de sa réserve et avec cette action, la retourne en une Gondole, une partie de la Galère ou une barricade.



L'icône "Construction"

Comme décrit ci-dessus, l'action Construction permet la construction de 2 tuiles (gondole, barricades et/ou parties de la Galère) lorsque les icônes sur le plateau sont jointes par le symbole "+".

Le joueur peut aussi réaliser partiellement une action. Si l'action choisie permet au joueur de construire 2 tuiles, le joueur peut aussi construire 1 seule tuile ou peut ne rien construire.

2.3.1 Construction d'une Gondole

Au cours de la partie, les joueurs construisent une Gondole afin de gagner des Ducats ou des Approbations.



L'icône Approbation

Lorsqu'un joueur construit une gondole, une tuile gondole sous construction est prise de la réserve du joueur et retournée.



Côté sous construction d'une tuile Gondole.

Le joueur obtient autant de Ducats (ou Approbation) qu'indiqué sur la face construction de la tuile. Enfin, la tuile retourne sous la pile correspondante.



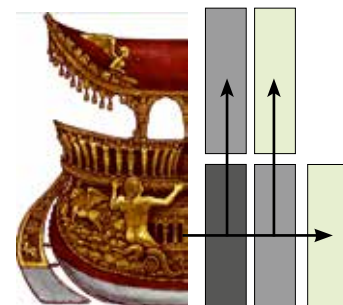
Face construction d'une tuile Gondole. Cette tuile donne 6 ducats au joueur lorsqu'elle est construite.

2.3.2 Construction d'une partie de Galère

La longueur de la Galère dépend du nombre de joueurs (voir l'encadré taille de la Galère).

La Galère est construite en connectant les tuiles, en commençant par la tuile de "DEBUT" à gauche et en continuant sur la droite et du niveau inférieur vers le niveau supérieur.

Au cours de la construction, aucun espace sur la gauche ni sur le niveau inférieur n'est autorisé. Cela signifie qu'une partie de la Galère ne peut seulement être construite que si la partie de gauche (au même niveau) et la partie du niveau inférieur sont déjà construites.



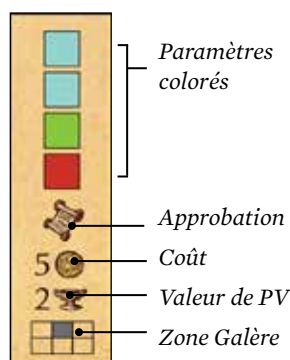
Debut

Les tuiles Galère représentent les parties de la Galère.

Le côté sous construction de la tuile indique:

- le **coût** d'achat,
- la **zone de la Galère** où la partie doit être placée (niveaux horizontaux et sections verticales),
- les **points de victoire** que le joueur gagne s'il construit cette partie de la Galère,
- le symbole **approbation** (seulement sur certaines tuiles),
- les **paramètres** (de 2 à 4 cases colorées). Les paramètres représentent les principales caractéristiques du navire (poids, luxe, vitesse, maniabilité).

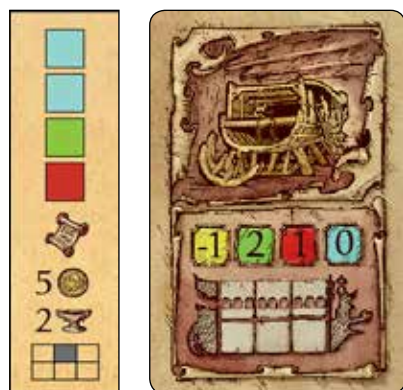
Voici un exemple:



Lorsqu'un joueur construit une partie de la Galère, une tuile Galère sous construction est prise de la réserve du joueur, retournée sur le côté construit et placée près des parties déjà construites. La tuile devra être choisie et placée selon la taille de la galère.

Chaque fois qu'un joueur construit une partie de la Galère, il obtient des **Points de Victoire** et dans certains cas, des **Approbations**.

Les Points de Victoire (PV): lorsqu'un joueur construit une partie de la Galère, il obtient des points de victoire de 2 façons: 1) un nombre fixe de points de victoire est indiqué sur la tuile. 2) un nombre variable de points de victoire due aux Paramètres colorés sur le côté de la tuile sous construction de la tuile Galère. Chaque paramètre donne un nombre de points de victoire selon la tuile Doge actuelle. Le nombre peut être positif, négatif ou égal à 0.



Par exemple, en plaçant une tuile Galère sur la gauche, le joueur marque 5 PV: la tuile vaut 2 PV et les paramètres valent 3 PV (0+0 pour le bleu, 2 pour le vert, 1 pour le rouge=3).

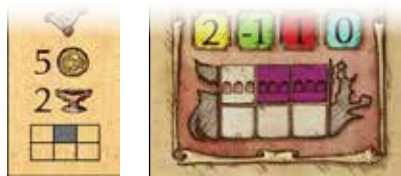
Approbations: lorsqu'un joueur construit une partie de la Galère, il obtient des approbations de 2 façons.

1) Si sur le côté sous construction de la tuile Galère il y a le symbole approbation, le joueur obtient 1 approbation et prend une tuile approbation de la réserve.

Dans l'exemple précédent, le joueur gagne 1 Approbation, comme cela est indiqué sur

le côté sous construction de la tuile.

2) Si la partie de la Galère est dans les zones violettes indiquées sur la tuile Doge actuelle, le joueur obtient 1 approbation (donc, le nombre minimum d'approbations gagnées en assemblant une partie de Galère est de 0 et le maximum est 2).



Par exemple, avec une combinaison des deux tuiles précédentes, le joueur gagne +1 Approbation car la partie de la Galère correspond à une zone violette de la tuile Doge.

Note: les marqueurs Approbation peuvent être cachés. Les autres joueurs ne doivent pas connaître le nombre exact de vos Approbations. Au cours de la partie, il peut être utile de remplacer des marqueurs "1" par des marqueurs "3".

2.3.3 Construction d'une Barricade

Les barricades protègent le chantier naval des effets des soi-disant "Montée des Eaux" du lagon, qui, s'il déborde, peut retarder l'avancée des travaux. Plus haut est le nombre de barricades construites, plus bas est le risque de débordement. La barricade construite offre aussi d'importants bonus.

Sur les tuiles Barricade est indiqué le coût d'achat (0 ou 1 Ducat), un Bonus Action (le bonus améliore l'effet d'un type d'action, décrit plus tard), et une valeur de Priorité. La valeur de priorité, de 1 à 26, déterminera l'ordre de jeu (le joueur avec la plus petite valeur sur la barricade du haut de la pile Mjouera en premier).



Côté sous construction d'une tuile Barricade. Cette tuile coûte 1 pièce.

Lorsqu'un joueur construit une barricade, il retourne simplement une tuile barricade sous construction de sa réserve et la pose en haut de la pile de ses barricades construites.



Côté Construit d'une tuile Barricade. Cette tuile offre comme bonus 1 Ducat lorsqu'une action construction est réalisée par le joueur. La valeur de Priorité est 10.

Le **bonus** figurant améliore l'effet de l'action spécifiée. Cela signifie qu'à chaque fois qu'un joueur choisit cette action sur les tables, il peut avoir le bonus spécifié à droite de la barricade.

Quand l'action à gauche de la barricade est "Acheter", le bonus permet au joueur d'acheter une tuile supplémentaire spécifiée à droite de la barricade (à condition que le joueur paie le coût de la tuile). Quand l'action à droite de la barricade est construction, le bonus permet au joueur de construire une tuile supplémentaire spécifiée à droite de la barricade (à condition que le joueur a la tuile sous construction correspondante dans sa réserve). Dans les autres cas, les bonus sont des Ducats, des Approbations ou des PV.

Note: le bonus disponible est celui de la barricade en haut de la pile des barricades construites du joueur. Les autres constructions ou les barricades sous construction ne donnent pas de bonus

Par exemple, le joueur choisit l'action construction sur la table rouge, case "3" (voir flèche):



Sa barricade du haut est:



Donc, le joueur pourrait construire une partie de la Galère OU une gondole (action choisie) ET, comme bonus, une autre Gondole (à condition qu'il ait les tuiles sous construction dans sa réserve).

Important: durant son tour, un joueur peut changer l'ordre des barricades de sa pile, avant de faire l'action. Le coût de ce changement est de 2 Ducats.

Important: le joueur choisit d'abord l'action et paie le coût (si besoin); ensuite l'effet du bonus est appliqué; enfin, il effectue l'action choisie.

2.3.4 Remplacement d'une partie de la Galère

Le joueur peut détruire une partie de Galère déjà construite, construire une nouvelle partie de la Galère et remplacer la partie détruite.



L'icône de remplacement d'une partie de la Galère

Une partie de la Galère peut être détruite seulement si:

- c'est la dernière partie construite de ce niveau,
- (les parties du niveau inférieur) sur le niveau supérieur, il n'y a pas d'autre partie.

Important: l'action "Remplacement" ne peut pas être faite en partie. Si le joueur choisit cette action, il devra détruire une partie du navire et la remplacer avec une nouvelle.

2.4 Intrigue

L'Intrigue sont des actions cachées et déloyales, qui peuvent donner certains avantages.



L'icône "intrigue"

Il y a 3 actions Intrigue:



1) Le joueur qui a choisi cette action pioche 2 nouvelles tuiles Doge du haut de la pile de tuile Doge. Il choisit 1 tuile et la pose sur l'ancienne. Cette tuile devient la nouvelle tuile Doge. L'autre tuile (pas celle choisie) est posée au-dessus ou en dessous de la pile, au choix du joueur.

Comme conséquence de cette action, il peut arriver que la pile de tuiles Doge soit vide. Dans ce cas, toutes les anciennes tuiles Doge sont mélangées et une nouvelle pioche est faite.



2) Le joueur obtient 1 Approbation gratuite



3) Le joueur paie 2 Ducats et obtient 2 Approbations gratuites

2.5 Argent

Le chantier naval reçoit de l'aide économique. Le joueur obtient 2 à 3 Ducats



L'icône argent

2.6 Discard Action

Un joueur peut défausser un marqueur action (sans choisir d'action sur le plateau) et gagne 1 Ducat.

Note: cette action peut être choisie plus d'une fois et par plus d'un joueur.

3. ÉVÈNEMENTS SPÉCIAUX ET FIN DU ROUND

À la fin du round (lorsque tous les joueurs ont dépensé leurs marqueurs action) tous les joueurs reprennent leurs 5 marqueurs action et le nouvel ordre de tour doit être établi. Le nouvel ordre est basé sur les valeurs de priorité des barricades des joueurs. Le joueur avec la valeur de priorité la plus petite joue en premier. Si un joueur n'a pas construit de barricades, il aura la dernière position. Si plus d'un joueur n'a pas construit de barricade, ils auront les dernières positions, en conservant l'ordre précédent.

Exemple, Stefania n'a pas construit de barricade, Alessandra a 1 barricade avec la valeur de priorité 11 et Marco a 2 barricades construites. La barricade du haut de Marco a 7 comme valeur de priorité. Le nouvel ordre de jeu est: Alessandra, Marco, Stefania.

Ensuite, si sur la tuile Doge actuelle il y a le symbole "Montées de Eaux" ou "Inspection du Doge", les conséquences de ces événements spéciaux sont évaluées.

Montée des eaux

Les joueurs peuvent perdre 1 ou 2 marqueurs action pour le prochain round.



L'icône de la montée des eaux sur une tuile doge

Chaque joueur vérifie le nombre de barricades construites qu'il possède (les barricades sous construction ne sont pas prises en compte). La valeur sur la tuile Doge représente le "niveau de l'eau": si le nombre de barricades du joueur est supérieur au niveau de l'eau, rien ne se passe. Si le nombre de barricades est égal au niveau de l'eau, alors le joueur perd 1 action. Si le nombre de barricades est inférieur au niveau de l'eau, le joueur perd 2 actions.



Dans l'exemple, un joueur a 4 barricades construites, 1 sous construction et la tuile Doge de droite est révélée. Il perd 1 marqueur action comme le niveau de l'eau est de 4. S'il avait eu 3 barricades construites, il aurait dû défausser 2 marqueurs action.

Les marqueurs défaussés vont sur la case eau du plateau de jeu, en dessous des tables

Inspection du Doge

Chaque joueur prend secrètement autant d'Approbations qu'il veut de sa réserve et fait une enchère. Les joueurs, révèlent simultanément ses approbations mises. Le joueur (ou les joueurs, en cas d'égalité) avec le plus grand nombre d'approbations mises marque 6 points; le joueur avec le second plus grand nombre obtient 3 points, le troisième reçoit 1 point. Les joueurs sans mise ne sont pas pris en compte et marquent 0 points (0 approbations = 0 points). Les approbations mises sont défaussées (de retour dans la réserve commune).

Inspection Intermédiaire

1 ^o joueur	6 PV
2 ^o joueur	3 PV
3 ^o joueur	1 PV
4 ^o joueur	0 PV
5 ^o joueur	0 PV

Exemple d'une inspection intermédiaire: Iacopo mise 4 approbations, Alessandra et Stefania 3, Marco 1. Iacopo marque 6 points de victoire, Stefania et Alessandra (ensemble à la 2^{de} place) 3 points et Marco (4^{ème}) 0 points.

Fin de la Partie

Lorsqu'un joueur, en réalisant une action construction, place la dernière partie de la Galère, il ajoute aussi la tuile Galère "fin" et la partie se termine.

Une inspection finale a lieu.

Le nombre d'Approbations de chaque joueur est évalué.

Le joueur (ou les joueurs, en cas d'égalité) avec le plus d'approbations marque 9 points; le joueur avec le second plus haut nombre de marque 5 points, le troisième 2 points, le quatrième 1 point.

Les joueurs sans approbations ne sont pas pris en compte et obtiennent 0 points (0 approbations = 0 points).

Inspection Finale	
1° joueur	9 PV
2° joueur	5 PV
3° joueur	2 PV
4° joueur	1 PV
5° joueur	0 PV

À la fin de l'inspection finale, le joueur avec **le plus de Point de Victoire** est le gagnant. En cas d'égalité, le gagnant sera le joueur avec le plus de Ducats. En cas d'égalité (points de victoire et ducats), le gagnant est le joueur avec la plus petite valeur de Priorité de la barricade du haut de sa pile.

Contenu

Plateau de jeu
36 tuiles Galère
1 tuile de Galère début
1 tuile de Galère fin
26 tuiles Barricade
14 tuiles Gondole
16 tuiles Doge
6 Dés (de 6 couleurs)
19 marqueurs Approbation de valeur 1
10 marqueurs Approbation de valeur 3
40 marqueurs action (5 de chaque couleur de joueur)

Livre de règle

Crédits

Auteurs: **Marco Canetta**

et Stefania Niccolini

Illustrations: **Lamberto Azzariti**

Projet d'édition: **Michele Quondam**

Traduction Française: **Christophe Muller**

Merci à Alessandra et Iacopo Canetta, Stefano et Gabriele Avella, Valentina Mameli, Andrea Tarocchi et à tous les gens qui ont joué avec nous.



All right reserved (2012)
Inmedia Srl, Roma, Italy
www.giochix.it, info@giochix.it