



LISBOA

LIVRET DE RÈGLES

Crédits:

Auteur : Vital Lacerda

Illustrations : Ian O'Toole

Responsable du développement : Paul Incao

Développeurs principaux : Julián Pombo et Nils Urdahl

Conception graphique & Illustrations 3D : Ian O'Toole

Livret de règles & Illustrations 3D : Vital Lacerda

Correction des règles anglaises : Nathan Morse

Vidéo officielle des règles : Paul Grogan, Gaming Rules!

Relecture : Ori Avtalion, Paul Grogan

Chefs de projet : Rick Soued & Alex Soued

De nombreux remerciements à tous les joueurs qui ont testé Lisboa ces 4 dernières années et qui ont proposé tant de suggestions.

Testeurs principaux :

L'auteur souhaite remercier chaleureusement :

Alexandre Bezerra, André Almeida, Brandon Kempf, Brian Frahm, Brian Tri, Carlos Paiva, Carolina Valença, Catarina Sarmiento, César Mendes, Clayton Ross, Chris Weiss, Cristina Antunes, Christopher Incao, Dave Moss, Derek Davis, Duarte Conceição, Eduardo Mendieta, Eisen Montalvo, Elsa Romão, Gerry Perrin, Gonçalo Moura, Hugo Cabrita, Hugo Elias, Ian O'Toole, Jason Grantz, João Monteiro, João Madeira, Jorge Blázquez, Jorge Deinos, Jorge Graça, José Reverente, Lars Helmersson, Luís Córias, Luís Severino, Ori Avtalion, Patrick Morrison, Paulo Renato, Paulo Terça, Pedro Almeida, Pedro Branco, Pedro Freitas, Pedro Sampaio, Pedro Sequeira, Piero Cabral, hhMalte Frieg, Manny Rodriguez, Matthew Dennison, Matthew James Goodwin, Nicola Brocca, Nikolas Co, Nicholas Hjelmberg, Rafael Duarte, Rafael Maia, Rafael Theunis, RalphAnderson, Réjean

Ducharme, Ricardo Almeida, Ricardo Gama, Ricardo Moita, Rob Arntz, Roel Vaneerdeweg, Rodrigo Levin, Ruben Rodrigues, Sandra Sarmiento, Sandrina Fernandes, Sara Rodrigues, Sébastien Charbonneau, Sofia Passinhas, Steve Raab, Tiago Ribeiro, Vasco Almeida, Vitor Pires.

Des remerciements particuliers à Julián Pombo et Nils Urdahl pour les innombrables heures de test sur tabletopia, pour leurs idées incroyables et pour leur investissement important. À Ian O'Toole pour ses extraordinaires illustrations et ses idées graphiques, à Nathan Morse, pour tout son soutien, ses idées et les nombreuses heures passées sur le livret de règles, à Ori pour son œil de faucon pour le repérage des problèmes dans les règles, à la communauté BGG pour ses suggestions et son soutien, et enfin à Paul Incao qui me suit toujours sur cette aventure, qui offre des idées extraordinaires et qui est tout le temps disponible pour le développement. À Alex, Rick Soued et l'équipe toute entière chez EGG pour avoir cru en ce jeu. Sans toutes ces personnes, la création et le développement de ce jeu n'auraient pas été possibles.

Tout mon amour à mes magnifiques filles Catarina et Inès et à ma muse, et ma meilleure amie, ma femme Sandra pour leur patience, leur soutien, leur inspiration et les nombreuses heures de discussion sur ce jeu.

LISBOA

Un jeu de Vital Lacerda / 1 à 4 joueurs / 30 minutes par joueur / Âge : à partir de 14 ans

Le 1er novembre 1755, le jour de la Toussaint, Lisbonne (Lisboa) fut victime d'un tremblement de terre d'une magnitude estimée à 8.5 – 9.0, suivi d'un tsunami et 3 jours d'incendie. La ville fut presque totalement détruite.

Le Marquis de Pombal, Sebastião José de Carvalho e Melo, était le Premier ministre durant cette période, et il fut chargé par le roi de la reconstruction de Lisbonne.

Le roi et le Premier ministre déployèrent immédiatement leurs efforts pour rebâtir de la ville. Le 4 décembre 1755, un petit peu plus d'un mois après la catastrophe, l'ingénieur en chef du royaume, Manuel da Maia, présenta ses Plans pour la reconstruction de Lisbonne. Maia présenta cinq options, y compris celle d'abandonner totalement Lisbonne, de reconstruire avec des ruines recyclées, d'élargir les rues et même de construire entièrement une nouvelle ville. Le Plan choisi était audacieux, car il proposait de raser entièrement le quartier de Baixa et de « définir de nouvelles rues sans aucune limite ».

Eugénio dos Santos et Carlos Mardel étaient les architectes en charge de la reconstruction.

En moins d'un an, la ville fut nettoyée des Débris. Comme le roi voulait une nouvelle ville parfaitement ordonnée, il commanda la construction de grandes places, de grandes avenues droites et larges, des rues élargies, en relation avec des entreprises du même secteur d'activités, comme si chaque rue avait son propre leitmotiv : A Baixa de Lisboa.

Une partie de Lisboa se joue sur une période de 22 ans. Vous jouez le rôle de membres influents de la Noblesse qui ont survécu au tremblement de terre, au tsunami, aux incendies et qui veulent aider à la reconstruction et au développement économique de la nouvelle cité pour rentrer dans les bonnes grâces du roi et du marquis. Vous allez travailler avec les architectes pour la reconstruction de la nouvelle Lisbonne pour gagner de l'Influence et le plus important de tout : des Perruques.

TABLE DES MATIÈRES

Matériel ————— 4	Débris pour la reconstruction ————— 9	Action 2 : commerce avec les Nobles — 12	Les actions des Nobles ————— 17
Mise en place ————— 5	Votre Portfolio ————— 9	Les Actions d'État ————— 12	Construire un magasin ————— 17
Mise en place du plateau de joueur — 5	Jouer une carte sur votre Portfolio — 9	Recruter des Officiels d'État — 12	Choisir une maison en bois ————— 18
Mise en place du plateau ————— 6	Taille du Portfolio et de l'Entrepôt — 9	Acquérir un Plan ————— 12	Gagner des Perruques pour le nouveau magasin ————— 18
Mise en place des cartes ————— 7	Jouer une carte Noble dans votre Portfolio ————— 10	Construire un Bateau ————— 13	Prendre un Décret ————— 19
Simulation du tremblement de terre ————— 7	Jouer une carte Trésor dans votre Portfolio ————— 10	Produire des Biens ————— 14	Ouvrir un Bâtiment public ————— 20
Concept du jeu ————— 8	Influence ————— 10	Rencontrer le Cardinal ————— 14	Engager des Officiels d'État — 21
Principes du jeu ————— 8	Gagner de l'Influence ————— 10	Déplacement du Cardinal — 14	Action 4 : Parrainer un événement — 21
Votre tour de jeu ————— 8	Dépenser de l'Influence ————— 11	Décompte pour l'Église — 15	Prendre une carte politique ————— 21
Mettre vos Bateaux à quai ————— 8	Dépenser de l'Influence au lieu de reais ————— 11	Obtenir une tuile de Faveur royale — 15	Fin du tour ————— 22
Recevoir l'Or ————— 8	Action 1 : vendre des Biens — 11	Action 3 : rendre visite à un Noble — 16	Fin de la période ————— 22
Réaliser une action ————— 9		Suivre une visite ————— 16	Fin de la partie ————— 22
		Dépenser de l'Influence pour rendre visite à un Noble — 16	Décompte de fin de partie — 23

MATÉRIEL



Plateau de jeu



Livret de règles + livret d'aide de jeu



4 plateaux de joueur



68 jetons Biens (illimités) – 17 Ors, 17 Étoffes, 17 Livres, 17 Outils



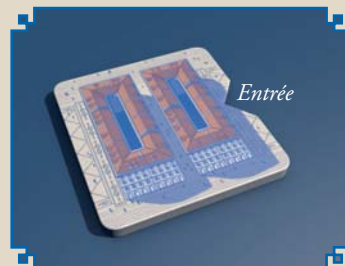
55 pièces Real (illimitées) : 30 de 1 Real, 20 de 5 reais et 5 reais de 10



20 Plans – les 4 Plans avec un dos bleu sont les 4 Plans de départ



16 Bâtiments publics double-face



22 tuiles Ville



5 petites tuiles de Ville



4 tuiles de score



12 tuiles de Faveur royale venant de 3 Nobles



37 tuiles Clergé et 1 meeple Cardinal



82 cartes politique réparties en 4 paquets



12 cartes Bateau en 4 couleurs



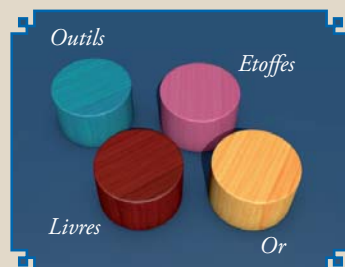
70 cartes Décret



63 cubes de Débris en 3 couleurs



1 marqueur du Trésor



4 marqueurs de prix de 4 couleurs différentes



8 disques aux 4 couleurs des joueurs



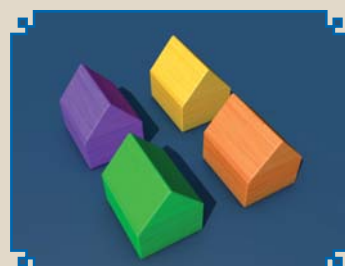
20 de marqueurs de Série de Débris aux 4 couleurs des joueurs



4 meeples courtier aux couleurs des joueurs



32 meeples d'officiels aux couleurs des joueurs



32 maisons en bois aux couleurs des joueurs



1 tuile de premier joueur



Sacs pour les Tuiles clergé et les Débris

MISE EN PLACE

Placez 1 tuile de Faveur royale de chaque personnage, par joueur, dans le sac des Débris. Placez toutes les tuiles clergé dans le sac des tuiles clergé.

Mise en place du plateau de joueur :

Chaque joueur choisit une couleur et prend les éléments suivants :

- 1 plateau de joueur.
- 1 livret d'aides de jeu.
- 5 séries de marqueurs (cubes) Débris.
- 8 maisons en bois.
- 8 officiels (meeples).
- 1 tuile marchandise de chaque sorte (or, livres, étoffe, outils).
- 10 reais [HRA-ees] (argent ; veuillez noter : forme au singulier « real » [hree-AL] – c'est-à-dire 1 real, 2).
- 2 tuiles Clergé prises au hasard dans le sac des tuiles Clergé. Regardez-les et gardez-en une ; remettez l'autre dans le sac.
- 1 tuile Faveur royale prise au hasard dans le sac.
- 1 Plan de départ pris au hasard (ceux avec les dos bleus foncés). Remettez les Plans de départ restants dans la boîte.

(Chacun des éléments ci-dessus a un emplacement propre, face visible sur votre plateau de joueur. Regardez l'illustration à droite).

Et sur le plateau de jeu (voir page suivante)

- 1 meeples courtier qui est placé sur une des cases de la cour royale.



- 1 marqueur de Perruque qui est placé sur la case 5 de la piste de score des Perruques.



Les illustrations du jeu, les azulejos portugais et les Perruques

Toutes les illustrations de Ian O'Toole reposent sur les fresques murales composées de carreaux de faïence portugaise, tout comme la forme artistique a évolué à partir du 17^e siècle. Même aujourd'hui vous pouvez trouver ces fresques murales non seulement dans beaucoup de palais, d'Églises, et de maisons de la Noblesse, mais aussi dans les maisons de la classe moyenne. La production en masse de ces carreaux de faïence a commencé au 18^e siècle, en partie à cause de la demande croissante au Portugal, mais aussi à cause de très grosses commandes qui commençaient à provenir des colonies portugaises au Brésil notamment. Après le tremblement de terre, ces carreaux de faïence devinrent à la mode et souvent ils décrivait des situations historiques entourées de symboles décoratifs – tout ceci fait principalement en bleu et blanc. Le nom portugais pour ces carreaux est Azulejos Portugueses. Dans ce jeu, le plateau de jeu, les plateaux des joueurs et les cartes rendent tous hommage à cette forme d'art qui pour beaucoup de gens illustre le look portugais.

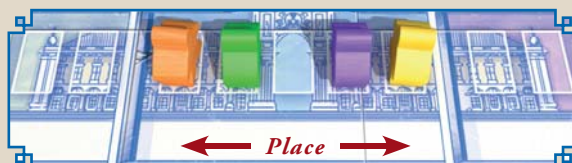
Les Perruques étaient un autre produit de base très présent à cette époque. L'extrait qui suit explique pourquoi les Perruques ont été choisies en tant que « points de victoire » dans ce jeu :

« Les Perruques étant devenues un produit de consommation masculin dans les années 1700, portées par tout le monde, du commerçant au roi, les hommes de l'époque étaient gâtés par les choix possibles. Alors qu'un petit vendeur de magasin ne pouvait s'offrir souvent qu'une seule Perruque, il devait la choisir avec sagesse pour qu'elle dure dans le temps, ceux qui représentaient un pour cent de la population, les Nobles et les riches citoyens pouvaient se permettre d'avoir des douzaines de Perruques. S'ils se considéraient comme à la pointe de la mode, ou qu'ils étaient excentriques ou bien qu'ils avaient simplement l'argent pour satisfaire leurs caprices, ils pouvaient acheter des Perruques que bien d'autres ne pouvaient simplement que rêver d'avoir (ou pas, le cas échéant). »

Extrait de « The wig Business was Big Business in 18th Century » de Lucinda Brant



- Placez 1 de vos officiels dans le bureau du Marquis, le personnage central (sur n'importe quelle case).



Dans une partie à 2 joueurs, placez 1 officiel d'une couleur inutilisée sur une case de chacun des bureaux des trois Nobles. Ils y resteront pendant toute la partie et compteront comme des meeples adverses.



- Le dernier joueur à avoir visité Lisbonne devient le premier joueur et prend le jeton de premier joueur. La partie se déroule dans le sens horaire à partir de ce joueur.

- 1 disque d'Influence : placez le disque d'Influence du premier joueur sur la case 4 de la piste d'Influence ; le disque du deuxième joueur sur la case 5 ; celui du troisième joueur sur la case 6 ; celui du quatrième joueur sur la case 7.



MISE EN PLACE (SUITE)

Mise en place du plateau :

Les Bâtiments publics

1. Les Bâtiments publics sont bleus d'un côté, verts de l'autre. Retournez l'ensemble des 16 Bâtiments publics du côté bleu, puis mélangez-les. Séparez la pile en deux piles de 8 et retournez-en une du côté vert. Placez chaque pile juste en dehors du plateau à côté de la case Plan de l'architecte de même couleur.
2. Placez la première tuile de chaque pile des Bâtiments Publics de chaque architecte sur la case Plan de l'architecte correspondant. De cette manière, les joueurs peuvent toujours voir le Bâtiment Public actuel disponible ainsi que le prochain.



Les Plans

3. Séparez les tuiles de Plans en deux piles face visible, en fonction de l'architecte qui y est décrit : vert ou bleu. Triez chaque pile selon le nombre d'officiels inscrit de manière à ce que celles avec le moins d'officiels soient sur le dessus et celles qui en ont le plus soient en dessous. Placez chaque pile sur la case appropriée.



Les Magasins

4. Placez les 4 marqueurs de prix sur les cases marquées aux couleurs des Biens.



5. Placez une tuile Ville sur chaque case (jaune, rose, marron, bleu et bleu clair) sur le plateau de jeu pour former la zone d'exposition des Bâtiments de la ville. Laissez les tuiles restantes empilées à côté de cette zone d'exposition.
6. Mélangez les 4 tuiles de score avec les Perruques et placez-les au hasard, une sur chaque case sur la rangée de la carte du centre-ville.
7. Dans une partie à 2 joueurs, recouvrez chaque case de la rangée E avec une tuile de ville face cachée.

L'Église

8. Piochez 6 tuiles clergé dans le sac des tuiles Clergé et placez-les face visible (le côté Perruque caché) sur les cases noires de la piste du clergé.
9. Placez le meeple du Cardinal sur la case de la piste de l'Église qui a le symbole d'Influence (enveloppe) dessus.



Autre mise en place

10. Prenez les tuiles de Faveur royale restantes du sac des Débris et empilez les tuiles pour chaque personnage sur les cases du portrait du personnage.
11. Placez le gros marqueur du Trésor sur la case 3 de la piste du Trésor.
12. Placez toutes les Biens et tout l'argent près du plateau de jeu pour former une réserve générale et le Trésor royal.



Remarque : les Biens et les reais ne sont pas limités par le matériel ; utilisez un substitut s'ils venaient à être épuisés.



F. Mélangez la pile des Décrets et placez la face cachée à côté du plateau de jeu.

G. Alignez les 8 premières cartes Décret de la pile face visible à côté du plateau de jeu.

Dans les **parties à 2 joueurs**, les cartes Décret qui ont ce symbole doivent être immédiatement remises dans la boîte lorsqu'elles sont révélées et elles sont immédiatement remplacées par une nouvelle carte.

Simulation du tremblement de terre

Les cubes marrons représentent les éléments détruits suite au tremblement de terre, les cubes rouges représentent les 3 jours de feu qui ont suivi et les cubes bleus représentent les éléments détruits par le tsunami.

Placez tous les cubes Débris dans le sac Débris.

- Prenez au hasard un cube Débris du sac pour le placer sur chaque case en bas des colonnes de la carte du centre-ville et tout à droite des rangées (dans une **partie à 2 joueurs**, ignorez la rangée E).
- Placez 2 cubes pris au hasard sur chacun des Bâtiments publics autour des trois côtés du centre-ville (dans une **partie à 2 joueurs**, ignorez la rangée E) ; ils représentent les sites voisins.
- Placez 6 cubes Débris sur *la pile des Débris* à côté de la valeur des Débris (dans une **partie à 2 joueurs**, remettez les cubes Débris restants dans la boîte).



Mise en place des cartes



A. Triez les cartes politiques par pile en fonction de leur couleur. Mélangez chaque pile et placez-les de côté.

B. Distribuez 5 cartes de la pile bleue (1755 – 1755) à chaque joueur et remettez le reste des cartes dans la boîte.

Les joueurs expérimentés pourront vouloir utiliser un draft pour former leur main de départ. Dans ce cas, chaque joueur garde 2 cartes et en passe 3 au joueur à sa gauche. Ensuite, parmi les 3 cartes reçues, gardez-en 1 et passez les 2 autres à votre gauche. Enfin, parmi les 2 cartes que vous venez de recevoir, gardez-en 1 et passez la dernière à votre gauche.

C. Placez toutes les cartes de la pile rouge (1758 – 1762) face cachée sur l'emplacement des événements, triées en fonction de leur sorte (dos des cartes) sur leurs cases respectives. Cela formera 4 piles de 5 cartes chacune. Révélez la première carte de chaque pile.



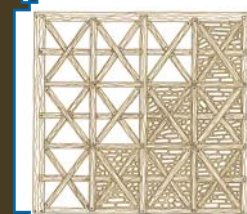
D. Il y a 3 exemplaires de chacune des cartes Bateau. À 4 joueurs, utilisez les 3 exemplaires de chaque carte Bateau ; à 3 joueurs, utilisez 2 exemplaires de chacune ; à 2 joueurs, utilisez seulement 1 exemplaire de chacune. Remettez les cartes Bateau restantes dans la boîte.

E. Placez les cartes bleues de Bateau sur les cartes rouges de Bateau et placez la pile de cartes dans les chantiers navals. Mettez de côté les autres cartes pour le moment, car elles seront utilisées plus tard dans la partie.



Gaiola Pombalina

Les Bâtiments du centre-ville ont été reconstruits sur les ruines des anciens Bâtiments détruits. Les Débris étaient un des matériaux de construction utilisés les plus importants pour la reconstruction de Lisbonne. Les murs de maçonnerie en structure de bois entrelacé, connu sous le nom de « Gaiola Pombalina », étaient remplis de ces Débris pour former de nouveaux Bâtiments solides et antisismiques tout en conservant la résistance au feu des briques.



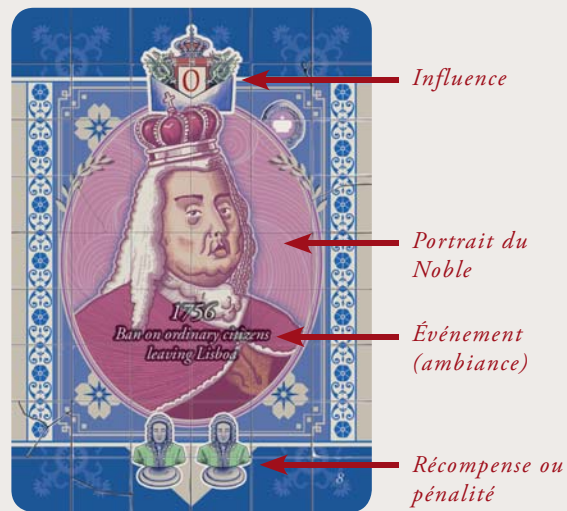
Pour refléter ceci, récupérer des séries de Débris vous permettra d'augmenter votre case Entrepôt ainsi que la taille de votre Port-folio et cela vous permettra aussi d'imprimer le rythme du jeu.

Cartes Politique

Il y a 2 sortes de cartes Politique dans le jeu :

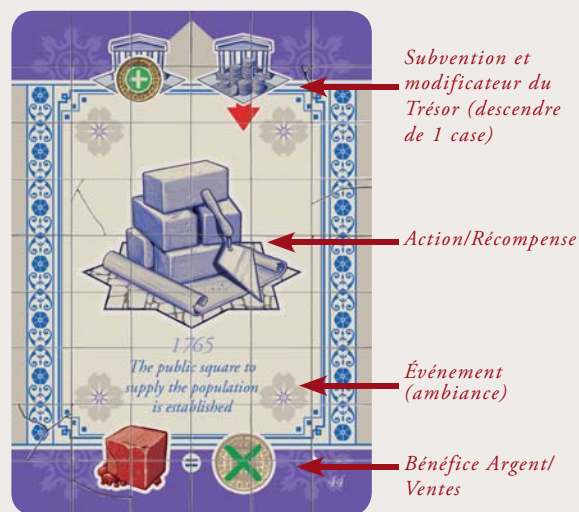
Les cartes Noble : chaque carte Noble présente un des 3 Nobles du jeu, avec une enveloppe au-dessus qui représente l'Influence ainsi qu'une récompense / pénalité sur une flèche au bas de la carte.

Les cartes Nobles représentent un événement politique dans lequel vous vous engagez au côté d'un des Nobles. Vous pouvez jouer ce type de cartes à la cour royale pour rendre visite à un Noble ou dans votre Portfolio pour la récompense et pour une future Influence.



Les cartes Trésor : chaque carte Trésor a 2 symboles Trésor en haut de la carte. Un avec une flèche et un autre avec un real plus un signe. La carte possède aussi un symbole d'une action/récompense au milieu et un bénéfice d'argent/vente en bas.

Les cartes représentent une subvention que vous donne le Trésor royal. Vous pouvez jouer ce type de cartes à la cour royale pour l'action/récompense, ou vous pouvez la jouer dans votre Portfolio pour prendre la subvention et un bénéfice argent/vente permanent.



CONCEPT DU JEU

Vous allez travailler avec le roi, D. José I, avec Manuel da Maia, le bâtisseur royal et le Marquis de Pombal, le Premier ministre, pour reconstruire une nouvelle Lisbonne et pour développer son économie. Vous avez besoin de construire de nouveaux magasins dans le centre-ville pour produire des biens et vous gagnerez des Perruques dès que les Bâtiments publics appropriés seront ouverts pour faire affluer les clients vers vos magasins. Pour ouvrir des Bâtiments publics, vous aurez besoin des Plans d'un des deux architectes et assez d'officiels de l'état pour administrer le Bâtiment.

PRINCIPES DU JEU

APERÇU

Une partie de Lisboa est divisée en deux périodes de temps, chacune comportant un nombre de manches variable.

Pendant votre tour, vous jouerez une des 5 cartes Politique que vous avez en main pour réaliser une des quatre actions disponibles ou pour recevoir 1 Or. Ensuite, vous prendrez une nouvelle carte Politique en main provenant de la zone des cartes Politique. Ce sera ensuite au joueur à votre gauche de jouer.

Lorsqu'un joueur réussit à terminer deux séries de Débris (marron, rouge, bleu), ou que 3 pioches de cartes Politique sont épuisées (peu importe ce qui se

Vous aurez besoin d'Influence pour convaincre les Nobles de vous aider à terminer ces tâches par le biais des actions des Nobles, mais vous pourrez aussi faire du commerce avec eux, leur offrir des Biens en échange d'action d'État. Vous pourrez aussi rencontrer le Cardinal pour acquérir des tuiles Clergé qui vous donneront des pouvoirs permanents. Enfin, mais pas le moindre, vous pourrez persuader le Marquis de voter des Décrets qui vous favorisent et qui vous rapporteront des Perruques à la fin de la partie.



produit en premier), la première période de temps se termine à la fin du tour de ce jour.

Une fois le changement de période résolu, la partie se poursuit jusqu'à ce que la fin de partie soit déclenchée lorsqu'un joueur aura terminé 4 séries complètes de Débris, ou lorsque 3 pioches de cartes Politique seront de nouveau épuisées.

À la fin de la manche dans laquelle cela se produit, les joueurs joueront un dernier tour et le décompte des points final sera réalisé.

Le joueur qui a le plus de Perruques remportera la partie.

VOTRE TOUR DE JEU

Lors de votre tour de jeu, vous commencez par mettre vos Bateaux à quai, ensuite vous pouvez soit recevoir 1 Or ou Réaliser une action, après cela vous devez Prendre une carte Politique et enfin vous faites un petit entretien pour Terminer votre tour.



Mettre vos Bateaux à quai

Si vous avez des Bateaux dans votre Portfolio qui sont « en mer » (c'est-à-dire que la soute du cargo est pleine et que les biens dans la soute sont tous retournés face cachée ils sont donc tous emballés dans des caisses), remettez les biens de la soute du cargo dans la réserve générale. Vos Bateaux en mer sont de retour de leurs voyages !



Si les marchandises sont face cachée, le navire est en mer.

Recevoir 1 Or

Un acte de désespoir qui vous fait obtenir 1 Or au lieu de réaliser une action, et ce en suivant ces étapes :

1. Défaussez une carte Politique de votre main.
2. Prenez 1 Or dans la réserve générale.

Remarque : à tout moment lorsqu'une carte est défaussée, elle est retirée du jeu.

Exemple

Vert décide de recevoir 1 Or. Il choisit n'importe quelle carte de sa main, la défausse et prend un Or dans la réserve générale en retour. Ensuite, il pioche une carte Politique dans la zone des cartes Politique et son tour est terminé.



Réaliser une action

Jouez une carte de votre main pour réaliser **1** des **4 actions** décrites ci-dessous (pour pouvoir choisir cette action, vous devez être capable de la réaliser).



Vous jouez une carte dans votre **Portfolio** dans le but de réaliser l'action **1** ou **2**. Vous jouez la carte à **la Cour royale** pour réaliser l'action **3** ou **4**.

Jouer dans votre Portfolio

1. Une carte pour **Vendre des biens** ;
2. Une carte pour **Faire du commerce avec les Nobles** ;



Jouer à la Cour royale

3. Une carte Noble pour **Visiter le bureau d'un Noble** ;
4. Une carte Trésor pour **Parrainer un événement**.



Votre Portfolio

Ajouter des cartes Politique à votre Portfolio augmente le pouvoir et l'Influence que vous avez sur la couronne.

Votre plateau de joueur a **3 larges « emplacements »** pour les cartes **en haut (Dock)** et **3 petits « emplacements »** pour les cartes **en bas (Votre Bureau)**. Ces 6 emplacements sont appelés votre **Portfolio** et chaque emplacement ne peut contenir qu'une seule carte à la fois. Les emplacements du haut sont réservés aux **Nobles et aux Bateaux**, lesquels vous fournissent de l'Influence. Les emplacements du bas sont pour les **cartes Trésor** qui vous fournissent de l'argent ou des bénéfices de ventes.



Au début de la partie, vous ne pouvez avoir que **2 cartes dans votre Portfolio**. Les deux cartes peuvent se trouver dans les emplacements du haut, ou dans les emplacements du bas ou bien vous pouvez en avoir une en haut et une en bas.

Conseil de l'auteur

Après avoir joué une carte dans votre Portfolio, vous devez **soit Vendre des biens soit Faire du commerce avec des Nobles**, les deux nécessiteront au moins un bien. Assurez-vous après avoir reçu la récompense au bas de la carte que vous avez au moins un bien, sinon vous ne pourrez pas jouer la carte dans votre Portfolio.

Jouez une carte dans votre Portfolio

Lorsque vous ajoutez une carte dans votre Portfolio, vous placez la flèche au bas de la carte sous votre plateau de jeu. Tous les bénéfices ou pénalités inscrits sur cette partie de la carte qui sera placée sous le plateau de joueur doivent être résolus avant d'être cachés.



Portfolio et taille de l'Entrepôt

Le nombre de biens de chaque sorte que vous êtes autorisé à avoir est égal à la taille de votre Portfolio et est limité par le nombre de séries de Débris que vous avez récupéré (voir l'encadré ci-contre).

Votre Entrepôt peut contenir 2 biens de chaque sorte. Chaque série de Débris que vous récupérez vous autorise à avoir 1 bien de plus de chaque sorte. (Les biens en trop sont remis dans la réserve générale.)

Votre Portfolio peut contenir 2 cartes + 1 carte pour chaque série de Débris que vous avez récupérée (voir l'encadré ci-contre).

Si vous voulez jouer une carte dans votre Portfolio et que celui-ci est déjà au maximum de sa capacité, vous devez d'abord défausser une carte de votre Portfolio.

Si vous défaussez un Bateau pour faire de la place pour un Noble, défaussez les biens qui sont sur le quai en dessous du Bateau.

Exemple

Vert a déjà 3 cartes dans son Portfolio et seulement 1 série de Débris. Il veut jouer une autre carte dans son Portfolio. Il doit d'abord défausser une des cartes déjà présentes dans le Portfolio.

Remarque : si vous n'avez pas assez d'espace libre sur le plateau de joueur pour placer un cube Débris que vous avez pris, défaussez simplement ce cube. Vous ne pouvez jamais avoir plus de 5 cubes d'une sorte.

Remarque : la flèche grise avec des symboles dessus, en haut ou en bas des cartes, vous indique quel bout de la carte sera placé sous le plateau de joueur lorsque vous l'ajoutez à votre Portfolio.

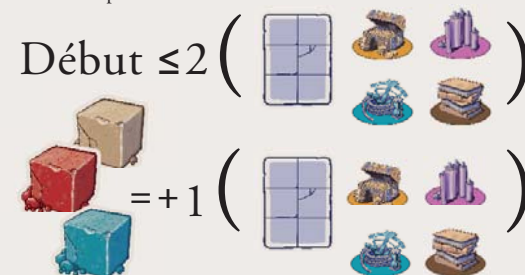


Séries de Débris pour la reconstruction, ou Gatola Pombalina

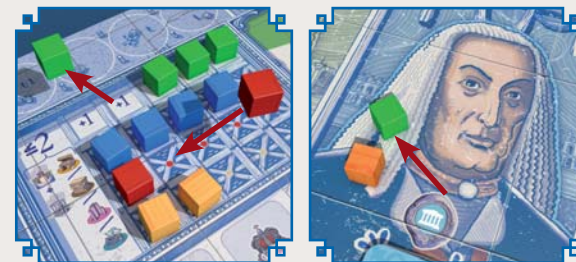
Grâce à l'utilisation équilibrée des Débris de chacune des trois catastrophes, vous pouvez construire de nouveaux Bâtiments à partir d'un enchevêtrement en bois pris dans la maçonnerie et qui sera résistant aux tremblements de terre, aux incendies et aux tsunamis.

La construction de magasins (page 17) ou l'ouverture de Bâtiments publics (page 20) vous rapportera des cubes de Débris.

Chaque série de 1 Débris tremblement de terre, 1 Débris incendie et 1 Débris tsunami que vous terminez, augmente **immédiatement** la taille de votre Portfolio et l'espace dans votre Entrepôt.



Lorsque vous terminez une série, prenez le marqueur de série de la case +1 au-dessus de la série pour indiquer dans votre Portfolio que vous pouvez avoir une carte de plus et que vous pouvez stocker 1 exemplaire de plus de chaque sorte de bien. Déplacez le marqueur de série de Débris sur le portrait du Marquis de Pombal sur le plateau de jeu. Vous pourrez le défausser pendant l'action Prendre un Décret pour prendre une autre carte. Les Décrets vous rapportent des Perruques à la fin de la partie.

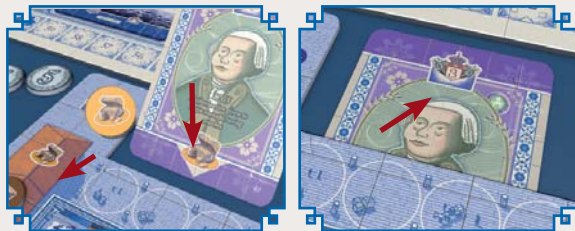


Exemple

Après avoir placé le Débris pour terminer une série, Vert peut stocker 4 biens de chaque sorte, et il peut avoir 4 cartes dans son Portfolio (2+1+1). Il déplace le marqueur de série de Débris sur le portrait du Marquis. Plus tard, il prend un Décret, et il choisit de défausser ce marqueur pour prendre une deuxième carte Décret (voir la partie Prendre un Décret, page 19).

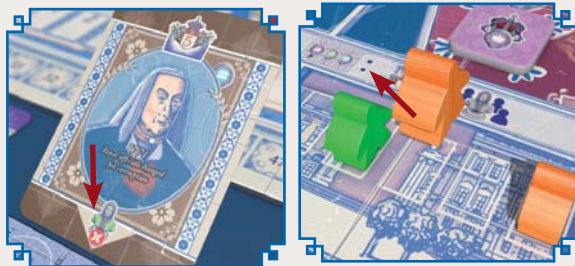
Jouer une carte Noble dans votre Portfolio - Exemples :

Exemple de récompense : Violet a joué une carte de Manuel da Maia dans son Portfolio. Elle place la carte sous son plateau de jeu, dans un des emplacements supérieurs, ce qui recouvre un symbole d'Or et elle est récompensée en recevant une tuile Or. Cette carte lui fournit aussi 3 Influences à tout moment quand elle gagne de l'Influence. Elle choisit d'utiliser sa nouvelle tuile Or pour Faire du commerce avec des Nobles (action 2).



Violet place la carte sous son plateau de joueur, dans un des emplacements supérieurs et prend de l'Or. À partir de maintenant, elle gagnera 3 d'Influences à chaque fois qu'elle gagnera de l'Influence.

Exemple de pénalité : quand Orange joue cette puissante carte Marquis d'Influence 5 dans son Portfolio, il doit perdre un de ses Officiels parmi les Nobles, s'il en a. Il prend un Officiel dans un bureau/place pour payer la pénalité de la carte (s'il n'avait pas eu d'Officiel dans un bureau/plaza, il n'aurait pas eu à en prendre). Il choisit de Vendre des biens (action 1) pour augmenter sa réserve d'argent.



L'événement conduit à une pénalité plutôt qu'une récompense. Orange prend 1 Officiel dans le bureau du Roi pour pouvoir placer la carte sous son Portfolio.

Jouer une carte Trésor dans votre Portfolio - Exemple

La valeur du Trésor est de 3. Vert joue une carte Trésor dans son Portfolio, il prend ensuite 3 reais dans le Trésor royal et il recule le marqueur de Trésor d'une case. La partie basse de la carte décrit un real, ce qui signifie que tant qu'il a cette carte dans son Portfolio, elle lui rapporte 1 real quand il dépense de l'argent, quelle que soit la raison. Il choisit ensuite de Faire du commerce avec les Nobles (action 2).



Vert reçoit 3 reais du Trésor royal et il termine avec une pièce permanente dans son Portfolio. Le Trésor est maintenant de 2.



Jouer une carte Noble dans votre Portfolio

Les cartes Noble doivent être jouées dans les emplacements supérieurs de votre Portfolio. Pour jouer une carte dans votre Portfolio, réalisez les étapes suivantes :

1. **Recevez la récompense / Payez la pénalité** inscrite en bas de la carte. Si le symbole a un **X** dessus, alors c'est une **pénalité** et vous devez payer l'objet décrit au lieu de le recevoir. Si vous ne pouvez pas payer la pénalité, vous pouvez toujours jouer la carte. Les cartes avec des pénalités vous procurent plus d'Influence que les autres cartes de la même pile. (Reportez-vous à la partie **Description des cartes Politique**, du livret d'aide du joueur).
2. **Choisissez un emplacement supérieur vide de votre plateau de joueur** (n'importe lequel), ou défaussez une carte d'un des emplacements, ensuite placez la carte sous votre plateau de joueur de manière à ce que le symbole de récompense/pénalité au bas de la carte soit **recouvert**.
3. Ensuite, vous **devez** réaliser l'action de **Vendre des biens** (action 1) **ou** l'action **Faire du commerce avec des Nobles** (action 2).



Les cartes Noble indiquent l'Influence que le joueur peut gagner et les cartes Trésor montrent un bénéfice permanent en argent/ventes.



Jouer une carte Trésor dans votre Portfolio

Les cartes Trésor doivent être jouées dans les emplacements inférieurs de votre Portfolio. Pour jouer une carte Trésor dans votre Portfolio, réalisez les étapes suivantes :

4. **Recevez immédiatement une somme de reais venant du Trésor royal** qui sera égale à la valeur du Trésor. Cette somme est indiquée sur la droite du marqueur de Trésor.
5. **Reculez le marqueur de Trésor de 1 case**, car vous venez de prendre de l'argent dans le Trésor royal. Le marqueur de Trésor ne peut pas descendre en dessous de la limite de sa piste.
6. **Choisissez un emplacement inférieur vide de votre plateau de joueur** (n'importe lequel) ou défaussez une carte d'un des emplacements, ensuite placez la carte sous votre plateau de joueur de manière à ce que le symbole de Trésor soit recouvert.
7. Ensuite, vous **devez** réaliser l'action de **Vendre des biens** (action 1) **ou** l'action **Faire du commerce avec des Nobles** (action 2).

Les cartes Trésor procurent aussi un bénéfice argent/ventes en bas de la carte. Ce bénéfice reste actif tant que la carte est dans votre Portfolio et il peut se cumuler avec d'autres cartes Trésor que vous avez dans votre Portfolio. (Reportez-vous à la partie **Description des cartes Politique**, du livret d'aide du joueur.)

Avant de poursuivre avec les règles du jeu, vous devez comprendre le concept de l'Influence. L'Influence est nécessaire pour réaliser des actions très importantes et elle a un grand impact sur différentes étapes du jeu.



INFLUENCE

Vous aurez besoin d'avoir de l'Influence pour être accepté dans les cercles de la Couronne. L'Influence est la meilleure manière et parfois la seule manière, d'avoir accès aux Nobles et à leurs bénéfices.

Gagner de L'Influence

Lorsque vous gagnez de l'Influence, vous gagnez toujours le total d'Influence inscrit en haut des cartes Noble et des cartes Bateau dans votre Portfolio (c'est-à-dire les cartes qui sont dans la rangée du haut). Vous indiquez ceci en avançant votre marqueur d'Influence vers la droite sur la piste d'Influence.



Violet a gagné 2 Influences.

Important : votre Influence ne peut pas dépasser 10 et tout ce qui sera en plus sera perdu. Cependant, à chaque fois que vous augmentez votre Influence, si votre jeton d'Influence termine sur le symbole de Perruque (la case 10 de la piste d'Influence), vous gagnez 1 Perruque – même si votre Influence était déjà à 10 avant l'opportunité de gagner de l'Influence. De la même manière, votre Influence ne peut pas descendre en dessous de 0 ; il n'y a pas de pénalité pour avoir 0 d'Influence.

Gagner de l'Influence - Exemple :

Jaune reçoit un total de 5 Influences grâce à sa carte Noble et à sa carte Bateau. **Jaune** a déjà 7 Influences et $7+5=12$ Influences. Par conséquent, **Jaune** ne gagne que 3 Influences, mais comme son marqueur d'Influence a terminé sur le symbole de la Perruque de la case 10, elle gagne 1 Perruque.



Les 2 principaux moyens de gagner de l'Influence sont les suivants :

1. Lorsque vous construisez un Bateau (voir *Construction des Bateaux*, page 13).
2. Lors du décompte des points pour l'Église (voir *Décompte des points pour l'Église*, page 15).

Vous pouvez aussi gagner de l'Influence grâce à la récompense d'une carte, à une case de construction ou grâce à une tuile Clergé.

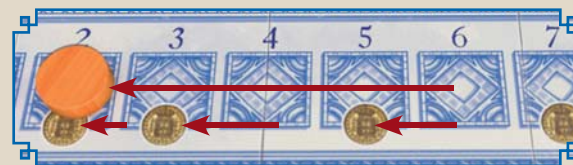
Dépenser de l'Influence

Il n'y a que deux manières de dépenser de l'Influence dans le jeu :

1. Rendre visite à un Noble (voir *Dépenser de l'Influence pour rendre visite à un Noble*, page 16).
2. Choisir de dépenser de l'Influence au lieu de reais (voir ci-dessous).

Dépenser de l'Influence au lieu de reais

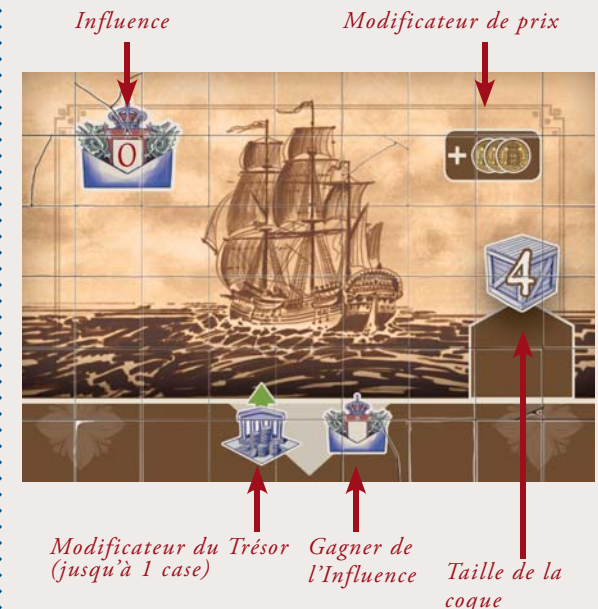
Si vous avez besoin de dépenser des reais, vous pouvez choisir de générer une portion de l'argent dont vous avez besoin en dépensant de l'Influence. Pour chaque real que vous souhaitez utiliser en dépensant de l'Influence, reculez votre marqueur d'Influence sur la gauche de la piste d'Influence jusqu'à ce qu'il soit placé sur la prochaine case avec un real. Quand votre Influence est de 0, vous ne pouvez pas générer de real de cette manière.



Orange vient juste de générer 3 reais en dépensant de l'Influence.

Cartes Bateau

Il y a 4 cartes Bateau différentes dans le jeu. Les cartes Bateau sont identifiées par la taille de la coque et par leur couleur.

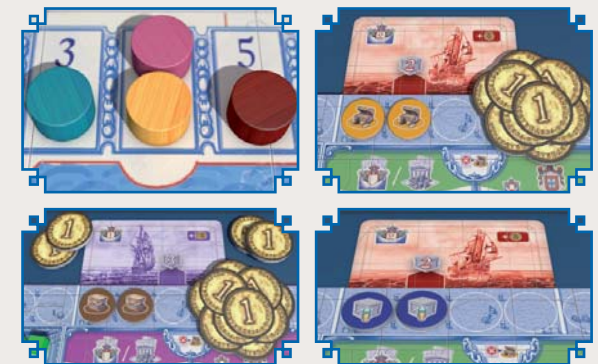


ACTION 1 : Vendre des biens - Exemple

Les livres valent 5 reais ; les étoffes et l'or valent 4 et les outils 3. **Vert** décide de vendre 2 ors sur son propre Bateau pour 8. Le Bateau rouge paye +1 real par bien, il reçoit donc 10. Ce Bateau est maintenant plein.

Vert vend aussi 2 livres au Bateau de **Violet**. Le Bateau de **Violet** paye +2 par bien, donc **Vert** reçoit un total de 14 pour 2 livres. Ce Bateau n'est pas encore plein.

Vert a aussi un outil dans son Entrepôt qu'il espérait vendre, mais il décide de ne pas le faire, par conséquent le Bateau de **Violet** ne prend pas la mer et ne lui donne pas de Perruque. Le Bateau de **Vert** prend la mer et il reçoit 2 Perruques.



Souvenez-vous : vos Bateaux qui sont en mer (c'est-à-dire que les biens sur les quais en dessous sont face cachée et empaquetés dans des caisses) reviendront à quai avec un chargement vide au début de votre tour.

ACTION 1 : VENDRE DES BIENS

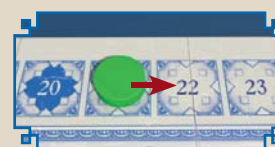
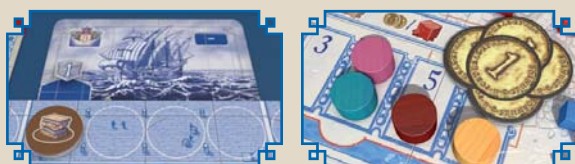


La reconstruction de Lisbonne, une ville en ruines, en une ville moderne et cultivée dans un laps de temps si court, ne fut possible que grâce aux échanges commerciaux importants que le Portugal entretenait avec ses colonies, surtout le Brésil et l'Europe.

Lorsque vous choisissez l'action Vendre des biens, vous pouvez vendre un bien ou plus. Suivez les étapes ci-dessous pour chaque bien que vous vendez :

1. Choisissez un Bateau à quai (une carte Bateau dans le Portfolio de **n'importe quel** joueur qui dispose toujours d'espace pour des biens).
1. Déplacez un jeton bien (Or, Livres, Étoffe ou Outils) de votre Entrepôt sur une case vide du quai sous le Bateau.
1. Recevez de l'argent venant du Trésor royal qui sera égal au prix en cours du marché, plus un modificateur inscrit sur la carte Bateau.

Les prix des biens au marché sont indiqués sur la piste en bas du plateau.



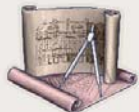
Pourquoi chaque action d'État compte :



Bureau de Manuel da Maia (le bâtisseur)



la visite à un Noble plus difficile pour les autres joueurs!



Officiels d'État : vous enverrez vos Officiels d'État travailler dans des Bâtiments publics lorsque vous choisirez l'action Noble du roi. Avoir des Officiels d'État dans le bureau d'un Noble, rend la visite à un Noble plus difficile pour les autres joueurs!

Plans : vous utiliserez vos Plans pour ouvrir des Bâtiments publics lorsque vous réaliserez l'action Noble du roi. Le nombre d'Officiels d'État inscrit sur un Plan vous indique combien d'Officiels d'État vous aurez besoin d'assigner et/ou d'engager pour diriger le Bâtiment. Plus vous enverrez des Officiels d'État travailler dans des Bâtiments publics, plus vous aurez des chances d'avoir des Perruques à la fin de la partie.



Bureau du Marquis de Pombal (le ministre)



Bateaux : vous gagnez de l'Influence avec vos Bateaux et un joueur peut l'utiliser pour vendre des biens, ce qui vous rapportera des Perruques lorsque le Bateau sera plein et prendra la mer.



Produire des biens : Les biens peuvent être dépensés pour construire des Bateaux, peuvent être échangés avec des Nobles pour des actions d'État et ils peuvent être vendus par le biais des Bateaux pour avoir de l'argent. Vous devez vraiment en garder quelques-uns sous la main à tout moment. Les biens sont fabriqués dans vos magasins.



ACTION 2 : FAIRE DU COMMERCE AVEC LES NOBLES

Les Nobles sont capables de faire survenir des choses plus rapidement et donc sans avoir à attendre une visite officielle, surtout en échange de certains biens...

Lorsque vous réalisez l'action Faire du commerce avec les Nobles, vous échangez **1 ou 2** bien(s). Réalisez les étapes suivantes pour **chaque** bien que vous échangez :

1. Choisissez une des 6 actions d'État qui n'est pas recouverte par un bien.
2. Identifiez quel Noble permet de réaliser cette action, ensuite prenez dans votre Entrepôt 1 exemplaire du type de bien recherché par ce Noble, et recouvrez l'action. Les biens que chaque Noble accepte sont les suivants :



c. Manuel da Maia (le bâtisseur) accepte les **outils**, qui représentent la création et la construction, **ou l'or**.



d. Marquis de Pombal (le ministre) accepte les **livres**, qui représentent les lois et la sagesse, **ou l'or**.



e. Rei D. José I (le roi) accepte les **étoffes**, qui représentent la vanité et la royauté, **ou l'or**.

3. Réalisez l'action d'État.



Retrouvez les 6 actions d'État sur les bannières blanches dans les bureaux des Nobles.



Offrez un outil en échange d'un Plan.

Remarque : vous ne pouvez pas réaliser la même action d'État deux fois pendant le même tour. Recouvrir la première action avec un bien l'empêche d'être choisie comme deuxième action.

Les actions d'État



Bureau de Manuel da Maia (le bâtisseur)



Recruter des Officiels

Les Officiels d'État ont restauré l'ordre nécessaire pour que les Bâtiments publics puissent fonctionner.

Pour recruter des Officiels d'État, déplacez jusqu'à 2 Officiels d'État de votre plateau de joueur vers 2 bureaux **différents** de Noble. Si le bureau n'a pas de case libre pour votre Officiel, déterminez quelle couleur a le plus d'Officiels d'État dans ce bureau et déplacez un de ceux-ci sur la plaza en dessous du bureau. En cas d'égalité, déplacez un Officiel de chaque couleur à égalité.



Acquérir un Plan

Les architectes Carlos Mardel et Eugénio dos Santos dessinèrent un grand nombre de Plans pour les nouveaux Bâtiments dans un temps incroyablement court et comme personne auparavant et depuis ne l'avait encore réalisé dans toute l'histoire du Portugal.

Pour acquérir un Plan, réalisez les étapes suivantes :

1. Prenez le premier Plan d'une des deux piles des architectes.
2. Placez-le sur la case appropriée de votre plateau de joueur, le côté de l'architecte visible. Vous pouvez avoir n'importe quel nombre de Plans des deux architectes.





Bureau du Marquis de Pombal (le ministre)



Construire un Bateau

L'exportation de la majorité des biens produits vers les Flandres, la Grande-Bretagne et le Brésil aida à payer en grande partie la reconstruction de Lisbonne.

Pour construire un Bateau, suivez les étapes ci-dessous :

1. Payer un nombre de biens **différents** qui sera égal à la taille de la coque du Bateau visible dans le chantier naval (ou la différence de taille si vous êtes en train de remplacer un Bateau dans votre Portfolio). (Reportez-vous au tableau au-dessus du chantier naval.)

Remarque : Lorsque vous remplacez un Bateau, laissez la cargaison de l'ancien Bateau où elle est pour qu'elle soit automatiquement « chargée » sur le nouveau Bateau.

2. Choisissez un emplacement vide en haut de votre plateau de joueur (peu importe lequel) ou défaussez une carte d'un des emplacements, ensuite placez la carte sous votre plateau de joueur de manière à ce que les symboles de Trésor et d'Influence sur le bas de la carte soient recouverts.
3. Avancez le marqueur de Trésor de 1 case, car les nouveaux Bateaux favorisent le commerce et augmentent ainsi les revenus de la Couronne. Le marqueur de Trésor ne peut pas dépasser les limites de sa piste.
4. Gagnez le total d'Influence inscrit en haut des cartes Noble et Bateau dans votre Portfolio (c'est-à-dire sur les 1 à 3 cartes en haut de votre plateau de joueur) (reportez-vous à **Gagner de l'Influence**, page 10). **Incluez l'Influence de ce nouveau Bateau dans ce total.**

Construire un Bateau - Exemple

Jaune joue une carte Roi de sa main dans son Portfolio et elle reçoit de l'Or en récompense.

Elle décide maintenant de réaliser l'action Faire du commerce avec des Nobles (action 2). Avec cette action elle peut choisir une des 6 actions d'État dans les bureaux des Nobles, pourvu qu'elle ait les bons biens pour attirer le(s) Noble(s) en question.

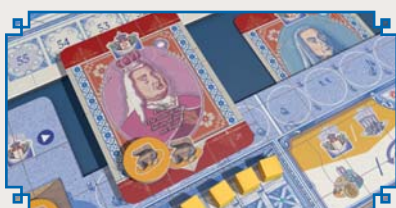
Elle a déjà un Bateau et elle décide qu'un ce n'est pas suffisant. Elle donne un livre au Marquis et il lui donne accès au dernier et plus grand Bateau.

Le Bateau en construction dans le chantier naval a une coque de taille 2, elle devra donc payer 2 biens différents pour l'obtenir. Elle paye avec l'or qu'elle vient juste de recevoir plus une étoffe qu'elle place dans la réserve générale.

Elle déplace maintenant le Bateau sur un emplacement en haut de son plateau de joueur ; cependant son Portfolio était déjà plein à partir du moment où elle y a joué la carte du roi. Elle doit donc défausser une carte de son Portfolio avant de pouvoir y mettre son Bateau. Elle choisit de se débarrasser de la carte du Roi qu'elle venait de jouer.

Enfin, en recouvrant les symboles d'Influence et de Trésor au bas de sa carte Bateau, elle reçoit un total de 4 Influences grâce aux deux cartes qui sont en haut de son plateau de joueur et elle avance le marqueur de Trésor de 1 case.

Maintenant, elle peut toujours offrir un deuxième bien pour réaliser une deuxième action d'État différente.



Joue une carte Roi dans son Portfolio et reçoit de l'Or.



Échange un livre avec le Marquis pour lui permettre de construire un Bateau.



Paye 2 biens différents pour construire un Bateau de taille 2.



Défausse la carte Roi, car la limite de son Portfolio est de 2.



Avance le marqueur de 1 case et reçoit 4 Influences.



Donne un deuxième bien pour réaliser une deuxième action d'État.



Construire un Bateau (amélioration) - Exemples

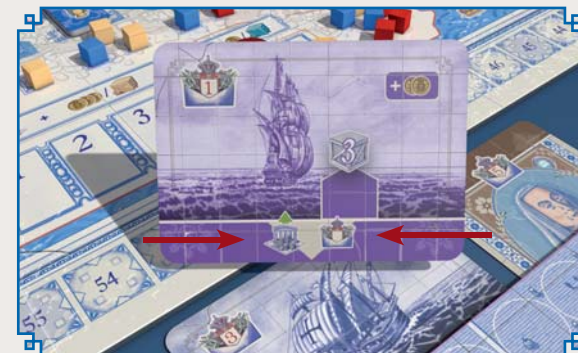
Orange choisit d'améliorer son Bateau de taille (1) en échangeant avec le Marquis. Il donne un or au Marquis. Comme il améliore la coque de taille 1 du Bateau en une coque de taille 3, il doit payer 2 biens différents. Il remplace son Bateau de taille 1 en haut de son plateau de joueur. Il avance le marqueur du Trésor de 1 case et il reçoit 6 Influences : 1 provenant de la nouvelle carte de Bateau et 5 venant de la carte du Marquis qui est toujours dans son Portfolio.



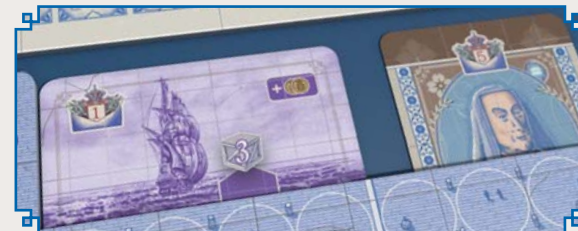
Échange un or avec le Marquis pour améliorer son Bateau.



Paye 2 biens différents pour un Bateau de taille 1 à un Bateau de taille 3.



Résout la carte Bateau : il avance le marqueur de Trésor d'une case et gagne de l'Influence.



Remplace le vieux Bateau.

Production - Exemple

Pour ses 4 magasins, Violet a reçu 2 livres, 1 or et 1 étoffe. Comme les livres, l'or et l'étoffe ont été produits, les prix du marché pour les livres, l'or et les étoffes sont baissés de 1 real.

Violet a seulement terminé 1 série de Débris, ses Entrepôts ne peuvent contenir que 3 biens de chaque sorte (2 + 1 série de Débris). Néanmoins, lors d'un tour suivant elle produit à nouveau et reçoit encore 2 livres, 1 or et 1 étoffe. Elle n'a de la place que pour 3 biens de chaque sorte, elle remet donc le quatrième livre dans la réserve générale. Les prix des livres, de l'or et des étoffes baissent de 1 real.

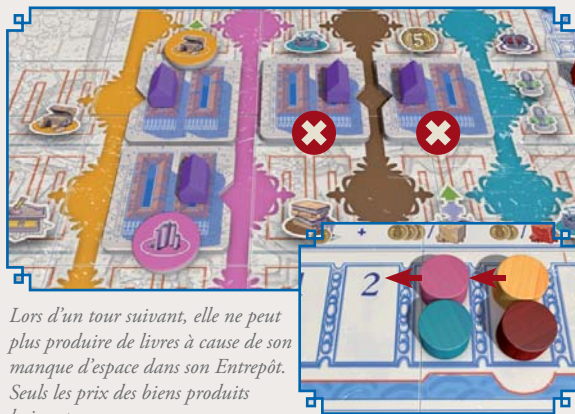
Toujours lors d'un tour suivant, Violet produit une fois de plus. Elle a déjà le maximum de livres, donc aucun ne peut être produit. Elle prend 1 or et 1 étoffe et les prix de l'or et des étoffes sont baissés de 1 real ; le prix des livres n'est pas affecté par cette baisse, car ils n'ont pas été produits.



Violet produit 2 livres, 1 or et 1 étoffe. Les prix des livres, de l'or et des étoffes sont baissés de 1 case.



Lors d'un tour suivant, elle produit 2 livres, 1 or et 1 étoffe. À cause des limites de son Entrepôt, elle remet 1 livre dans la réserve. Tous les prix sont baissés de 1.



Lors d'un tour suivant, elle ne peut plus produire de livres à cause de son manque d'espace dans son Entrepôt. Seuls les prix des biens produits baissent.



Produire des biens

Dans le vieux Lisbonne, le commerce était quelque peu inhabituel, principalement à cause de la grande richesse du Portugal grâce aux découvertes faites durant la Renaissance. Après le cataclysme, la reconstruction économique était un des principaux objectifs politiques du Marquis, ses initiatives permirent de construire des usines et des magasins.

Pour produire des biens, réalisez les étapes suivantes :

1. À partir de chaque magasin que vous possédez, prenez 1 bien correspondant à son type de business (c'est-à-dire en fonction de la rue en face de lui) dans la réserve générale. Si vous recevez plus de biens de n'importe quel type, que vous ne pouvez en stocker, remettez simplement le surplus dans la réserve générale.
2. Chaque sorte de bien produit fait baisser son prix de 1 real. Ajustez-en le prix sur le marché en fonction.



Bureau du Roi D. José I (le roi)



Rencontrer le Cardinal

L'Église, grâce aux jésuites, avait un grand pouvoir pendant cette époque. Ce pouvoir était une menace pour le Marquis de Pombal, donc pendant son mandat, il fit tout ce qui lui était possible pour affaiblir le pouvoir de l'Église. Certaines de ses actions furent incontestablement bonnes, comme mettre fin à l'Inquisition.

Pour rencontrer le Cardinal et recevoir une tuile Clergé, réalisez les étapes suivantes :

1. Avancez le meeple du Cardinal, dans le sens horaire, de 1 ou 2 case(s) sur la piste du Clergé autour de l'Église (ces cases sont les espaces entre les tuiles Clergé).
2. Prenez soit **une** des deux tuile(s) Clergé adjacente(s) au Cardinal et placez-la/les face(s) visible(s) sur une case Clergé vide de votre plateau de joueur. Si vous avez déjà 4 tuiles, **vous ne pouvez pas réaliser cette action !**
3. Vérifiez si le Cardinal s'est arrêté ou est passé par un symbole (reportez-vous à la page suivante symbole Trésor du Clergé et symbole Influence du Clergé).



Tuiles Clergé

Vous ne pouvez avoir que 4 de ces tuiles à tout moment de la partie. Les tuiles Clergé vous procurent des bénéfices permanents quand elles sont sur votre plateau de joueur. (Reportez-vous à la page 5 du livret d'aide du joueur, pour les Descriptions des tuiles Clergé.)

Déplacement du Cardinal

Il y a deux symboles différents qui permettent de déplacer le Cardinal : comme nous venons de le voir, l'action d'État du roi qui vous laisse rencontrer le Cardinal a 2 flèches, ce qui permet de déplacer le Cardinal de 1 ou 2 case(s) ; cependant certaines cartes et certaines récompenses de terrain ont aussi le même symbole, mais avec une seule flèche. Cela permet de déplacer le Cardinal d'une seule case.



Déplacer de 1 ou 2 case(s)

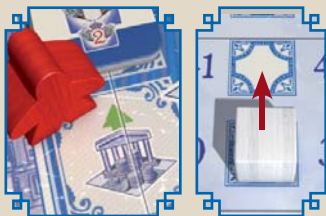


Déplacer de 1 case

Symbole de Trésor Église



Si le Cardinal s'arrête ou passe sur le symbole de Trésor, montez le marqueur du Trésor de 1 case. Le marqueur du Trésor ne peut pas dépasser les limites de sa piste.



Symbole d'Influence Église



Si le Cardinal s'arrête ou passe par le symbole d'Influence, le **décompte des points de l'Église** se produit à la fin du tour du joueur actif. Couchez le pion Cardinal pour vous rappeler de faire le décompte.



Décompte des points de l'Église



Le pouvoir de l'Église est représenté par les bénéfices des tuiles Clergé et puisque le Marquis de Pombal considère ce pouvoir comme une menace pour la couronne, vous avez l'opportunité de montrer votre soutien au Marquis et ainsi gagner de l'Influence et des Perruques venant de la Noblesse en renonçant à un ou plusieurs de ces bénéfices.

Chaque joueur, en commençant par le joueur qui a déplacé le Cardinal et dans le sens horaire, décide s'il veut gagner de l'Influence. **Si vous choisissez de gagner de l'Influence**, réalisez les étapes suivantes pour ce faire :

1. Défaussez 1 ou plusieurs de vos tuiles Clergé.
2. Gagnez les Perruques inscrites au dos.

Gagnez de l'Influence (reportez-vous à la partie **Gagner de l'Influence**, page 10)

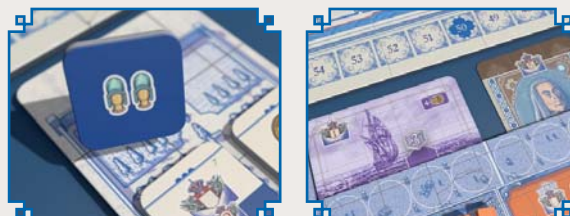
À la fin du tour du joueur, remettez le Cardinal debout, sur la case où il se trouve.



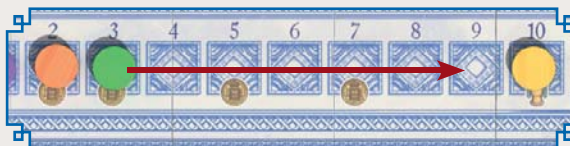
Remarque : si vous n'avez pas de tuiles Clergé, vous ne pouvez pas participer au décompte des points de l'Église et de ce fait vous ne gagnerez pas d'Influence.

Décompte des points de l'Église - Exemple :

Pour montrer sa loyauté envers le Marquis et aussi pour gagner de l'Influence, Vert choisit une des 2 tuiles Clergé sur son plateau de joueur, il marque les 2 Perruques inscrites au dos et il défausse la tuile. Il aurait pu décompter et défausser l'autre tuile s'il l'avait voulu. Maintenant il reçoit une Influence de 6, donnée par le Noble et le Bateau qu'il a dans la première rangée de son Portfolio



Vert défausse et décompte une de ses tuiles Clergé. Il a 1 Bateau et 1 Noble en haut de son Portfolio.



Il gagne de l'Influence, ce qui lui rapporte le total d'Influence de toutes les cartes qu'il a en haut de son Portfolio



Obtenir une Faveur royale

Rien n'est plus puissant qu'une Faveur du Roi D. José :

« J'ai été un roi généreux et j'ai été conscient de mon pouvoir d'accélérer la reconstruction de la ville. »
Il aimait aussi offrir des cadeaux extravagants à ses amis.

Chaque tuile de Faveur Royale montre un des 3 Nobles et vous permet de réaliser une action supplémentaire dans le bureau de ce Noble pendant le tour de jeu d'un autre joueur (**voir Suivre une visite**, à la page suivante).

Pour recevoir une Faveur Royale, réalisez les étapes suivantes :

1. Prenez une sorte de tuile de Faveur Royale que vous n'avez pas déjà et placez-la sur la case appropriée de votre plateau de joueur.

Remarque : Vous ne pouvez avoir que 1 tuile de Faveur Royale à la fois pour chaque Noble.



Pourquoi chaque action d'État compte :



Bureau de D. José I (le Roi)



Rencontrer le Cardinal : avoir des tuiles Clergé procure des bénéfices permanents, mais elles peuvent aussi être rendues pour des Perruques et de l'Influence lorsque le Cardinal passe le symbole de l'Influence.



Obtenir une Faveur Royale : avoir une Faveur Royale vous permet de Suivre une visite à ce Noble lors du tour d'un autre joueur. Cela signifie une action supplémentaire.

Les rôles du Marquis et du Roi

Les idéaux des Lumières ont été particulièrement utiles pour assouplir l'emprise de l'État sur les activités économiques.

C'était une période pendant laquelle le Roi était directement impliqué dans la création des lois et dans les régulations.

Le monarque agissait comme législateur. Les problèmes concernant l'activité économique internationale et l'administration politique étaient aussi du domaine de la Couronne.

Le renforcement de l'autorité royale au Portugal dans la seconde moitié du 18e siècle a conduit à une augmentation du contrôle de l'État. Le roi déléguait certaines tâches et fonctions pour qu'elles soient réalisées par certains individus différents, qui étaient ensuite récompensés par des Faveurs royales.

En ces temps-là, le roi n'aimait pas prendre des décisions, par conséquent il laissait tous ces privilèges au Marquis de Pombal. Le Marquis était très enthousiaste concernant les notions économiques des Lumières, les ressources naturelles, les réformes éducatives et les incitations fiscales pour la création de nouveaux emplois. Cela eut pour résultat pléthore de Décrets, lois et permis pendant le temps de sa gouvernance.

Le poids de l'État dans le processus de prise de décisions déplaça l'équilibre des pouvoirs entre l'État et l'Église en Faveur de l'État.

En effet, cette relation redéfinie conduit à une baisse générale de l'Influence de l'Église dans les domaines publics et sociaux ainsi qu'à une réduction substantielle de ses privilèges et immunités.

Suivre une visite - Exemple :

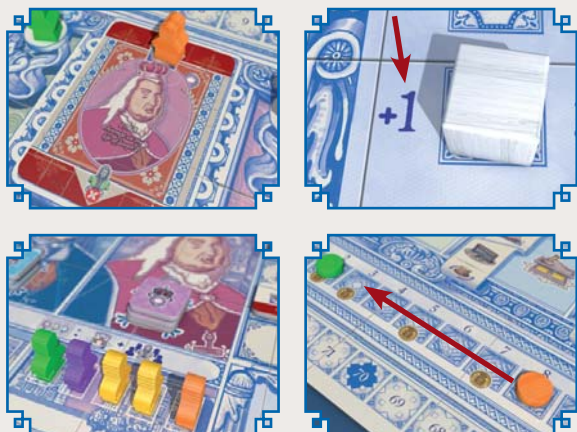
Jaune vient juste de rendre visite au Roi. **Violet** veut Suivre, elle remet donc sa tuile de Faveur Royale sur la pile des tuiles du Roi sur le plateau et elle dépense de l'Influence. **Violet** peut choisir entre Ouvrir un Bâtiment Public, Recevoir une tuile de Faveur Royale, ou Rencontrer le Cardinal. Elle décide de rencontrer le Cardinal pour prendre une tuile Clergé.



Violet remet sa tuile de Faveur Royale chez le Roi. Elle choisit de Rencontrer le Cardinal.

Dépenser de l'Influence - Exemple 1

Orange joue une carte du Roi à la Cour Royale. Le bureau du Roi contient 4 officiels adverses et le marqueur du Trésor est à +1, ce qui signifie qu'elle a besoin de dépenser 5 Influences pour Rendre visite au Roi. Elle recule donc son marqueur de 5 cases sur la piste d'Influence.

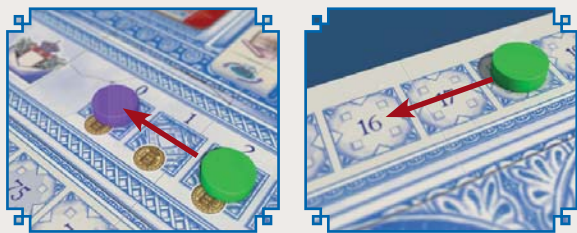


La visite coûte 5 Influences.

Dépenser 5 Influences de la piste d'Influence.

Dépenser de l'Influence - Exemple 2

Vert a besoin de dépenser 4 Influences pour Rendre visite à un Noble, mais il n'a seulement que 2 Influences. Il déplace son marqueur d'Influence de 2 cases sur la gauche et il paye le reste du coût de l'Influence en reculant son marqueur de score de 2 cases.



Paye les 2 premières Influences de la piste d'Influence.

Paye les 2 dernières Influences avec des Perruques.



ACTION 3 : RENDRE VISITE À UN NOBLE

Rendre visite à un des 3 Nobles vous donne de nouvelles possibilités au niveau stratégique. Non seulement cela vous donne accès à une des Actions d'État de ce Noble sans avoir à faire du commerce, mais cela vous donne aussi accès à la puissante action du Noble. Et rien n'est plus utile que de recevoir de l'aide de la part des personnes les plus influentes de cette époque. Mais attention : n'importe quel joueur avec la bonne Faveur Royale pourra vous suivre et passer la porte avec vous pour tirer avantage de votre visite !

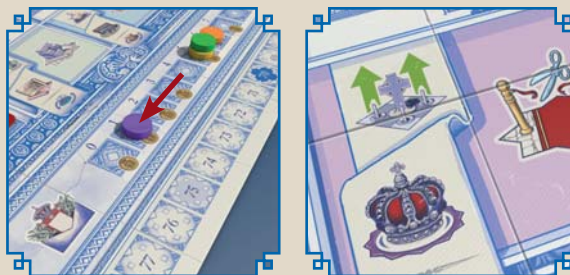
Pour Rendre visite à un Noble, réalisez les étapes suivantes :

1. Jouez une carte Noble de votre main sur la **Cour Royale** du plateau de jeu.
2. Placez votre meeples courtier sur la carte pour vous rappeler que c'est votre tour, au cas où d'autres joueurs suivraient votre visite.
3. Dépensez de l'Influence pour Rendre visite au Noble (*voir la partie Dépenser de l'Influence pour rendre visite à un Noble, colonne suivante*).
4. Optionnel : vous **pouvez** réaliser une action d'État de ce Noble sans avoir à payer de bien.
5. Et ensuite, vous **devez** réaliser l'action du Noble.

Rappelez-vous : si vous ne pouvez pas complètement réaliser l'action du Noble, vous n'êtes pas du tout autorisé à rendre visite à ce Noble.



Violet joue une carte à la Cour Royal et place son courtier dessus.



Elle dépense de l'Influence.

Elle peut réaliser une des 2 actions d'État et ensuite, elle doit réaliser l'action du Noble.

Suivre une visite

Après avoir terminé votre visite, chacun de vos adversaires (à partir de vous et dans le sens horaire) qui a une tuile de Faveur Royale correspondant au Noble auquel vous rendez visite peut **Suivre cette visite**. Un joueur qui décide de suivre une visite doit réaliser les étapes suivantes :

1. Remettre la tuile de Faveur Royale dans sa pile.
2. Dépenser de l'Influence pour Rendre visite au Noble (*voir ci-dessous*).
3. Réaliser ensuite **une** des **trois** actions que ce Noble propose : c'est-à-dire l'action du Noble, ou une des deux actions d'État de ce Noble (sans avoir à payer de bien).

Après que chacun de vos adversaires a eu une chance de Suivre, remettez le meeples Courtier sur sa case au bord de la Cour Royale et défaussez votre carte Noble de la Cour Royale. (Ensuite, comme d'habitude, c'est au joueur à votre gauche de jouer.)



Dépenser de l'Influence pour rendre visite à un Noble

Pour pouvoir Rendre visite à un Noble ou pour Suivre une visite, vous devez dépenser de l'Influence en déplaçant votre marqueur d'Influence sur la gauche de la piste d'Influence. Le total d'Influence que vous devez dépenser est calculé de la manière suivante :

La valeur d'Influence à gauche du marqueur du Trésor, plus le nombre d'Officiels d'État dans le bureau de ce Noble (mais pas sur la plaza de ce bureau) qui appartiennent aux **autres** joueurs (y compris les neutres dans une partie à 2 joueurs).

Si le total est moins de 0, considérez-le comme étant 0.

Si (et seulement si) vous n'avez pas assez d'Influence, vous pouvez payer la différence en Perruques. 1 Perruque = 1 Influence.



Cette aide de jeu sur le plateau de jeu est là pour vous rappeler le coût de Rendre Visite/Suivre.



Pour Rendre visite ou Suivre, **Orange** devrait payer 4 Influence : 1 pour le marqueur du Trésor et 3 pour les officiels adverses dans le bureau de ce Noble.

LES ACTIONS DES NOBLES

Manuel da Maia (le bâtisseur)



Construire un magasin

Pour construire un magasin, vous devez réaliser les étapes suivantes :

1. Choisir une tuile Ville parmi celles révélées. La case sur laquelle vous prenez la tuile vous indique de quel type d'affaires il s'agira et vers quelle rue l'entrée (l'encoche) devra faire face.
2. Choisissez une case terrain vide touchant la rue correspondant à la couleur de l'affaire déterminée pendant la phase 1.
3. Recevez la récompense inscrite sur la case terrain, placez ensuite la tuile Ville sur la case, avec son entrée en face de la bonne rue.
4. Prenez un cube Débris soit dans la rangée ou la colonne de cette case (s'il y en a) et placez-le sur la case vide correspondante la plus à gauche de votre plateau de joueur (s'il n'y a pas de place, retirez le cube du jeu).
5. Payer pour le terrain (voir la partie **Calcul du prix du terrain**, à droite) en reais.
6. Déplacez une maison en bois de votre plateau de joueur sur la tuile Ville, près de l'entrée (voir **Choix de la maison en bois**, page 18).
7. Gagner des Perruques pour la construction du magasin (voir **Gagner des Perruques pour votre nouveau magasin**, page 18).



Remarque : au début de votre tour, il n'y aura qu'une seule tuile sur chaque case de la zone où se trouvent les tuiles Ville. Les grandes tuiles Ville sont construites sur les cases carrées du centre-ville. Les petites tuiles Ville sont construites sur les cases moitié moins grandes sur la colonne la plus fine et la plus à droite de la grille.

Remarque de l'auteur : il n'y a pas de différences entre les grands Bâtiments de la ville et les petits. Je voulais juste garder le Plan d'origine de la ville de Lisbonne intact.

Calcul du prix du terrain

Le prix de la case de terrain sur laquelle vous souhaitez construire est égal à la valeur actuelle du Trésor qui se trouve à droite du marqueur du Trésor, plus le coût total des cubes Débris restant dans la colonne de la case terrain et dans la rangée de la carte de la ville (pas sur les cases Bâtiments publics).

Les coûts des Débris sont les suivants:

Débris du Tremblement de terre (marron) coût : 3 reais.

Débris des Incendies (rouge) coût : 2 reais.

Débris du Tsunami (bleu) coût : 1 real.



Cette aide de jeu sur le plateau vous permet de vous rappeler le coût des Débris.

Remarque : assurez-vous de bien vérifier les cartes Trésor dans votre Portfolio et les tuiles Clergé sur votre plateau de joueur pour pouvoir appliquer les bénéfices de ventes ou pour l'argent !

Acheter du terrain - Exemple

Jaune est en train de construire une Librairie sur la rangée E et elle a déjà reçu la récompense de cette case. Avant de prendre un cube Débris, le coût du terrain serait de 15 reais : 3 reais (à cause du marqueur du Trésor qui est sur 3) + 9 reais (3 cubes Débris Tremblement de terre x 3 reais) + 3 reais (3 cubes Débris Tsunami x 1 real).

Jaune prend un des cubes Débris Tremblement de terre qui, non seulement lui permet de créer une série de Débris, mais lui permet aussi de réduire le coût du terrain de 3 reais. Le coût final du terrain est de 12 reais. Elle vérifie son Portfolio et son plateau de joueur pour des bénéfices en argent, mais elle ne trouve rien.



Le Trésor indique 3 reais.



À Droite, il y a 3 cubes marrons (9 reais).



En bas de la colonne, il y a 3 cubes bleus (3 reais).



Elle prend un cube marron pour faire baisser le coût de 3 reais.

Construire un magasin - Exemple

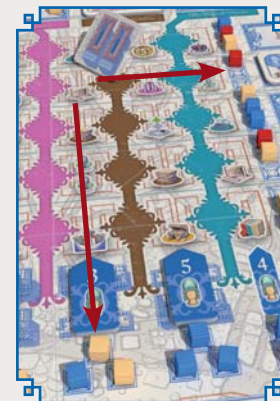
Violet choisit une tuile sur la case de Livres (marron) de la zone d'exposition des tuiles révélées. La tuile doit faire face à la Rua Nova da Princesa (la rue marron). Après avoir pris un cube de Débris dans la rangée ou dans la colonne de la case choisie, avoir reçu la récompense de la case et après avoir payé pour le terrain, **Violet** place la nouvelle tuile Ville comme indiqué ci-dessous, ensuite il place une maison en bois de son plateau de jeu sur la nouvelle tuile Ville marquant le magasin comme lui appartenant.



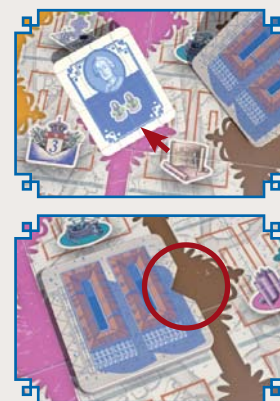
Il prend une tuile de la zone d'exposition des tuiles de la couleur de son choix.



Il choisit une case à côté de la rue de la même couleur.



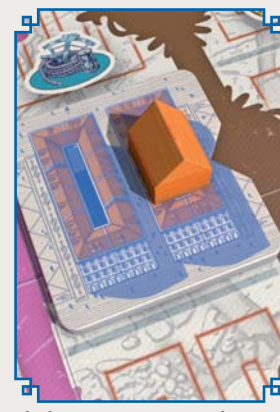
Il prend un Débris de la rangée ou de la colonne de la case choisie.



Il reçoit la récompense de la case Terrain et place correctement la tuile en face de la rue.



Il paye des reais pour le Terrain.



Il place une maison en bois sur le Bâtiment à côté de l'entrée.

Manuel da Maia (le bâtisseur)



(1677-1768)

Manuel da Maia était le maître d'œuvre du royaume. Il avait pour responsabilité de choisir, approuver et diriger tous les nouveaux projets architecturaux de la ville. Il choisissait aussi les architectes et les équipes ingénierie impliquées dans ces projets. Il recruta immédiatement deux architectes en chef pour reconstruire Lisbonne :

L'architecte Eugénio dos Santos, qui était l'architecte principal derrière les projets du centre ville et de la Praça do Comércio, un des ouvrages les plus importants de Lisbonne.

L'architecte Carlos Mardel, qui était le principal architecte de Ribeira das Naus, qui construisait aussi les Bateaux qui portaient pour le Brésil et qui est connu depuis pour le Rossio et plusieurs autres projets dans la ville.

Magasins du centre-ville

La reconstruction de Lisbonne, c'est exactement ce qui fut demandé à Manuel da Maia et ses architectes et ils le firent avec une grande réussite, en utilisant tous les procédés modernes, une organisation quasi militaire et avec beaucoup de précision.

Les magasins ouverts dans les Bâtiments du centre-ville apportèrent une nouvelle vie et le commerce dans la nouvelle ville, tout en encourageant et renforçant la fragile économie qui subsistait après la catastrophe. La construction d'un magasin est la première étape pour la reconstruction de l'économie.

Selon les nouveaux Plans de la ville, chaque rue ne devait accueillir des affaires que d'une seule sorte. Par exemple, seuls les orfèvres et les horlogers pouvaient avoir pignon sur rue dans Rua Aurea, et les affaires de ce type ne pouvaient ouvrir des magasins que dans Rua Aurea.

Pendant la reconstruction de la ville, des trésors furent retrouvés dans les décombres. Beaucoup d'entre eux furent revendus par les acheteurs des terrains et les autres furent rendus aux anciens propriétaires en échange d'une récompense.

Les magasins produisent des biens pour vous et vous recevez des Perruques pour **chaque Bâtiment public** compétent dans la rangée ou dans la rue (y compris pour les futurs magasins !)



Décompte des points d'un Bâtiment public pour un magasin.



Décompte des points d'un Bâtiment public pour un magasin dans la même rangée.

Choisir une maison en bois

Sur votre plateau de joueur, il y a 3 groupes de maisons en bois et chaque groupe vous procure des capacités quand vous construisez une maison de l'un d'eux. Chaque groupe est complètement indépendant et vous devez toujours prendre la maison la plus en bas, peu importe le groupe que vous choisissiez. Dès que vous débloquez une capacité spéciale, elle le reste jusqu'à ce qu'elle soit remplacée par la capacité spéciale suivante, qui remplacera donc la précédente.

Groupe de gauche : 2 Maisons en bois



1. Pas de nouvelle capacité.
2. Vous permet de dépenser des reais au lieu de l'Influence (1 real = 1 Influence) pour Rendre visite (ou pour Suivre une visite) à un Noble.

Exemple

Orange veut rendre visite au Roi, mais le marqueur de Trésor indique 1 Influence et il y a 5 Officiels d'État dans le bureau du roi, soit un coût total de 6 Influences. **Orange** a seulement 1 Influence. Heureusement, il a déjà construit les deux maisons de son groupe de gauche, il dépense donc 1 Influence et 5 reais et après cela il peut enfin rendre visite au Roi. S'il l'avait voulu, il aurait pu totalement payer en reais, et il aurait économisé son Influence pour plus tard.



Groupe central : 3 Maisons en bois



1. Lorsque vous construisez un Bateau, payer 1 bien de moins.
2. Pas de nouvelle capacité. # 1 est toujours active.
3. Lorsque vous construisez un Bateau, ne payez jamais les biens demandés ; de cette manière vous aurez toujours le Bateau gratuitement.



Exemple

Vert fait du commerce (1 livre) avec le Marquis pour recevoir un Bateau de taille 3. Il a construit 2 de ses 3 maisons du groupe central, il paye donc 1 bien de moins. **Vert** ne doit donc payer que 2 biens différents au lieu de 3.

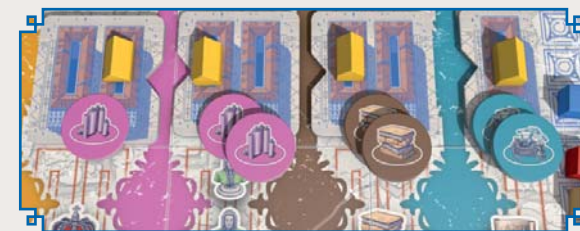
Groupe de droite : 3 Maisons en bois



1. Quand vous produisez des biens, prenez un bien supplémentaire d'un **seul** type de bien que vous avez produit (seulement si vous avez de la place dans votre Entrepôt).
2. Pas de nouvelle capacité. # 1 est toujours active.
3. Lorsque vous produisez des biens, prenez 1 bien supplémentaire de **chaque** type que vous avez produit (seulement si vous avez de la place dans votre Entrepôt).

Exemple

Jaune a seulement un Or dans son Entrepôt. Elle a 2 magasins d'étoffes, 1 librairie et 1 magasin d'outils et elle a construit les 3 maisons de son groupe de droite. Lorsqu'elle produit des biens, elle prend 3 étoffes, 2 livres et 2 outils.



Gagner des Perruques pour votre nouveau magasin

Pour ce processus, les seuls Bâtiments publics **adéquats sont les Bâtiments publics** (s'il y en a) qui ont la **couleur correspondante soit dans la même rangée** que celle de votre magasin, **soit dans la même rue** sur laquelle donne l'entrée du magasin. *Ce sont ceux qui feront venir le public dans votre nouveau magasin.* Il ne peut pas y avoir plus de 3 Bâtiments publics adéquats. Un en haut, un à gauche et un autre à droite.

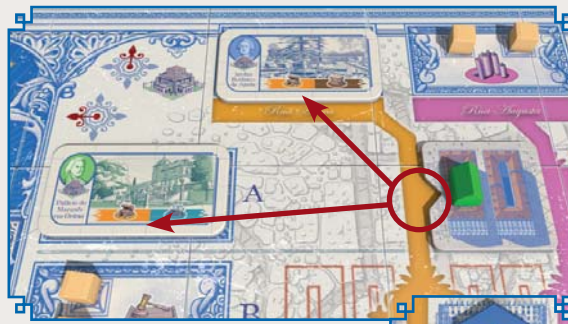
Calculer le nombre de Perruques que vous gagnez, de la manière suivante :

1. Trouvez le grand nombre sur la tuile de score en bas de la colonne dans laquelle vous avez construit votre magasin.
2. Multipliez cette valeur par le nombre de **Bâtiments publics adéquats**.

Exemple

Le magasin (orfèvre) que **Vert** vient juste de construire sur la rue jaune correspond à 2 **Bâtiments publics adéquats** et montrant du jaune. La récompense en Perruques dans la colonne du magasin est de 4. 4 Perruques par correspondance x 2 correspondances = 8 Perruques, par conséquent elle gagne 8 Perruques.

Remarque : les Bâtiments publics adéquats rapporteront des Perruques aux propriétaires des magasins, même si le Bâtiment public est construit après le magasin (voir *Ouvrir un Bâtiment public*, page 20).



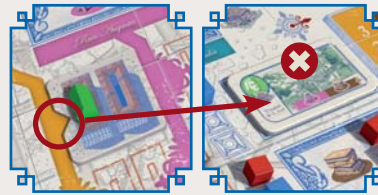
Marque les points pour les Bâtiments publics adéquats au nord et à l'ouest – adéquat, car ils ont la même couleur que la rue où le magasin a été construit.



Le Bâtiment public à l'ouest est adéquat. Marquez des points.



Le Bâtiment public au nord est adéquat. Marquez des points.



Le Bâtiment public à l'est n'est pas adéquat. Ignorez-le.

Conseil de l'auteur

Construisez rapidement des magasins dans la partie pour vous assurer de pouvoir produire des biens quand vous en aurez besoin. Comme chaque magasin peut avoir jusqu'à 3 Bâtiments publics adéquats dans sa rangée et sa rue, vous pouvez marquer des points pour le même magasin jusqu'à 3 fois. La construction d'un magasin est un coup très stratégique. Vous pouvez choisir de le faire pour la récompense que vous obtenez du terrain, pour le type de Biens que vous voulez produire, pour les Perruques gagnées avec les Bâtiments publics ou même pour les Décrets et les majorités à la fin de la partie. Utilisez une combinaison de ces quelques variables pour déterminer le coup qui sera optimal pour vous.

Marquis de Pombal (le ministre)



Prendre un Décret

Les Décrets vous rapportent des Perruques à la fin de la partie, si vous en remplissez les conditions.

Choisissez simplement une des cartes Décrets dans la zone d'exposition et placez-la à côté de votre plateau de joueur.

Si vous avez un marqueur de série de Débris sur le Marquis vous pouvez le défausser pour prendre un Décret supplémentaire. Vous ne pouvez pas défausser plusieurs marqueurs de série de Débris lorsque vous réalisez cette action.

- Vos cartes Décret sont toujours visibles pour tous les autres joueurs.

- Vous seul pouvez marquer des points pour vos cartes Décret ; elles ne rapportent pas de récompenses aux autres joueurs.
- Il n'y a pas de limite au nombre de cartes Décret que vous pouvez avoir (voir *Description des cartes Décret*, page 6 du Livret d'Aide de Jeu).

Utiliser un marqueur de série de Débris pour prendre un Décret de plus - Exemple

Violet a joué une carte Marquis à la Cour Royale. Elle doit prendre un Décret en tant qu'action du Noble. Elle a aussi 2 marqueurs de série de Débris sur le Marquis. Après avoir pris un Décret, elle défausse un des marqueurs pour prendre un autre Décret dans la zone d'exposition. Elle ne peut pas défausser le 2^e marqueur, car elle ne peut défausser qu'un seul marqueur de série de Débris par tour et par conséquent il n'est pas possible de recevoir plus d'un Décret supplémentaire par tour.



Marquis de Pombal (le ministre)



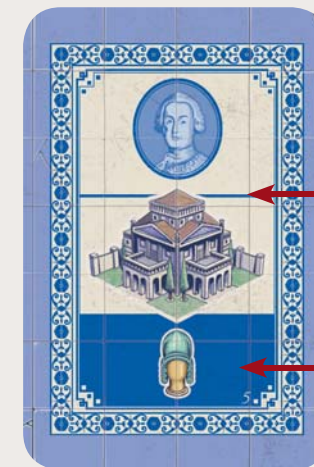
(1699-1782)

Sebastião José de Carvalho e Melo était le ministre des Affaires étrangères et plus tard il devint le Premier ministre du Portugal. Il fut à la tête du gouvernement de 1755 à 1777. Ce Noble était responsable de la reconstruction de Lisbonne, et ce d'une manière qui respectait les idéaux politiques des Lumières. Sa politique fut influencée par des idées mercantilistes novatrices sur le libre échange et l'activité commerciale régulée. Il adopta de telles notions venant d'Angleterre et il adapta les idées d'organisation militaire de l'empire austro-hongrois où il travailla en tant qu'ambassadeur pendant quelques années. Ses idéaux des Lumières lui ont aussi offert la possibilité d'écraser l'opposition et de supprimer les critiques à propos de la consolidation de son pouvoir personnel et son propre profit. Melo mit en œuvre la grande réforme économique et financière en créant plusieurs compagnies et guildes pour réguler chaque activité commerciale. Il délimita la région pour la production du port ce qui fut la première tentative pour contrôler la qualité du vin et sa production en Europe.

Dans les jours qui suivirent le tremblement de terre, lorsque quelqu'un lui demandait ce qui allait se produire maintenant, il répondait simplement : « Maintenant, nous allons enterrer les morts et nous allons prendre soin des vivants ».

Les Décrets

En tant qu'homme d'État, le Marquis de Pombal était l'homme qui dirigeait réellement le pays. Il était celui qui édictait les règles du jeu.



Objectif

Décompte des points

À la fin de la partie, ce Décret rapporte 1 Perruque pour chaque Bâtiment public de l'architecte bleu ouvert.

D. José I (le Roi)



(1714-1777)

Après le tremblement de terre, le Roi, un homme très versé dans la religion, craignait que l'intervention divine puisse reproduire ces terribles événements. Il décida donc de déplacer la Cour Royale dans un palais en bois en haut d'une colline de Lisbonne. Le nouveau palais était appelé la Real Barraca (la Tente Royale), et très rapidement les maisons en bois devinrent la tendance. (La Real Barraca disparut dans les flammes 40 ans plus tard.)

Comme il ne pouvait pas faire face à toute cette dévastation et cette tragédie, il décide de donner les pleins pouvoirs à Sebastião José de Carvalho e Melo, le futur Marquis de Pombal, pour diriger la ville et le pays. Après cela, les apparitions publiques du Roi et de la Reine étaient souvent liées à l'ouverture de nouveaux Bâtiments, pour des inaugurations, des visites à l'opéra ou pour la chasse.

Bâtiments publics

Après les destructions, le Roi était plus qu'heureux de couper le ruban pour l'inauguration et l'ouverture d'un nouveau Bâtiment public, qui devait revitaliser le centre-ville et qui devait attirer les gens dans les magasins nouvellement reconstruits.

Lorsque vous ouvrez un Bâtiment public, vous stimulez la croissance du centre-ville ce qui va faire gagner des Perruques aux magasins qui bénéficient de cette nouvelle affluence et qui va aussi façonner la clientèle de ces magasins, donc votre choix de Bâtiment public et le lieu où vous le placerez contribueront au succès ou à l'échec des affaires situées dans le voisinage...

L'ouverture d'un Bâtiment public permet aussi de terminer le Plan d'un Architecte et de créer de nouveaux emplois pour les Officiels d'État. Mettre plus de gens au travail que vos adversaires vous rapportera des Perruques à la fin de la partie.



Bâtiment public disponible

Prochain Bâtiment public

D. José I (le Roi)



Ouvrir un Bâtiment public

Les Bâtiments publics déterminent quels magasins rapportent des points.

Une fois ouverts, ils font marquer des

points à tous les magasins qui correspondent à une de leurs deux couleurs dans la même rangée ou bien à tous les magasins faisant face à leur rue.

Pour ouvrir un Bâtiment public, vous devez avoir un Plan de l'Architecte qui a conçu le Bâtiment public que vous désirez ouvrir, ainsi que le nombre d'Officiels d'État indiqué sur le Plan dans les bureaux des Nobles (et/ou sur les plazas), ou au moins assez de reais nécessaires pour engager le reste.

Pour ouvrir un Bâtiment public, réalisez les étapes suivantes :

1. Choisissez une case de Site de Construction public à l'ouest, au nord ou à l'est du centre-ville.

Remarque : un Bâtiment public sur le côté nord du centre-ville doit avoir une couleur qui correspond à la rue dans laquelle il se trouve. La case elle-même est de cette couleur, vous ne pouvez donc pas la manquer.

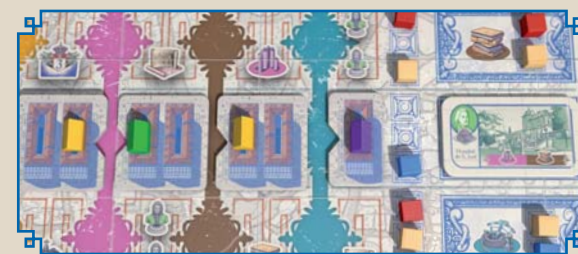
2. Prenez les 2 cubes de Débris sur la case et placez-les sur les cases vides correspondantes le plus à gauche de votre plateau de joueur, ensuite prenez la récompense décrite sur la case du Site de Construction.
3. Choisissez et montrez aux autres joueurs un de vos Plans inachevés et prenez ensuite une tuile de Bâtiment public disponible, correspondant à cet Architecte et placez-la sur la case, prenez soin de ne pas la retourner sur le côté de l'autre Architecte.
4. Remettez un nombre de vos Officiels d'État qui sont dans les bureaux des Nobles/plazas sur votre plateau de joueur comme indiqué sur le Plan choisi. Si vous n'en avez pas assez, vous pouvez engager le reste (voir **Engager des Officiels d'État**, à la page suivante).
5. Retournez le Plan utilisé et placez-le sur la case des Plans terminés de votre plateau de joueur.

6. Pour un Bâtiment à l'est ou à l'ouest, le **propriétaire de chaque magasin** dans la même rangée gagne des Perruques si le magasin est face à une rue qui correspond à une des couleurs du Bâtiment public. Pour un Bâtiment public au nord, le **propriétaire de chaque magasin** qui fait face à la rue du Bâtiment gagne des Perruques. Le nombre de Perruques qu'un magasin rapporte à son propriétaire est indiqué sur la tuile de score en bas de la colonne du magasin.

7. Enfin, placez la première tuile de Bâtiment public de la pile de tuiles de cet architecte sur la case nouvellement libérée.



Jaune vient juste d'ouvrir ce Bâtiment public. Il permet de marquer des points pour tous les magasins d'étoffe (rue rose) et les librairies (rue marron) dans la même rangée.



Sans tenir compte de qui a ouvert le Bâtiment public, les propriétaires des magasins correspondants marquent des points. Par conséquent, **Jaune** marque pour 2 magasins, **Vert** pour 1 magasin et **Violet** ne marque rien.



La première tuile de la pile de l'Architecte choisie est déplacée sur la case nouvellement vide pour proposer un nouveau Bâtiment public.

Engager des Officiels d'État

Après une telle catastrophe, beaucoup de gens perdirent leurs emplois, mais de la reconstruction de la ville et l'ouverture de nouveaux Bâtiments publics émanait le parfum de nouvelles opportunités d'embauche et qui attirèrent déjà les personnes en recherche de travail. Ne vous inquiétez pas si vous n'avez pas assez d'Officiels d'État travaillant chez les Nobles, car vous pourrez sûrement engager ceux qui vous font défaut au salaire en vigueur ...

Chaque Plan décrit le nombre d'Officiels d'État nécessaire pour faire fonctionner le Bâtiment selon la vision de l'Architecte. Vous devez réassigner le nombre nécessaire d'Officiels d'État venant des bureaux/Plazas des Nobles sur le nouveau Bâtiment pour l'ouverture.

Si (et seulement si), vous n'avez pas assez d'Officiels

d'État disponible dans les bureaux et sur les plazas des Nobles, alors vous pouvez engager le reste des Officiels d'État à la dernière minute.

Le prix de chaque embauche est égal à la valeur en cours du Trésor indiquée à droite du marqueur du Trésor.

Ouvrir un Bâtiment public - Exemple

Violet a un Plan de l'Architecte bleu et elle décide d'Ouvrir un Bâtiment public conçu par l'Architecte bleu. Après s'être assurée que la tuile Bâtiment public concerne les orfèvres (le Magasin pour lequel elle souhaite marquer des points), elle prend les cubes Débris de la case où elle veut construire, ainsi que l'or décrit dans cette case en tant que récompense dans les ruines. Elle les place aux endroits appropriés de son plateau de joueur.

Elle prend ensuite la tuile de Bâtiment public disponible de l'Architecte bleu et la place sur la case maintenant vide. Le Plan lui indique que 2 Officiels d'État seront nécessaires pour diriger le Bâtiment. Elle rapatrie ses Officiels des bureaux et/ou plazas des Nobles sur son plateau de joueur et elle retourne le Plan face cachée sur la case appropriée de son plateau de joueur.

Il est maintenant temps de passer au décompte des points : il y a 4 orfèvres qui font face à la Rua Aurea. Sur l'ouest de la rue, il y en a 1 à **Violet** et 1 à **Vert** ; chacun valant 3 Perruque, comme indiqué par la tuile en bas de la colonne de ces magasins. Sur le côté est de la rue, **Jame** et **Violet** ont chacun 1 magasin qui vaut chacun 4 Perruques.

Par conséquent, **Violet** gagne 7 Perruques (3+4) ; **Jame** 4 Perruques et **Vert** 3 Perruques.

Pour finaliser son action, elle déplace la première tuile Bâtiment de l'Architecte bleu sur la case vide de la zone d'exposition.



Violet choisit la case où construire, prend la récompense et les deux cubes Débris et elle les place sur son plateau de joueur.



Elle prend le Bâtiment choisi, retire le nombre d'officiels indiqué sur le Plan des bureaux/plazas et elle retire le Plan utilisé.



Le décompte des points pour les magasins dans la même rue que celle du Bâtiment a lieu. Ensuite, le premier Bâtiment public du même Architecte devient disponible.

Engager des Officiels d'État - Exemple

Pour pouvoir ouvrir ce Bâtiment public de l'Architecte bleu, **Orange** aurait besoin de fournir 3 Officiels d'État. Il a un Officiel d'État dans le bureau d'un Noble et 1 sur la plaza d'un Noble. Il doit utiliser ces 2 Officiels d'État et ensuite il peut engager le troisième pour satisfaire aux conditions du Plan. Engager un Officiel d'État lui coûte 5 reais, car c'est la valeur actuelle du Trésor.

Il regarde aussi dans son Portfolio et sur ses tuiles Clergé pour s'assurer qu'il n'a pas de bénéfices qui peuvent affecter le nombre d'Officiels nécessaires, ou le prix pour les engager.



Le Plan nécessite 3 Officiels.



Orange en prend 2 des bureaux/plazas et en engage 1 de plus.



ACTION 4 : PARRAINER UN ÉVÈNEMENT

Pour Parrainer un événement décrit sur une carte Trésor de votre main, réalisez les étapes suivantes :

1. Jouez la carte Trésor de votre main sur la Cour Royale.
2. Payez un nombre de reais égal à la valeur du Trésor.
3. Réaliser l'action / recevez la récompense décrite au milieu de la carte Trésor. (Voir **Les actions des cartes Trésors**, dans le livret aide de jeu.)



PRENDRE UNE CARTE POLITIQUE

Pour terminer votre tour, prenez une carte Politique face visible de la zone des cartes Politique. Cela vous permet d'avoir à nouveau 5 cartes en main.

Rappelez-vous : chaque pile n'a qu'un seul type de cartes. De la gauche à la droite, vous trouverez la pile de Manuel, la pile du Marquis, la pile du Roi et la pile du Trésor.



FIN DU TOUR

• **Révéler une nouvelle carte Politique :**
S'il y en a, retournez la première carte de la pile face visible pour remplacer la carte que vous avez prise.

• **Recharger la zone des tuiles Ville :**
Rechargez les cases vides de la zone des tuiles Ville.

• **Recharger la piste de l'Église :**
Rechargez les cases de tuile Clergé vides sur la piste de l'Église en prenant des tuiles dans le sac Clergé.

• **Recharger la zone des Décrets :**
Rechargez les cases de Décret vides dans cette zone avec des nouvelles cartes prises dans la pioche. Il doit y avoir 8 cartes.

• **Retirer les Biens des Actions d'État :**
Remettez dans la Réserve générale les Biens qui sont sur les Actions d'État. Il devrait y avoir un bien sur une ou deux Actions d'État si vous avez réalisé l'action de Faire du commerce avec les Nobles pendant ce tour.

Remarque : il y a toujours 2 Bâtiments publics de disponibles, car vous rechargez la case de Bâtiment public dès que vous en avez pris un. Vous ne devriez donc pas avoir besoin de recharger la zone des Bâtiments public à la fin du tour.

Séries de Débris, revisité

Les séries de Débris stockées contribuent à la reconstruction de la ville. Leur utilisation intelligente dans les robustes structures Gaiola Pombalina plaît beaucoup au Marquis.

Vous avez des cases sur votre plateau de joueur pour 5 séries de Débris que vous pouvez compléter pendant la partie. En plus du bénéfice de capacité du Portfolio et de l'Entrepôt que cela vous procure (voir **Séries de Débris pour la reconstruction**, page 9), les séries terminées impriment aussi le rythme du jeu. Si vous terminez votre 2e série de Débris, la Fin de la Période est déclenchée. De la même manière, si vous terminez votre 4e série de Débris, la fin de la partie est déclenchée.

De plus, chaque série de Débris que vous terminez vaut 3 Perruques à la fois à la Fin de la Période et à la Fin de la partie.

FIN DE LA PÉRIODE

Dès que quelqu'un termine sa 2e série de Débris, ou que 3 piles de cartes Politique sont épuisées dans la zone des cartes Politique, terminez le **tour** en cours, défaussez toutes les cartes restantes dans la zone des cartes Politique et ensuite réalisez les étapes suivantes :

1. Chaque joueur reçoit 3 Perruques pour chaque série de cubes Débris sur son plateau de joueur.
2. Défaussez les cartes Bateau restantes dans le chantier naval. Remplacez-les par les cartes Bateau violettes taille 3 et les marrons taille 4, en positionnant les violettes taille 3 dessus.
3. En commençant par le joueur qui a déclenché la fin de la période et ensuite dans le sens horaire, chaque joueur peut défausser des cartes de sa main. Chaque joueur gagne la récompense en bas d'**une** des cartes **Noble** de **chaque** sorte défaussée de cette manière. (Ignorez les pénalités.)
4. Chaque joueur prend à nouveau des cartes de la pioche des cartes Politique violettes (1763 – 1768) pour en avoir 5 en main. Remettez le reste des cartes dans la boîte.
5. Préparez la pioche des cartes Politique marrons (1769-1777) de la même manière que vous avez préparé la pioche des cartes Politique rouges (1757-1763) au début de la partie.

Si besoin, rechargez la piste de l'Église et la zone des Décrets. Continuez ensuite à jouer à partir du joueur suivant dans l'ordre du tour de jeu.

Exemple

Vert suit la visite de **Jaune** et déclenche la fin de la période en prenant un cube Débris et en terminant sa 2e série de Débris.

Après que chaque joueur a gagné 3 Perruques pour chaque série de Débris sur son plateau de joueur, **Vert** défausse en premier (car il a déclenché la fin de la période). Il défausse 2 cartes Roi et 1 carte Trésor. Il reçoit la récompense d'une seule des cartes Roi.

Violet est la suivante dans l'ordre du tour de jeu et elle défausse 1 carte Roi, 1 carte Marquis et 2 cartes Manuel da Maia. Elle reçoit donc la récompense de la carte Roi, la récompense de la carte Marquis et la récompense d'une des cartes Manuel da Maia.

Jaune est la suivante, elle défausse 2 cartes Trésor qui ne procurent pas de récompense.

Orange ne défausse pas de cartes.

Enfin, chaque joueur reprend des cartes pour en avoir à nouveau 5 en main. Les cartes sont prises dans la pioche des cartes Politique violettes (1763-1768).

Après que toutes ces étapes ont été réalisées, **Orange** commence la nouvelle période, car il joue après **Jaune** dans l'ordre du tour de jeu et parce que la première période s'est terminée pendant le tour de **Jaune**.

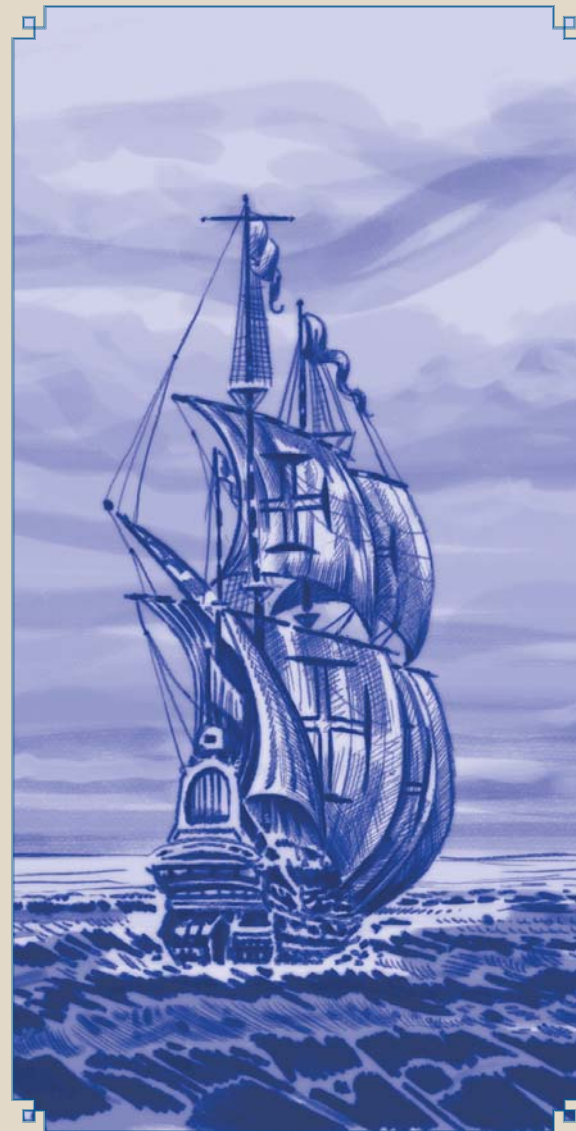
FIN DE LA PARTIE

Dès qu'un joueur a terminé sa 4e série de Débris, ou qu'une fois encore les 3 piles de cartes Politique dans la zone des cartes Politique sont épuisées, terminez la manche **en cours** pour que les joueurs aient joué le même nombre de tours pendant la partie.

Jouez ensuite une dernière manche et procédez au décompte final des points.

Exemple

Jaune a la tuile de premier joueur. **Vert** est sur sa droite, il est donc le dernier joueur de la manche. Après que **Vert** a joué son dernier tour, **Jaune** commence la manche final dans laquelle chaque joueur joue un tour supplémentaire et ensuite les joueurs procèdent au décompte final des points.



DÉCOMPTE FINAL DES POINTS

À votre total de Perruques sur la piste de scores, ajoutez les éléments suivants :



- Des Perruques qui seront égales à la somme des coques des Bateaux dans votre Portfolio.

Exemple

Vert a un Bateau de taille 2 et 2 Bateaux de taille 3, cela lui rapporte 8 Perruques.



- 3 Perruques pour chaque série de cubes Débris terminée

Exemple

Orange termine la partie avec 3 séries de cubes Débris terminées, il reçoit 9 Perruques.



- Des Perruques pour avoir le plus de magasins d'une sorte que vos adversaires, en fonction du tableau suivant :

Si vous n'avez pas de magasins d'une sorte particulière, vous ne gagnez pas de Perruques pour cette sorte.

Dans une partie à 2 joueurs, seuls comptent « le plus de magasin » et la « 3^e » position.

Joueurs	Le plus de magasins	2 ^e	3 ^e
Or	3 Perruques	2 Perruques	1 Perruque
Outil	6 Perruques	4 Perruques	2 Perruques
Livre	9 Perruques	6 Perruques	3 Perruques
Etoffe	9 Perruques	6 Perruques	3 Perruques

Exemple

Vert a 5 magasins d'outils, **Orange** en a 2 et **Violet** et **Jaune** n'en ont pas. **Vert** reçoit 6 Perruques, **Orange** en reçoit 4, mais **Violet** et **Jaune** n'en reçoivent pas, car ils n'ont pas de magasins d'outils.

En cas d'égalité, faites la somme des places à égalité et ensuite divisez le nombre obtenu par le nombre de joueurs à égalité (arrondi à l'inférieur).

Exemple

Violet a 4 magasins d'étoffes, **Jaune** et **Orange** en ont tous les deux 3, et **Vert** en a 1. **Violet** reçoit 9 Perruques, comme **Jaune** et **Orange** sont à égalité, ils reçoivent donc chacun $(6+3)/2 = 4$ Perruques, et **Vert** ne reçoit rien.



- Échangez votre Influence contre des reais, ensuite gagner 1 Perruque pour chaque série de 5 reais (arrondie à l'inférieur) que vous avez. Ne déplacez pas le marqueur d'Influence.

Exemple

Violet a 13 reais dans sa main, mais elle a aussi 4 reais grâce à la piste d'Influence. Elle marque donc 3 Perruques.



- Les Perruques des cartes Décret que vous avez terminées. Personne d'autre ne peut marquer de points grâce à vos cartes Décret.

Exemple

Jaune a 2 Décrets, un qui lui donne 2 Perruques et un autre qui lui procure 6 Perruques. (Voir les Descriptions des cartes Décret, page 6 du livret d'aide de jeu.)



- Les Perruques pour avoir mis plus d'Officiels d'État au travail que vos adversaires dans des Bâtiments publics (faites simplement le total des Officiels d'État décrit sur les Plans que vous avez terminés), suivez le tableau ci-dessous :

Si vous n'avez pas de Plans terminés alors vous ne gagnez pas de Perruques pour cela.

En cas d'égalité, faites la somme des places à égalité et ensuite divisez le nombre obtenu par le nombre de joueurs à égalité (arrondi à l'inférieur).

Joueurs	Le Plus	2 ^e	3 ^e
Partie			
3-4 joueurs	15 Perruques	10 Perruques	5 Perruques
2 joueurs	15 Perruques	5 Perruques	

Exemple

À la fin de la partie, **Orange** a des Plans terminés qui ont permis de mettre 8 Officiels d'État au travail dans des Bâtiments publics. **Vert** et **Jaune** ont chacun des Plans qui ont permis de mettre 5 Officiels d'État au travail et **Violet** n'a terminé qu'un seul Plan pour 3 Officiels d'État. Comme c'est une partie à 4 joueurs, **Orange** gagne 15 Perruques, **Vert** et **Jaune** gagnent chacun $(10+5)/2=7$ Perruques et **Violet** ne gagne rien.



- 2 Perruques pour chaque tuile de Faveur Royale que vous avez sur votre plateau de joueur.

Exemple

Vert a une Faveur Royale du Roi et une autre venant du Marquis. Cela lui rapportera 4 Perruques.

Placez un marqueur sur les symboles dans le coin en bas à gauche pour suivre le décompte final des points.



Résoudre les égalités

- Le joueur qui a le plus de séries de Débris.
- Le joueur qui a le plus de magasins.
- Le joueur qui a le plus de Plans terminés.
- Le joueur qui a le plus d'argent.

S'il y a toujours égalité après tout cela, les joueurs à égalité devront se satisfaire d'avoir reconstruit une Lisbonne dévastée pour la transformer en une ville grandiose.

Traduction française : Stéphane Athimon, Julien Béguin

Relecture des règles françaises : Natacha Athimon-Constant



Two More Great Games By Vital Lacerda

THE GALLERIST



\$89.99

The Age of Art and Capitalism has created the need for a new occupation - The Gallerist. Blending the talents of an Art Dealer, Museum Curator, and Artists' Manager, you are about to take on that job! Build your fortune by running the most lucrative Gallery ever, and thus win the game by having visitors in your gallery, exhibiting and selling works of art, investing in artists' promotion to increase art value, achieving trends and notoriety as well as curator and dealer goals.

VINHOS DELUXE



\$99.99

Like fine wine, many of the best things in life get better with age! Combine the early efforts of the immensely talented games designer Vital Lacerda on the classic board game Vinhos; add the inspired new artwork of Ian O'Toole; and polish it all off with the Deluxe Edition production talents of the team at Eagle-Gryphon Games. Et voilà, a new star is born: the 2016 Vinhos Deluxe Edition board game! Vinhos Deluxe Edition supports one to four players and takes 30 to 45 minutes per player to play.

Purchase these titles, and many others, at www.eaglegames.net

If you have any questions, please email us at: info@eagle-gryphon.com

LIKE us on Facebook: www.facebook.com/EagleGryphon

FOLLOW us on Twitter: [@EagleGames](https://twitter.com/EagleGames)



© 2017 Eagle-Gryphon Games,
801 Commerce Drive, building #5,
Leitchfield, KY 42754

All Rights Reserved.

www.eagle-gryphon.com

**GAMING
RULES!**



<http://bit.ly/2iLVX3a>

Official Game Web Page
and Rules Video