



Borgia est un jeu de Alexander S. Berg édité par Phalanx Games. Les règles ont été traduites en français par Pierre Berclaz et proposées sur le site du Génie de la Lampe, le club de jeux de Sierre (VS) Suisse -- www.geniedelalampe.org

1 Introduction

La période allant de 1475 à 1559 en Europe du sud et de l'ouest est appelée Renaissance, un mouvement social et culturel qui cherche ses racines dans l'époque classique.

En Italie, cette période est caractérisée par d'incessantes luttes entre les cités-états dominées par quelques familles de renom comme les Médicis, Colonna, Orsini, della Rovere et, en première place, les Borgia, famille florentine originaire d'Espagne.

Borgia est un jeu de cartes où les joueurs gèrent une famille influente de la Renaissance. Ils devront jouer de leur influence politique pour parvenir à faire élire à la papauté un des leurs. Le jeu est prévu pour 3 à 5 joueurs. Il comprend trois tours de jeu, chacun se terminant par l'élection d'un pape. Un tour de jeu dure entre 30 et 40 minutes.

2 Matériel

- 60 cartes
- 30 jetons cardinaux
- 120 jetons de ducats de différentes valeur
- un pion pape en bois de couleur blanche
- un pion marqueur de tour de jeu en bois de couleur noire
- 5 pions marqueurs de points aux couleurs des joueurs
- 5 plateaux de famille
- 1 bloc de feuilles pour les élections
- un livret de règles

Si le jeu devait s'avérer incomplet, l'éditeur se fait un plaisir de fournir les pièces manquantes. Il suffit de lui écrire à l'adresse suivante:

Phalanx Games / Attn: Customer Service / Eemmeerlaan 11 / 1382 KA Weesp / Pays-Bas

e-mail: UBlennemann@aol.com

2.1 Les cartes

Le jeu comprend 60 cartes utilisées par tous les joueurs. Chaque carte contient différentes informations. Elles représentent les villes en main des joueurs, les fonctions, les familles mineures, les artistes, les condottiere, les espions etc...

Remarque: au bas de chaque carte est indiqué si elle doit être jouée immédiatement (Muss sofort ausgespielt werden) ou si le joueur peut la conserver en main (Kann auf der Hand gehalten werden).

2.2 Les plateaux de famille

Chaque joueur gère une famille influente de l'époque. Les plateaux de famille, chaque joueur en reçoit une, indique en haut le nom de la famille, suivi du nombre de points de pouvoir (3) et du nombre de ducats (35) qu'elle touche au début des tours 2 et 3. Les cases servent à noter le nombre de points de victoire. L'emplacement en haut à gauche est destiné à y poser les cardinaux. Le plateau de la famille Borgia contient en outre une échelle pour les trois tours de jeu.

2.3 Les cardinaux

Les jetons cardinaux représentent les cardinaux contrôlés par la famille. Ils sont placés en haut à gauche du plateau de famille.

2.4 Le Pape

Le joueur qui contrôle le pape (pions en bois blanc) le place sur son plateau de famille.

2.5 Les ducats

L'unité monétaire du jeu est le ducat (D). Dans le jeu sont fournis des jetons de 1, 2, 5, 10, 20, 50 et 100 ducats. Un joueur est désigné pour gérer la banque.

2.6 Bloc d'élection

Chaque joueur reçoit une feuille. En cours de partie, chacun y inscrira en secret le nom de la famille pour laquelle il vote lors des élections (voir 10.0)

2.7 Marqueur de points de victoire

Chaque joueur reçoit un pion qu'il place sur son plateau de famille en fonction de ses points de victoire.

2.8 Marqueur de tour de jeu

En début de partie, ce pion (noir) est placé dans la case 1 à droite de la carte de la famille Borgia. Au terme de chaque tour il est déplacé d'une case vers le bas.

3 Début de partie

➤ Chaque joueur reçoit une carte de famille et un marqueur de points de victoire qu'il place sur la case 0. Le joueur qui contrôle la famille Borgia prend en outre le marqueur de tours (noir) qu'il place sur la grande case marquée 1 à droite de sa carte de famille.

➤ Le joueur le plus âgé (ou un joueur tiré au sort) prend le pion Pape (blanc)

➤ Les cartes sont mélangées et distribuées (face cachées) comme suit:

- à 3 joueurs, chacun reçoit 5 cartes

- à 4 joueurs, chacun reçoit 4 cartes

- à 5 joueurs, chacun reçoit 4 cartes

Remarque: Après distribution des cartes, les joueurs qui ont reçu 3 cartes ou davantage de même type (3 Amt, ou 3 Künstler, ou 3 Condottiere etc...), peuvent les déjeter. Cette opération se fait un joueur après l'autre en débutant par le Pape. Le paquet est mélangé chaque fois qu'un joueur déjette des cartes et il reçoit une nouvelle main. Ceci peut être répété autant de fois que nécessaire.

Les cartes Amt, Künstler, Aussentstehende Familie et Besitz/Städte doivent être dévoilées et jouées (toutes ces cartes doivent en effet être jouées immédiatement comme indiqué au bas de la carte). Le joueur qui détient le Pape débute, les autres suivent en sens horaire (il n'est pas inutile de protéger des cartes Besitz/Städte).

Remarque: les cartes indiquées ci-dessus doivent toujours être jouées immédiatement

Les autres cartes sont conservées en main. Elles pourront être jouées durant le tour de jeu. Le nombre de cartes en main est tenu secret.

➤ Selon le nombre de joueurs, un certain nombre de carte est placé face cachée au centre de la table:

- à 3 joueurs: 12 cartes

- à 4 joueurs: 12 cartes

- à 5 joueurs: 10 cartes

Ces cartes sont à disposition des joueurs pour les enchères. Elles demeurent cachées jusqu'à la phase d'achat et d'espionnage. Les autres cartes du paquet sont mises de côté pour les tours suivants.

➤ Chaque joueur reçoit 4 jetons cardinaux qu'il place sur sa carte de famille sur la case représentant un cardinal en haut à gauche.

➤ Chaque joueur reçoit 100 ducats de la banque pour le premier tour de jeu

4 Déroulement

Le joueur qui a accumulé le plus de points de victoire durant la partie l'emporte. Les PV s'obtiennent par: - le contrôle du Pape au terme de chaque tour - le contrôle de ville/possession (Besitz/Städte) - le contrôle d'artistes (Künstler) - la fortune de la famille (en ducats)

4.1 Tour de jeu

Une partie comporte trois tours de jeu, chacun se terminant par l'élection d'un Pape. Chaque tour se décompose en phases durant lesquelles les joueurs peuvent acquérir de nouvelles cartes, utiliser des espions, jouer des cartes de leur main, essayer de voler des possessions d'autres joueurs ou échanger cartes ou ducats avec d'autres joueurs (voir 13).

Le tour se déroule en sens horaire jusqu'à ce que toutes les cartes mises aux enchères aient été achetées. Au terme de la phase durant laquelle ceci se produit, une phase finale a lieu (voir 4.3).

4.2 Déroulement d'une phase

Le Pape débute et effectue toutes les actions de la phase. Ce sera ensuite au joueur suivant en sens horaire d'effectuer sa phase et ainsi de suite.

ACHAT OU ESPIONNAGE: le joueur doit effectuer une des actions suivantes:

➤ **Achat:** le joueur retourne une des cartes placées au centre de la table. Cette carte est mise aux enchères. Le joueur qui a retourné la carte peut faire une offre ou passer. Les autres joueurs peuvent surenchérir ou passer. Il s'agit d'une enchère standard. Le plus offrant prend la carte et paie le montant à la banque.

OU

➤ **Espionner:** le joueur peut jouer une carte espion (Spion). Il choisit une des cartes du centre de la table (sans la consulter) et la prend en main (il peut alors naturellement la consulter). La carte espion est défaussée. Remarque: la carte espion a également un autre usage (voir 5.6)

JOUER UNE (DES) CARTE(S): le joueur peut maintenant jouer une ou plusieurs des cartes de sa main (il n'est pas obligé de jouer une carte)

S'APPROPRIER UNE CARTE: le joueur peut tenter de s'approprier une carte propriété d'un autre joueur

Le joueur suivant effectue ses actions. Au terme de la phase durant laquelle a été prise la dernière des cartes destinées aux enchères, les joueurs passent à la phase finale du tour.

4.3 Phase finale

REVENUS: tous les joueurs perçoivent leurs revenus (en ducats) provenant de leurs villes (cartes Besitz/Städte) et de leurs fonctions (cartes Amt) selon ce qui est indiqué sur les cartes. Les 35 ducats indiqués sur le plateau de famille ne sont perçus qu'au début du tour suivant, après le calcul des points de victoire, pas durant cette phase finale.

ELECTION: les joueurs élisent un nouveau pape (voir 10)

POINTS DE VICTOIRE: les joueurs calculent leurs points de victoire et déplacent leur marqueur en fonction sur leur carte de famille. S'il s'agit du troisième tour de jeu, la partie s'arrête immédiatement lorsque tous les joueurs ont calculé leurs PV.

Si la carte Mariage (Heirat) a été jouée, elle est défaussée. Un nouveau tour commence.

4.4 Tours 2 et 3

Les cartes Condottiere et Amt ainsi que les artistes (Künstler) rejetés reviennent dans le paquet qui est mélangé. Les autres cartes défaussées le sont définitivement. Le paquet est mélangé.

Chaque joueur reçoit une carte du paquet. cette carte est soit conservée en main ou jouée immédiatement selon ce qui y figure.

Les joueurs reçoivent chacun 35 ducats

Remarque: ces ducats sont perçus en plus du revenu du tour précédent mais n'entrent pas en considération pour les PV.

Le nombre de cartes à enchérir est placé au centre de la table (en fonction du nombre de joueurs comme au tour 1)

Remarque: dans la plupart des parties au moins une carte n'est jamais utilisée.

Le Pape distribue les nouvelles fonctions et les nouveaux cardinaux (voir 12).

5 Les cartes

Les cartes sont:

➤ soit jouées immédiatement, c'est le cas pour les cartes Besitz/Städte, Amt, Künstler, aussenstehende Familie

OU

➤ conservées en main pour être jouées ultérieurement (toutes les autres cartes).

5.1 Cartes Villes (Besitz/Städte, couleur grises)

Ces cartes représentent des villes et fortifications. Elles offrent une protection aux fonctions et artistes que d'autres joueurs voudraient attirer (voir 8). Lors de la phase de revenus au terme d'un tour, ces cartes amènent le revenu (en ducats) indiqué sur la carte (Einkommen).

Ces cartes doivent être jouées immédiatement lors de leur acquisition. Sous chacune de ces cartes, le joueur peut placer une fonction (Amt, cartes beiges), un artiste (Künstler, cartes vertes) et une famille mineure (ausstehende familie, cartes bleues). Lorsque le joueur est en phase, il peut à loisir déplacer les cartes fonction (Amt) et artiste (Künstler) d'une ville vers une autre. Les familles mineures ne peuvent en revanche jamais être déplacées une fois qu'elles sont sous une ville.

La ville d'origine d'une famille majeure (famille gérée par un joueur), dont le nom est indiqué sur le plateau de famille sous le nom de la famille, est considérée comme une carte ville (Besitz/Städte) à une exception près: le plateau de famille ne peut jamais être prise par un autre joueur.

5.2 Cartes Fonction (Amt. couleur beige)

Les cartes fonction (Amt, couleur beige) représentent des fonctions particulières dans l'administration papale. Elles donnent au propriétaire des revenus financiers et des voix supplémentaires lors des élections. Ces cartes peuvent être touchées par des cartes décès (Tod, cartes noires). Elles doivent être jouées immédiatement lors de leur acquisition. Le Pape peut, au terme d'un tour de jeu, redistribuer les fonctions comme il le souhaite.

5.3 Cartes Artistes (Künstler, couleur vertes)

Les artistes (Künstler, cartes vertes) rapportent des points de victoire (da Vinci donne en plus des points de pouvoir (Macht)). Une carte Artiste doit être jouée immédiatement lors de son acquisition. Pour acquérir un artiste, le joueur doit verser des honoraires (le prix indiqué sur la carte sous Gönnerschaftshonorar). Le montant va à la banque. Si un joueur attire chez lui un artiste d'un autre joueur, il doit également payer les honoraires (voir 8).

Le joueur peut décider de rejeter l'artiste, auquel cas la carte revient dans la pile (elle n'est pas défaussée) et le joueur ne verse rien à la banque.

Un artiste peut être la cible d'une carte de décès (Tod, noire). Un artiste qui décède est définitivement défaussé du jeu.

Les artistes protégés par une famille (qui a payé les honoraires) peuvent être volés par une autre famille (voir 8).

5.4 Condotierre (cartes rouges)

Les cartes Condotierre (rouges) représentent les armées de mercenaires de l'époque et sont utilisées pour accroître la puissance des joueurs. Elles sont une aide lors de tentative pour la prise de possession d'une ville d'un autre joueur ou alors pour contrer une telle tentative. La puissance (Macht) d'une carte condottiere est différente d'une carte à l'autre.

Les cartes Condotierre peuvent être conservées en main pour être jouées le moment venu. Pour utiliser la carte (c'est-à-dire la jouer) le joueur doit payer une solde aux mercenaires. Le montant, à verser à la banque, est indiqué sur la carte sous Söldnerlohn.

Une fois utilisée, une carte Condotierre revient dans la pile (elle n'est pas définitivement défaussée).

5.5 Cartes Familles mineures (Ausstehende Familie, cartes bleues)

Les cartes Famille mineure (Ausstehende Familie, bleues) doivent être jouées immédiatement lors de leur acquisition. Elles sont placées sous une ville à laquelle elles sont liées en permanence et ajoutent leur puissance (Macht) à celle de la ville. Si la ville passe sous le contrôle d'un autre joueur, la famille mineure qui lui est liée change également de propriétaire.

5.6 Espion (Spion, cartes bleues/vertes)

Les cartes Espion (Spion, bleues/vertes) sont conservées en main. Jouer une carte espion peut avoir deux objectifs:

- lors de l'action achat de carte, le joueur peut jouer une carte Espion pour prendre une carte parmi celles prévues pour les enchères.

Remarque: si le joueur prend une carte Artiste avec l'espion lors de cette phase, il doit payer les honoraires

OU

- lors de l'action jouer des cartes, le joueur qui joue un espion peut prendre une carte de la main d'un joueur adverse (au hasard). La carte ainsi prise peut être jouée immédiatement si le joueur le désire.

Une fois jouée, une carte espion est définitivement défaussée.

5.7 Cartes Décès (Tod, cartes noires)

Le jeu comprend quatre cartes décès (Tod, noires) de deux types. Ces cartes sont jouées durant l'action jouer des cartes. Une fois jouée, une carte Décès est définitivement défaussée.

5.7.1 Empoisonnement ou épidémie (Gift oder Seuche)

Cette carte peut être utilisée contre un artiste, une fonction ou une carte mariage. L'empoisonnement ou épidémie peut être contré par une carte Médecin (Doktor) que le joueur visé peut jouer immédiatement (voir 5.7.3).

Si le Pape joue une carte Empoisonnement ou épidémie contre une fonction, il peut redonner cette fonction à un autre joueur sauf à lui-même. Jouée par un autre joueur que le Pape contre une fonction, la carte provoque le retour de la fonction dans la pile (la fonction n'est pas défaussée définitivement).

Jouée contre une carte Mariage (Heirat) elle provoque a défausse définitive de la carte mariage.

5.7.3 Assassin (*Meuchelmörder*)

Cette carte peut être jouée contre une carte mariage, une fonction (même protégée par une ville) ou contre la carte Savonarola (voir 5.9.1). Si le Pape le joue contre une fonction, il peut donnerla fonction à un autre joueur, sauf à lui-même. Jouée contre une fonction par un autre joueur, la carte provoque le retour de la carte fonction dans la pile (le fonction n'est pas défaussée définitivement). Jouée contre une carte mariage (Heirat) elle provoque la défausse définitive de la carte mariage. La carte Assassin ne peut pas être contrée par le Médecin (Doktor).

5.7.3 Médecin (*Doktor*)

Cette carte peut être jouée immédiatement par un joueur visé par une carte décès par empoisonnement ou épidémie. Le joueur qui utilise la carte Médecin doit payer 10 ducats à la banque. La carte décès n'a alors aucun effet et est définitivement défaussée en compagnie de la carte Médecin.

5.8 Mariage (*Heirat*)

Cette carte est jouée contre un autre joueur. Les deux joueurs (celui qui joue la carte et celui contre qui elle est jouée) ne pourront plus jouer de cartes l'un contre l'autre jusqu'au terme du tour (c'est une sorte de pacte de non agression forcé) ni tenter de prendre possession de cartes de l'autre joueur. Le mariage peut néanmoins être dissous en jouant une carte Décès. Une carte mariage est définitivement défaussée au terme du tour durant lequel elle a été jouée.

5.9 Réforme

5.9.1 Savonarola

Cette carte représente le prêtre Girolamo Savonarola (1452-1498) qui a tenté d'implanter la réforme à Florence. Elle est jouée durant l'action jouer des cartes contre le Pape. Savonarola demeure actif jusqu'à la fin du tour durant lequel il a été joué ou jusqu'à ce qu'une carte Assassin a été joué contre lui. Tant qu'il est actif, Savonarola empêche le Pape de jouer des cartes à son tour. cependant, si le Pape a une carte Assassin en main, il peut la jouer contre Savonarola.

Le Pape peut également continuer à acquérir des Villes, Artistes etc... Il en peut simplement pas jouer de cartes qu'il a en main, l'action jouer des cartes lui est interdite.

5.9.2 Accusation de corruption (*Ämterkauf-Anschuldigung*)

Cette carte peut être jouée contre le Pape durant l'action jouer des cartes dans deux cas: - le Pape a redistribué des fonctions au début du tour (la carte ne peut pas être jouée si le Pape n'a fait que distribuer ses propres fonctions) OU - si le joueur qui joue la carte n'a, durant la distribution, reçu du Pape ni fonction ni cardinal.

Remarque: cette carte n'a aucune effet au premier tour

Après que cette carte ait été jouée, tous les joueurs (sauf le Pape) doivent voter avec leurs cardinaux (et uniquement avec eux) si l'accusation de corruption est maintenue ou non. Tous les cardinaux d'un joueur votent soit pour soit contre l'accusation. Le vote se fait oralement, en sens horaire en débutant par le joueur qui a joué la carte. Il annonce le nombre de voix (nombre de cardinaux qu'il contrôle) et sa position (oui ou non).

Si une majorité se dégage pour le maintien de l'accusation, le Pape devra sauter sa prochaine phase de jeu. Dans le cas contraire il ne se passe rien. Quel que soit le résultat, la carte accusation est définitivement défaussée (*la règle ne dit rien sur ce qui se passe en cas d'égalité de voix, n.d.t.*).

6 Enchères

Lors de l'action achat-espionnage, le joueur retourne une des cartes du centre de la table face visible (sauf s'il joue une carte Espion pour prendre une carte). La carte retournée est mise aux enchères. Le joueur qui a retourné la carte fait la première offre. Cette offre peut être de 0 (zéro). Les autres joueurs peuvent surenchérir. L'enchère se déroule en sens horaire. Un joueur ne peut pas proposer un montant supérieur à sa fortune.

Un joueur qui passe sort de l'enchère pour cette carte. L'enchère peut durer plusieurs tours. Le plus offrant acquiert la carte et paie le montant articulé à la banque. Si le premier joueur passe et que personne n'enchérit, la carte revient gratuitement au premier joueur (on considère que si le premier joueur passe d'entrée, il a fait une offre de 0 (zéro)).

Le joueur qui acquiert une carte de Fonction (Amt), Artiste (Künstler), Famille mineure (Ausstehende Familie) ou Ville (Besitz/Stadt) doit la jouer immédiatement.

Remarque: un joueur qui acquiert un Artiste (Künstler) doit payer les honoraires indiqués pour jouer la carte. S'il ne peut ou ne veut pas payer les honoraires, la carte est remise dans la pile (elle pourra revenir au tour prochain).

7 Jouer des cartes

Lors de l'action jouer des cartes, le joueur en phase peut jouer autant de cartes de sa main qu'il désire. A l'exception de la carte Médecin (Doktor) les cartes de la main sont jouées lors de cette action.

8 Appropriation de cartes

S'approprier des cartes d'un adversaire permet de renforcer sa propre puissance et d'augmenter son nombre de PV tout en affaiblissant l'adversaire.

Les cartes posées devant les joueurs ont deux statuts distincts. Elles sont protégées ou non protégées.

NON PROTÉGÉES: un joueur peut tenter de voler une Fonction (Amt) ou un Artiste (Künstler) d'un autre joueur qui n'est pas placé sous une carte Ville (Besitz/Stadt) ou sous le plateau de famille. Une telle carte est dite non protégée. Tenter de voler une carte non protégée ne nécessite pas d'utiliser sa propre puissance, mais un surplus de puissance peut s'avérer utile.

PROTÉGÉES: un joueur peut tenter de s'approprier une carte Famille mineure (Ausstehende Familie) qui ne se trouve pas sous une ville (Besitz/Stadt) ni sous le plateau de famille, ou de s'approprier une carte Ville (Besitz/Stadt), y compris tout ce qu'elle protège (Fonction, Artiste, Famille mineure). Le joueur doit utiliser sa puissance car la carte convoitée dispose également de sa propre puissance. Il n'est pas possible de s'approprier une carte individuelle protégée par une Ville, le joueur doit tenter de s'approprier de la carte Ville. En cas de réussite, il prend tout ce qui est lié à la ville.

Remarque: il est possible de tenter de s'approprier des cartes protégées par le plateau de famille, mais en aucun cas s'approprier de le plateau de famille elle-même. Un joueur qui s'approprie d'un Artiste adverse doit immédiatement payer les honoraires à la banque. Si sa fortune ne le lui permet pas, il ne peut pas tenter de s'approprier une telle carte.

Sur les cartes Ville (Besitz/Stadt), Famille mineure (Ausstehende Familie) et Condottiere figure une valeur de puissance (en regard de Macht). Les Fonctions (Amt) et Artiste (Künstler) (voir 8.2) n'ont aucune valeur de puissance. La somme des valeurs de puissance va déterminer l'issue de la tentative d'appropriation.

8.1 Déroulement

Le joueur en phase désigne la carte dont il veut s'approprier (carte non protégée, famille mineure, ville avec ou sans cartes). Si la cible est une carte Ville ou une carte Famille mineure, la puissance est immédiatement visible (inscrit sur la carte). Les familles mineures protégées par une ville additionnent leur valeur de puissance à celle de la ville. Le défenseur, le joueur cible de l'attaque, additionne la puissance des cartes ciblées.

Les deux joueurs peuvent maintenant utiliser des cartes Condottiere pour augmenter leur puissance. Chaque joueur choisit en secret

les cartes Condottiere qu'il veut jouer. Les cartes sont révélées simultanément.

Les joueurs totalisent leur valeur de puissance (cartes condottiere pour l'attaquant, cartes Condottiere et valeurs des cartes ciblées pour le défenseur).

Si la puissance de l'attaquant est supérieure à celle du défenseur, l'attaquant prend la (les) carte(s) cibles devant lui.

Si la puissance de l'attaquant est inférieure ou égale à celle du défenseur, la tentative d'appropriation échoue.

Les cartes Condottiere utilisées sont remises dans la pile.

ATTENTION: pour jouer des cartes Condottiere, le joueur doit payer le montant indiqué sur la carte sous "Söldnerlohn". Le joueur qui n'a pas le montant nécessaire ne peut pas jouer la carte. Si la carte est jouée et que le joueur n'a pas le montant, il reprend la carte en main et elle ne compte pas.

8.2 Exception da Vinci

Les artistes n'ont pas de valeur de puissance à l'exception de Leonardo da Vinci. Cette valeur est utilisée comme suit:

- Si le joueur propriétaire de da Vinci attaque, la puissance de da Vinci est ajoutée à celle des cartes Condottiere qu'il joue.
- Si le joueur propriétaire de da Vinci se défend, da Vinci donne un point de puissance à la ville sous laquelle il se trouve.

La carte da Vinci non protégée ne fournit aucun point de puissance.

9 Revenus

Lors de la phase de revenus, les joueurs touchent des ducats de la banque en fonction de leurs possessions. Seules les villes et les fonctions rapportent de l'argent. Le joueur additionne la valeur "Einkommen" de chaque carte qu'il possède pour déterminer son revenu.

Au début des tours 2 et 3, chaque joueur touche en outre 35 ducats pour sa famille (indiqué sur le plateau de famille).

La fortune de chacun est tenue secrète.

10 Election

La phase d'élection est destinée à choisir un nouveau Pape. Pour cette élection, chaque cardinal a trois voix, chaque carte de Fonction donne un nombre de voix égal à celui indiqué sous "Stimmen".

L'élection peut se dérouler en plusieurs tours. Chaque joueur inscrit sur sa feuille combien de voix (parmi celles qu'il contrôle) il donne à quelles familles. Un joueur peut donner des voix à sa propre famille, répartir les voix comme il l'entend sur d'autres familles. Cependant un joueur doit utiliser toutes les voix dont il dispose. Le vote blanc n'est pas autorisé.

Pour être élu, un joueur doit recueillir la moitié des voix plus une. Si aucun pape n'est élu au premier tour, un second tour a lieu. Le vote se fait oralement (et non plus à bulletin secret) dès le second tour. Le Pape en exercice annonce le premier à qui il donne ses voix. Les autres joueurs suivent en sens horaire. Chaque joueur doit répartir l'intégralité de ses voix.

N.d.t: ce système peut faire durer une partie indéfiniment. Si chaque joueur vote pour lui, il n'y aura jamais de majorité absolue. Voici donc une proposition de vote alternative:

Tous les tours se déroulent à bulletin secret. Au terme du premier tour, si aucun joueur n'a réuni la majorité absolue, le joueur qui a le moins de voix ne peut plus être candidat. Il continue cependant à voter, mais personne ne peut voter pour lui. En cas d'égalité à la dernière place, le pape en exercice décide quel joueur est éliminé (éliminé signifie uniquement que le joueur n'est plus candidat à la papauté, il continue à voter).

Un second tour a lieu avec un candidat de moins (mais tous les joueurs votent, celui qui a été éliminé doit donc voter pour un ou plusieurs autres joueurs). Ce second tour se fait également à bulletin secret. Si aucun candidat n'atteint la majorité absolue, celui qui a obtenu le moins de voix est éliminé. En cas d'égalité à la dernière place, le Pape en exercice désigne le joueur éliminé.

L'élection se poursuit ainsi jusqu'à ce qu'un joueur obtienne la majorité absolue. Il y aura donc forcément un tour où soit un joueur obtient la majorité absolue (il est ainsi élu), ou alors il n'y a plus que deux candidats en lice. S'il n'y a que deux candidats en lice et que tous les deux obtiennent un score identique (même nombre de voix), un tour supplémentaire se fait oralement. Chaque joueur doit attribuer la totalité de ses voix à un seul des deux candidats. Le premier à parler est le Pape en exercice, les autres suivent en sens horaire. Si l'égalité persiste au terme de ce dernier tour d'élection, le premier joueur à avoir été éliminé désigne qui sera le nouveau pape.

11 Conditions de victoire

Au terme de chaque tour, les joueurs gagnent des PV pour:

- les ducats: 1 PV par tranche complète de 10 ducats de fortune
- le Pape: le Pape en exercice donne 10 PV au joueur qui le contrôle
- Fonction et Artistes: ils donnent autant de PV qu'indiqué sur la carte sous "Siegpunkte", le joueur additionne les PV des cartes qu'il contrôle.

Les joueurs comptabilisent les PV obtenus sur leur carte de famille. Au terme de la partie, celui qui en a le plus l'emporte. Les égalités ne sont pas départagées.

12 Pouvoir du Pape

Au début des tours 2 et 3, le Pape en exercice doit réorganiser les fonctions. Le Pape peut (ce n'est pas une obligation) prendre toutes les cartes Fonction des autres joueurs (pas les siennes), les mélanger et les redistribuer face cachée aux joueurs. Chaque joueur doit avoir, après redistribution, autant de fonction qu'il avait avant. Si le Pape opte pour cette redistribution, il s'expose à subir les effets de la carte Accusation de corruption.

N.d.t: la règle précise bien que cette redistribution se fait face cachée. On peut cependant laisser la liberté au Pape de le faire face visible, c'est-à-dire que le pape choisit à quel joueur il donne quelle fonction. Cependant chaque joueur doit avoir autant de fonction après redistribution qu'avant.

Le Pape doit (c'est une obligation) ensuite prendre ses propres cartes fonction et les redistribuer comme il l'entend entre les joueurs (*n.d.t: la règle ne précise pas si cette redistribution doit se faire uniquement parmi les autres joueurs ou si le Pape peut conserver tout ou partie de ses fonctions*).

Le Pape prend ensuite à la banque autant de cardinaux qu'il y a de joueurs. Il répartit ces cardinaux comme il l'entend parmi les joueurs. Cependant il ne peut se distribuer qu'un seul cardinal de plus que le nombre qu'il a donné au joueur à qui il en a donné le plus (exemple: partie à 5 joueurs, le Pape doit distribuer 5 cardinaux, il en donne 2 à un joueur et peut donc en conserver 3 (2+1). Il ne peut pas en donner 1 à un joueur et en conserver 4. Le maximum que le Pape peut conserver est le nombre donné au joueur qui en a reçu le plus +1).

13 Négociations

Les négociations sont autorisées entre les joueurs en tout temps de la partie. Un joueur peut faire des propositions d'échange avec d'autres joueurs lorsqu'il est en phase, jamais hors de sa phase. Les négociations peuvent porter sur tout ou presque. Les joueurs peuvent s'échanger des cartes, s'en acheter. Sont exclus des négociations: les cardinaux et les cartes de famille. En outre, les négociations portant sur des échanges de fonction ne peuvent aboutir qu'avec l'aval du Pape.

Les négociations sont également autorisées lors des votes (je te donne mes voix et si tu es élu Pape tu me donnes telle fonction). Une promesse faite lors d'une négociation doit être tenue.

14 Option 6 joueurs (n.d.t)

Le matériel est suffisant pour permettre des parties à six joueurs (sauf peut-être l'argent, c'est à voir). A six joueurs, chacun reçoit 3 cardinaux en début de partie. le Pape en distribuera ensuite 6 à chacun des tours 2 et 3, soit un total de 12 cardinaux ($6 \times 3 = 18 + 12 = 30$).

Pour les cartes, deux options se présentent car à chaque tour, chaque joueur effectue un nombre identique de phases. Il faut donc mettre 12 cartes pour les enchères (chacun effectuera ainsi 2 phases par tour comme à 5 joueurs). Cependant, neuf cartes sont définitivement défaussées une fois jouées. En distribuant 3 cartes par joueur en début de partie, on court le risque de manquer de cartes à mettre aux enchères au dernier tour. Le plus simple est de distribuer 2 cartes par joueurs en début de partie.

Toutefois, on peut aussi s'en tenir strictement à ce qui est écrit sur les cartes (et non à la règle). Ainsi, seules 5 cartes sont définitivement défaussées (au lieu de 9): les quatre cartes Décès (Tod), et la carte Médecin (Doktor). Uniquement sur ces cinq cartes il est précisé qu'elles sont définitivement défaussées après usage. Ainsi les autres cartes (Savonarola, Accusation de corruption (Ämterkauf-Anschuldigung) et Mariage (Heirat)) peuvent revenir en jeu. Dans ce cas, il est possible de jouer à 6 en distribuant en début de partie 3 cartes à chaque joueur.

Bien entendu pour jouer à six il faut une carte de famille supplémentaire.

Traduction des cartes:

Ämterkauf-Anschuldigung - Accusation de corruption: cette carte est jouée contre le Pape si celui-ci a procédé à une redistribution des fonction entre les joueurs au début du tour **OU** est jouée par un joueur qui n'a reçu ni fonction ni cardinal lors de la répartition papale. Les joueur votent (oralement) si l'accusation est acceptée. Si oui, le joueur qui contrôle le Pape doit sauter sa prochaine phase.

Tod/Meuchelmörder - Décès/Assassin: cette carte est jouée contre la carte Savonarola ou contre une carte Fonction. Si la carte est jouée par le Pape, ce dernier peut donner la Fonction ciblée à un autre joueur. Si elle est jouée par un autre joueur, la Fonction est remise dans la pile. Jouée contre Savonarola, elle élimine Savonarola de la partie. Cette carte est définitivement défaussée après usage.

Tod/Gift oder Seuche - Décès/Empoisonnement ou épidémie: cette carte est jouée contre un artiste ou contre une fonction. Elle peut être contrée par la carte Médecin (Doktor). Si elle n'est pas contrée, elle renvoie l'artiste ou fonction ciblée à la pile. Cette carte est définitivement défaussée après usage.

Savonarola: lorsque cette carte est jouée, le Pape ne peut plus jouer de carte de sa main jusqu'à la fin du tour ou jusqu'à ce que Savonarola soit tué par un Assassin (le Pape peut jouer une carte Assassin). Cette carte est définitivement défaussée à la fin du tour ou si Savonarola est assassiné.

Heirat - Mariage: cette carte est jouée contre un autre joueur. Jusqu'à la fin du tour, les deux joueurs (celui qui joue la carte et celui qui en est la cible) ne peuvent plus jouer de cartes l'un contre l'autre et tenter de s'approprier des cartes de l'autre. Le mariage est dissout soit par une carte décès soit à la fin du tour. Cette carte est définitivement défaussée après usage.

Spion - Espion: le joueur prend en main une carte parmi celles prévues pour les enchères (sans la consulter au préalable) **OU** le joueur prend une carte au hasard dans la main d'un autre joueur. Cette carte est définitivement défaussée après usage.

Pour les autres cartes:

- le chiffre en rouge est la puissance (Macht)
- le chiffre en bleu est le montant à verser pour utiliser la carte (Söldnerlohn ou Honorar)
- le chiffre en beige est le revenu apporté par la carte au terme du tour
- le chiffre en vert est le nombre de PV rapporté par la carte au terme du tour

Rappel: à l'exception des cartes Condottiere, toutes les cartes à conserver en main sont définitivement défaussées une fois jouées. Les cartes à jouer immédiatement ne sont jamais définitivement défaussées mais sont remises dans la pile si elles sont éliminées.