

# CONDOTTIERE

## COMPOSITION DU JEU:

**Un plateau de jeu** représentant l'Italie au temps de la renaissance. sur cette carte, figurent les capitales des républiques et royaumes qui composent l'Italie de cette époque. ([voir photo en fin de page](#))

**Une pièce de bois:**  
représentant le Condottiere.  
Ce pion désigne, à chaque tour, le joueur qui choisit le lieu de la prochaine bataille.



**60 petits pions en bois:**  
de six couleurs différentes (6x10). Ils indiquent sur la carte les villes conquises par chaque joueur.



**96 cartes à jouer:**  
Elles servent à résoudre les différentes batailles entre Condottieri. Elle se répartissent comme suit:  
63 cartes Mercenaire  
15 cartes Épouvantail  
6 cartes Tambour  
3 cartes Évêque  
3 cartes Reddition  
3 cartes Hiver  
3 cartes Héroïne  
([voir le dessin et la signification des différentes cartes en fin de page](#))

## REGLE DU JEU:

### BUT DU JEU:

Le but du jeu est de conquérir des villes (indiquées par un rond rouge sur la carte) et de les réunir pour former le royaume le plus puissant de l'Italie. Les conditions de victoire varient suivant le nombre de joueur:

A quatre, cinq ou six joueurs, pour être déclaré vainqueur, un joueur doit contrôler trois villes situés dans des régions adjacentes. Par régions adjacentes, on entend des régions qui ont au moins une frontière commune.  
Exemple: un joueur contrôlant Genova, Lucca et Bologna remportera immédiatement la partie s'il arrive à conquérir Parma, Modena ou Firenze

A deux et trois joueur, il faut contrôler quatre villes situées dans des régions adjacentes pour remporter la victoire.

Si aucun joueur n'a atteint cet objectif lorsque la dernière ville figurant sur la carte est prise, le gagnant est alors le joueur qui contrôle le plus de villes, que celles-ci soient adjacente ou non. Pour plus de détails, voir le dernier paragraphe des règles: Fin de partie.

### Préparation du jeu:

Le plateau de jeu représentant la carte de l'Italie est placé au centre, de la table. Chaque Joueur choisit une couleur de pions et les place devant lui, en dehors du plateau de jeu. Ces pions serviront au cours de la partie à indiquer les villes conquises par chacun.

Le joueur le plus jeune est désigné pour être le Condottiere au premier tour. Il place le pion du Condottiere devant lui. Puis, il mélange bien les cartes et en distribue 10 à chaque joueur (ainsi qu'à lui-même).

Le Condottiere désigne ensuite la ville de son choix. C'est celle où aura lieu la première bataille. La partie peut commencer.

### Déroulement de la partie:

une partie de CONDOTTIERE se déroule en plusieurs manches. Chaque manche se compose d'une série de batailles pour la conquête des grandes villes italiennes. Les batailles sont résolues à l'aide des cartes que les joueurs abattent une à une devant eux. Une manche se termine quand, à la fin d'une bataille, il n'y a plus qu'un joueur à avoir des cartes en main. Il redonne alors ses cartes qui sont mélangées avec les autres. Chaque joueur reçoit à nouveau 10 cartes plus 2 cartes supplémentaires par ville qu'il contrôle et une nouvelle manche commence. La partie continue ainsi jusqu'à ce qu'un joueur remporte la victoire.

### Déroulement une bataille:

Le lieu de chaque nouvelle bataille est choisi par le Condottiere, autrement dit le joueur qui possède le pion du Condottiere. Attention! Il n'est pas possible d'attaquer une ville appartenant déjà à un autre joueur.

Le Condottiere joue en premier lors de la bataille, les autres joueurs jouant chacun leur tour, suivant le sens des aiguilles d'une montre. Au cours d'une bataille, chaque joueur peut à tour de rôle:

- soit poser une carte devant lui. La valeur de celle-ci vient alors s'ajouter à celles qu'il a déjà déposées les tours précédents. Il est possible de jouer en premier tous les types de cartes, même une carte Hiver, Tambour ou Épouvantail mais jamais plus d'une carte par tour.
- soit passer son tour. Dans ce cas, il annonce "Je passe" et il ne peut plus poser de nouvelles cartes avant la bataille suivante. Cela ne l'empêche pas de conquérir éventuellement la ville si, à la fin de la bataille en cours, il possède l'armée la plus forte.

Il est important de noter que, même s'il reste seul à jouer, un joueur peut rajouter autant de cartes qu'il désire tant qu'il n'a pas dit "Je passe".

Aucun joueur n'est obligé de participer à une bataille. Même le Condottiere peut décider de passer son tour dès le début de la bataille.

**Fin de la bataille.** La bataille continue jusqu'à ce que tous les joueurs aient dit "Je passe" ou qu'une carte Reddition ait été jouée. On considère alors la bataille terminée et on procède au décompte des forces en présence. Pour cela, on additionne les points des cartes Mercenaire posées par chacun, en tenant compte des modifications dues aux cartes spéciales (voir "Signification des cartes")

Le Joueur qui a constitué l'armée la plus forte conquiert la ville et pose un pion de sa couleur sur le rond rouge correspondant à la ville conquise. Le vainqueur reçoit également le pion du Condottiere.

Au cas où une carte Évêque est jouée, la bataille prend fin également mais l'on ne fait pas le décompte des forces en présence.

Dans le cas d'une carte Évêque, ou bien si deux joueurs (ou plus) sont à égalité, ou bien encore si aucun joueur n'a participé à la bataille, la conquête de la ville échoue. Le pion du Condottiere passe au joueur situé à gauche du joueur qui le détenait précédemment.

A la fin de chaque bataille, toutes les cartes déposées par les joueurs qu'ils aient ou non remporté la bataille, sont mises de côté. Elles ne pourront plus être utilisées jusqu'à la prochaine manche.

Le joueur qui possède le pion du Condottiere désigne la ville où aura lieu la bataille suivante. Il peut désigner n'importe quelle ville de la carte, à condition que celle-ci ne soit pas contrôlée par un autre joueur (une fois qu'un joueur prend le contrôle d'une ville, celle-ci lui appartient jusqu'à la fin de la partie). Il peut même désigner à nouveau la ville où vient d'avoir lieu la dernière bataille si aucun joueur n'a réussi à la conquérir.

Le joueur qui possède le Condottiere peut aussi décider de ne pas désigner de nouvelle ville. Dans ce cas, le pion Condottiere passe automatiquement au joueur situé à sa gauche, lequel devra désigner la ville où aura lieu la prochaine bataille.

## Qui contrôle le Condottiere ?

En début de partie, c'est le joueur le plus jeune qui reçoit le pion, du Condottiere; Par la suite, c'est le vainqueur de chaque bataille qui le reçoit.

S'il n'y a pas de vainqueur (parce qu'une carte Évêque a été jouée, ou que des joueurs sont à égalité ou qu'aucun joueur n'a participé à la bataille), le pion Condottiere passe au joueur situé à gauche du joueur qui le détenait précédemment. La même règle s'applique si le joueur qui possède le Condottiere refuse de désigner une ville.

Rappelons que seul le Condottiere peut choisir la ville où aura lieu la prochaine bataille.

## Un joueur n'a plus de cartes

Lorsque qu'un joueur n'a plus de cartes en main, il arrête de jouer jusqu'à, la fin de la manche en cours. Les autres Joueurs continuent sans lui. Toutefois, s'il remporte la bataille pendant laquelle il a joué sa dernière carte, il reçoit le pion du Condottiere normalement. Il peut désigner le lieu de la prochaine bataille même s'il n'y participe pas.

## Défausse de cartes

A la fin d'une bataille, un joueur peut se défausser de toutes les cartes qui lui restent si il ne possède plus aucune carte Mercenaire dans son Jeu. La défausse n'est jamais obligatoire. Tant qu'un joueur possède une carte Mercenaire, toute défausse est impossible.

## Fin d'une manche

Une manche prend fin lorsqu'après une bataille, il n'y a plus qu'un seul joueur à avoir des cartes en main. Ce dernier donne alors toutes ses cartes au Joueur qui contrôle le Condottiere, lequel rassemble les 96 cartes du jeu et les mélange bien. Il distribue ensuite 10 cartes à chaque joueur, puis donne 2 cartes supplémentaires à chacun par ville contrôlée. Exemple: un joueur contrôlant Parma, Venezia et Siena) reçoit 16 cartes en tout.

Le Condottiere choisit le lieu de la prochaine bataille et une nouvelle manche commence.

## Accords entre Joueurs

A tout moment de la partie, les joueurs sont libres de discuter entre eux et de passer éventuellement des accords. Ils peuvent se montrer leurs cartes mais ils n'ont pas le droit de donner ou d'échanger des cartes.

## Fin de la partie

La partie prend fin dès que l'un des trois cas suivants se présente :

- 1) A l'issue d'une bataille, un joueur contrôle 3 villes situées dans des régions adjacentes (partie à 4, 5 ou 6 joueurs ). Ce nombre est porté à 4 villes pour des parties à 2 ou 3 joueurs. Ce joueur gagne la partie même si d'autres joueurs possèdent plus de villes.
- 2) Un joueur prend le contrôle de la dernière ville neutre sur la carte.
- 3) Après un tour de table complet, aucun joueur ne désire désigner un nouveau lieu de bataille.

Dans les cas 2 et 3, le vainqueur est le joueur qui contrôle le plus de villes, qu'elles soient adjacentes ou non. En cas d'égalité, une bataille en rase campagne a lieu pour départager les vainqueurs. Seuls les joueurs arrivés en premier participent à cette dernière bataille et chacun reçoit 10 nouvelles cartes qui viennent s'ajouter aux cartes qu'il a déjà en main. Le déroulement de cette bataille est le même que celui d'une bataille pour le contrôle d'une ville sauf qu'aucun joueur ne peut se servir des cartes Reddition et Évêque. Le joueur qui possède le pion Condottiere pose la première carte. Si le joueur qui possède le pion Condottiere ne fait pas partie des joueurs qui participent à cette bataille finale, il le donne au joueur situé à sa gauche. Le vainqueur de cette dernière bataille gagne alors la partie. En cas de nouvelle égalité, les gagnants se serrent courtoisement la main en se promettant de se départager lors d'une prochaine partie!

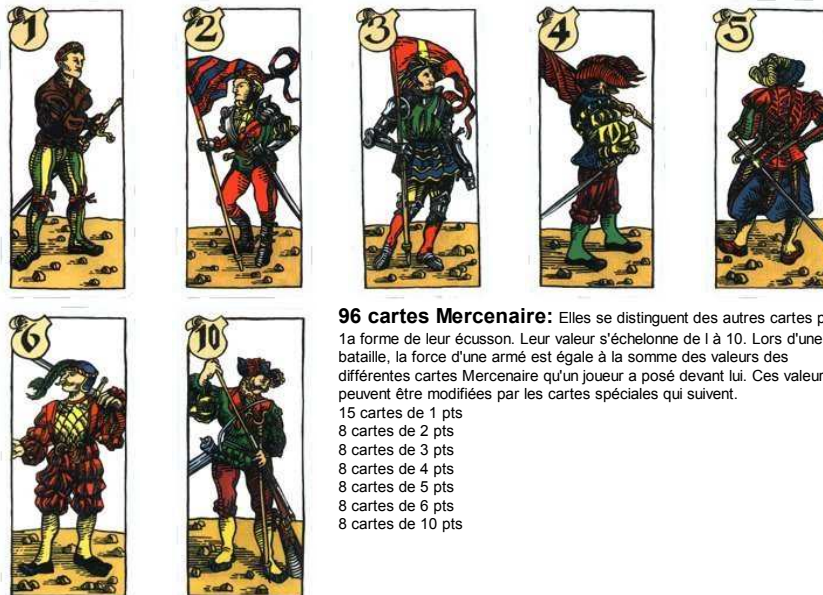
## Partie aux points

Les joueurs qui le désirent peuvent décider de se donner comme but de jeu un nombre de points à atteindre en plusieurs parties: 20 ou 30 points, par exemple. Dans ce cas le vainqueur est celui qui atteint ou dépasse à la fin d'une partie le nombre de points fixé au début du jeu.

A la fin de chaque partie, le calcul des points s'effectue de la façon suivante:

- chaque joueur marque 1 point par ville contrôlée.
- si un joueur gagne la partie en contrôlant 3 villes adjacentes (4 villes à 2 ou 3 joueurs), il s'ajoute un bonus de 5 points en plus des points marqués pour les villes qu'il contrôle.

## SIGNIFICATION DES CARTES



**96 cartes Mercenaire:** Elles se distinguent des autres cartes par la forme de leur écusson. Leur valeur s'échelonne de 1 à 10. Lors d'une bataille, la force d'une armée est égale à la somme des valeurs des différentes cartes Mercenaire qu'un joueur a posé devant lui. Ces valeurs peuvent être modifiées par les cartes spéciales qui suivent.

- 15 cartes de 1 pts
- 8 cartes de 2 pts
- 8 cartes de 3 pts
- 8 cartes de 4 pts
- 8 cartes de 5 pts
- 8 cartes de 6 pts
- 8 cartes de 10 pts



**3 cartes Hiver:** Les rigueurs du froid, la famine, la faible visibilité réduisent les capacités opérationnelles des soldats. Toutes les cartes Mercenaire qui ont été ou seront posées par les joueurs au cours de la bataille (y compris les cartes du joueur qui pose la carte Hiver) ne valent plus que 1 point. Exemple: un joueur totalisant 36 points avec 7 cartes Mercenaire (2 cartes de 10, 1 de 5, 2 de 4 et 3 de 1) verra son armée réduite à 7 points) si une carte Hiver est jouée au cours de la bataille.

**6 cartes Tambour:** Elles renforcent le moral des troupes. La valeur des cartes Mercenaire que le joueur a posées ou qu'il posera au cours de la bataille est multipliée par deux. Jouer plusieurs cartes Tambour ne sert à rien: la valeur de l'armée reste toujours le double de sa valeur de départ. La carte ne s'applique qu'aux cartes Mercenaire du joueur qui l'a posée. Si une carte Hiver est jouée pendant la même bataille, chaque carte Mercenaire du joueur ayant posé la carte Tambour vaudra 2 points. Exemple: un joueur totalise 21 points avec 3 cartes Mercenaire. Son armée vaudra 42 points s'il joue une carte Tambour. Dans le cas où une carte Hiver est jouée pendant la même bataille, son armée vaudra 6 points (3x2).



**15 cartes Épouvantail:** Il s'agit de leurre destinés à tromper l'ennemi! Quand un joueur pose une carte Épouvantail, il peut reprendre dans son jeu une carte Mercenaire déjà jouée au cours de la même bataille. On ne peut jamais échanger une carte Épouvantail contre une autre carte spéciale (Héroïne, Tambour, etc.) ou la carte d'un autre joueur. Une carte Épouvantail peut également être jouée seule! sans reprendre de carte Mercenaire.

**3 cartes Héroïne:** cette carte vaut toujours 10 points et se rajoute à la valeur des cartes Mercenaire pour évaluer la valeur d'une armée. Cette carte n'est affectée ni par la carte Hiver ni par la carte Tambour. Elle ne peut pas être remplacée par une carte Épouvantail. Un joueur peut en placer trois dans son armée. Cette carte peut être défaussée à la fin d'une bataille.



**3 cartes Reddition:** Lorsqu'un joueur joue cette carte, il met fin immédiatement à la bataille car la ville se rend. La ville est conquise par le joueur possédant l'armée la plus forte au moment précis où la carte est posée. Les cartes posées par tous les joueurs au cours de la bataille sont mises de côté et on passe à la bataille suivante.

**3 cartes Évêque:** Lorsqu'un Joueur pose cette carte, la ville est épargnée grâce à l'intervention de l'Église. La bataille prend fin immédiatement sans qu'il y ait de vainqueur. Les cartes posées par tous les joueurs au cours de la bataille sont mises de côté et on passe à la bataille suivante.



**PLATEAU DE JEU** (Taille réel = 28 x 41 cm)

