

# Condottiere



Règles de jeu  
TROISIÈME ÉDITION

## Introduction

Au temps de la Renaissance, l'Italie est divisée en de nombreux États tantôt en paix, tantôt en guerre. Les plus connus sont le duché de Milan et les républiques de Venise, Gênes et Florence.

C'est à cette époque qu'apparaissent les Condottieri, ces chefs d'armées mercenaires qui offrent leurs services aux villes les plus puissantes. Stratèges redoutables et hommes d'armes émérites, les Condottieri ne vont pas se contenter de louer leur savoir-faire et leurs troupes bien longtemps. Ils vont façonner la carte politique de l'Italie à coups d'intrigues, d'alliances, de batailles et de sièges. Les plus audacieux d'entre eux fondent de nouvelles dynasties tels Francesco Sforza, qui s'empare du duché de Milan et Giovanni de Médicis qui fait de Florence son royaume.

Avec CONDOTTIERE, vous allez revivre cette époque incroyable où tout semble possible pour une poignée d'hommes décidés. Dans le jeu, chaque joueur représente un Condottiere qui part à la conquête des villes les plus célèbres d'Italie. Mais attention, vous n'êtes pas seul ! Il faudra compter avec les ambitions des autres Condottieri.

La force de votre armée ne suffira probablement pas : il faudra aussi faire preuve de diplomatie si vous voulez avoir une chance de l'emporter.

## But du Jeu

Le but du jeu est de conquérir des villes, de les unifier pour créer le royaume le plus puissant d'Italie.

Le premier joueur à conquérir un certain nombre de régions gagne la partie. Il est possible de gagner plus rapidement en contrôlant des régions adjacentes. Des régions sont adjacentes si elles partagent une frontière commune.

Dans une partie à 4, 5, ou 6 joueurs, le premier joueur à contrôler un total de 5 régions *ou* 3 régions adjacentes est le vainqueur. Dans une partie à 2 ou 3 joueurs, le premier joueur à contrôler un total de 6 régions *ou* 4 régions adjacentes l'emporte.

Plus de détails sur les conditions de victoire au chapitre «Gagner la Partie», page 16.

## Matériel



- 1 plateau représentant une carte de l'Italie de la Renaissance. On y trouve 17 régions, chacune d'elle étant indiquée par sa ville la plus importante.



- 110 cartes, qui servent à résoudre les batailles entre les Condottieri.



- 1 pion Condottiere. Le joueur ayant ce marqueur décide de la région où aura lieu la bataille suivante.



- 1 pion Protection du Pape. La région où se trouve ce pion est considérée comme «ayant la protection du pape» et ne peut pas être attaquée.



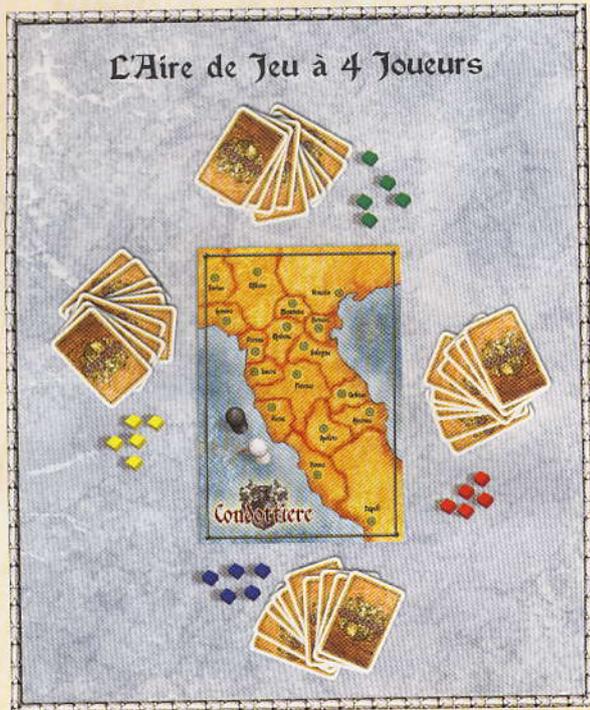
- 36 pions de contrôle en 6 couleurs différentes. On s'en sert pour indiquer les régions conquises par les joueurs.

- Ce livret de règles.

## Les Manches du Jeu

Une partie de CONDOTTIERE se fait en plusieurs **manches**. À chaque manche, il y a une ou plusieurs **batailles**. Quand tous les joueurs sauf un ont joué leur dernière carte, on distribue de nouvelles cartes et une nouvelle manche commence.

À la fin de chaque bataille, le joueur avec le pion Condottiere doit le placer dans la région de son choix. Cette région sera le lieu de la bataille suivante.



**Important :** le pion Condottiere ne peut pas être placé dans une région qui a la protection du pape ni dans une région déjà conquise par un joueur.

## Déroulement d'une Bataille

À chaque bataille, les joueurs placent des cartes devant eux à tour de rôle. Les cartes devant le joueur forment sa **ligne de bataille**. La ligne de bataille d'un joueur montre les forces engagées dans ce combat. Une fois que tous les joueurs ont placé leurs cartes, on résout la bataille, et le joueur avec la force la plus forte dans sa ligne de bataille conquiert la région contestée. On choisit alors une nouvelle région et on commence une autre bataille.

## Mise en Place

1. On place le plateau au centre la table.
2. Chaque joueur choisit une couleur et place ses pions de contrôle devant lui. Ces pions indiqueront les régions conquises au cours du jeu.
3. Le joueur le plus jeune prend le pion Condottiere et le place devant lui. Il mélange les cartes et en distribue 10 (face cachée) à chaque joueur (lui compris). Enfin, il place le pion Condottiere dans la région de son choix. C'est le lieu de la première bataille.

La première manche peut commencer avec sa première bataille.



## Initier une Bataille

Le joueur qui a placé le pion Condottiere est toujours le premier joueur de cette bataille, les autres jouant ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

À son tour de jeu, on doit **jouer une carte** ou **passer**.

### Jouer une carte

Si vous décidez de jouer une carte, placez **une** carte face visible devant vous, à côté des autres cartes déjà jouées lors de cette bataille. **Ces cartes** forment votre **ligne de bataille**. La force totale d'un joueur est la somme des valeurs de force des cartes dans sa ligne de bataille, en tenant compte des modifications créées par les cartes spéciales (voir "Explication des Cartes" aux pages 10-15). La première carte que vous jouez peut être de n'importe quel type, y compris une carte spéciale.

Après avoir joué une carte, vous annoncez la force totale de votre ligne de bataille.

N'oubliez pas que les joueurs ne sont jamais obligés de jouer une carte lors d'une bataille. Un joueur peut décider de passer à son tour de jeu. Même le joueur qui a placé le pion Condottiere peut décider de passer à son premier tour de la bataille.

### Passer

Si vous choisissez de passer, vous annoncez simplement "Je passe". Vous ne pouvez plus jouer de carte pour cette bataille. Vous devez sauter vos prochains tours de jeu pour cette bataille. Un joueur qui a passé peut tout de même gagner la bataille actuelle s'il a la plus forte ligne de bataille à la fin du combat.

Les autres joueurs peuvent continuer à jouer quand d'autres ont passé. Quand tous les joueurs ont passé sauf un, ce dernier peut continuer à jouer des cartes, une par une, jusqu'à ce qu'il décide de passer.



## Résoudre une Bataille

Les joueurs continuent à jouer, ayant le choix entre jouer une carte ou passer, jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé ou qu'un joueur pose la carte «Reddition». Puis on résout la bataille en suivant ces étapes.

### 1. Comparer la force

Tous les joueurs annoncent la force totale de leur ligne de bataille. Le joueur avec la ligne de bataille la plus forte prend le contrôle de la région. Il place un de ses pions de contrôle sur la région conquise et place le pion Condottiere devant lui.

**Exception** : si la ligne de bataille d'un joueur contient le plus de cartes Courtisan, ce joueur reçoit le pion Condottiere à la place du joueur qui vient de gagner la bataille (voir page 13).

Si plusieurs joueurs sont à égalité pour la plus forte ligne de bataille, personne ne place de pion de contrôle sur le plateau, et le pion Condottiere est donné au joueur à la gauche de celui qui le possédait en dernier.

## 2. Choisir une Nouvelle Bataille

Le joueur qui a le pion Condottiere peut choisir la région où se déroulera la bataille suivante. Il peut choisir n'importe quelle région tant qu'elle ne contient pas de pion de contrôle, ni le pion Protection du Pape. Il peut même choisir la dernière région si cette bataille s'est conclue sur une égalité.

## 3. Défausser les Lignes de Bataille

Tous les joueurs **doivent** défausser toutes les cartes dans leur ligne de bataille.

## 4. Défausser les Cartes en Main

Si un joueur n'a plus de cartes Mercenaire en main, il peut choisir de défausser toutes les cartes de sa main. La défausse n'est pas obligatoire, mais une possibilité pour les joueurs qui n'ont plus de carte Mercenaire. Un joueur qui a une ou plusieurs cartes Mercenaire en main ne peut pas défausser ses cartes.

## fin d'une Manche

Une manche se termine quand, après l'étape «Défausser les Cartes en Main» de la résolution d'une bataille, un seul joueur (ou aucun) a encore des cartes en main. Ce joueur peut garder une ou deux cartes de sa main mais doit défausser les autres. Puis le joueur ayant le pion Condottiere mélange toutes les cartes (y compris celles défaussées). Il distribue des cartes de façon à ce que tout le monde ait 10 cartes en main. Puis on distribue à chaque joueur une carte supplémentaire par région contrôlée par ce joueur.

*Exemple : un joueur sans carte en main contrôlant Parma, Venezia, et Siena reçoit 13 cartes.*

## Quand un Joueur n'a Plus de Carte

Lors d'une bataille, quand un joueur n'as plus de carte en main, il n'a pas d'autre possibilité que passer. Il ne pourra plus participer aux batailles avant la prochaine manche. Les autres joueurs continuent à résoudre les batailles sans lui. Si un joueur gagne une bataille au cours de laquelle il a joué sa dernière carte, il reçoit quand même le pion Condottiere et choisit le lieu de la prochaine bataille même s'il ne va pas y participer.



# Explication des Cartes

## Cartes Mercenaires



On les distingue des autres cartes par leur bordure orange et la forme de leur écusson dans le coin supérieur gauche. La valeur de ces cartes s'échelonne de 1 à 10, et indique la force de la carte. Les cartes Mercenaire sont le

type le plus courant de cartes fournissant de la force, même si d'autres cartes (Courtisan et Héroïne) ont aussi des valeurs de force.

Il y a 10 cartes Mercenaire de valeur 1 et 8 exemplaires pour les valeurs 2, 3, 4, 5, 6, et 10.

## Cartes Spéciales

Le nombre entre parenthèses indique le nombre d'exemplaires de la carte dans le jeu.



### Hiver (3)

Quand une carte Hiver est jouée, on défausse immédiatement toutes les cartes Printemps en jeu. Le froid et la famine de l'Hiver réduisent l'efficacité des soldats. Quand une carte Hiver est en jeu lors de la résolution d'une bataille,

toutes les cartes Mercenaire voient leur valeur passer à 1. Cela s'applique à toutes les cartes Mercenaire de tous les joueurs, y compris les cartes du joueur qui a joué la carte Hiver.

*Exemple : Guillaume a deux Mercenaires de valeur 10, un de valeur 5 et un autre de valeur 4, ce qui lui fait un total de 29 en force. Cependant, si une carte Hiver est en jeu, la force totale de Guillaume passe à 4.*

L'effet des cartes Hiver n'est pas cumulatif. S'il y a plusieurs cartes Hiver en jeu, l'effet est le même que s'il y avait une seule carte Hiver.



### Printemps (3)

Quand une carte Printemps est jouée, on défausse immédiatement toutes les cartes Hiver en jeu. La chaleur du printemps améliore le moral et la vitalité des soldats. Quand une carte Printemps est en jeu lors de la résolution d'une bataille, chaque joueur ajoute 3 à la force de chacune de ses cartes Mercenaire de plus forte force en jeu. S'il y a plusieurs cartes Mercenaire de plus forte valeur, chacune d'elles gagne ce bonus.

*Exemple : dans une partie à deux joueurs, Antoine a un Mercenaire de valeur 2 et deux Mercenaires de valeur 5 dans sa ligne de bataille ; Guillaume a un Mercenaire de valeur 1, un Mercenaire de valeur 4, une Héroïne, et une carte Printemps dans sa ligne de bataille. Comme les Mercenaires de valeur 5 d'Antoine sont les Mercenaires de plus forte valeur en jeu, il ajoute 3 à la valeur de chacune de ces cartes, pour une force totale de 18.*

*La force totale de Guillaume est de 15. Aucune des cartes de Guillaume ne gagne le bonus de 3 car aucune de ses cartes ne fait partie des cartes Mercenaire de plus forte valeur en jeu.*

L'effet des cartes Printemps n'est pas cumulatif. S'il y a plusieurs cartes Printemps en jeu, l'effet est le même que s'il y avait une seule carte Printemps.





### Évêque (6)

Quand une carte Évêque est en jeu, les cartes Mercenaire de plus forte valeur en jeu sont défaussées. Si plusieurs cartes sont à égalité pour la plus forte valeur, toutes ces cartes sont défaussées. Les cartes Mercenaire d'un joueur

qui a passé durant cette bataille peuvent tout de même être défaussées à cause d'une carte Évêque. La carte Évêque est défaussée après avoir été jouée et que ses effets ont été appliqués.

Le joueur qui a joué la carte Évêque reçoit le pion Protection du Pape et doit immédiatement décider s'il le place sur une région vide ou s'il le laisse en dehors du plateau.

Le pion Condottiere ne peut pas être placé dans la région où se trouve le pion Protection du Pape. Ce pion représente l'intervention de l'Église qui veut la paix dans cette région.

*Exemple : dans une partie à deux joueurs, Guillaume a dans sa ligne de bataille une carte Mercenaire de valeur 6, une de valeur 3, et deux de valeur 1. Antoine a dans sa ligne de bataille une carte Mercenaire de valeur 6, et deux cartes de valeur 1. Il joue une carte Évêque, les deux cartes Mercenaire 6 de Guillaume et celle d'Antoine sont défaussées car ce sont les cartes de plus forte valeur. Antoine reçoit le pion Protection du Pape, et doit décider s'il place ce pion dans une région vide ou s'il le laisse en dehors du plateau.*



### Courtisan (12)

Si, lors de l'étape "Comparer la Force" de la résolution d'une bataille, la ligne de bataille d'un joueur a le plus de cartes Courtisan, ce joueur reçoit le pion Condottiere à la place du joueur qui vient de gagner la bataille.

Le joueur qui a gagné la bataille place son pion de contrôle sur la région contestée, mais le joueur avec le plus de cartes Courtisan reçoit le pion Condottiere. Il choisit où aura lieu la prochaine bataille et sera le premier joueur de ce combat.

S'il y a une égalité pour le plus grand nombre de cartes Courtisan, le vainqueur de la bataille reçoit le pion Condottiere. S'il y a une égalité pour le plus grand nombre de cartes Courtisan et une égalité pour la plus grande force, le pion Condottiere est passé au joueur à gauche de la dernière personne ayant eu ce pion.

Le Courtisan a une force de 1 mais **n'est pas** considéré comme une carte Mercenaire. Par conséquent, il n'est pas affecté par les cartes Hiver, Printemps, Tambour ou Épouvantail. La carte Courtisan a une bordure rouge et non orange et sa valeur apparaît sur un sceau argenté et non un écusson.



### Tambour (6)

Une carte Tambour donne du moral à la ligne de bataille où elle est jouée. Quand on résout une bataille, les cartes Mercenaire dans la même ligne de bataille qu'une carte Tambour voient leur valeur doublée. On peut jouer

plusieurs cartes Tambour mais cela n'a pas d'effet supplémentaire. La valeur des cartes Mercenaire n'est pas triplée, quadruplée, etc. selon le nombre de cartes Tambour jouées.



S'il y a une carte Hiver en jeu lors de la résolution de la bataille, chaque carte Mercenaire dans la ligne de bataille d'une carte Tambour a une force de 2 au lieu d'1.

*Exemple : Guillaume a une force totale de 21 pour ses trois cartes Mercenaire. S'il joue une carte Tambour, son armée vaut alors 42, ou 6 s'il ya une carte Hiver en jeu.*

Si une carte Printemps est en jeu, lors de la résolution de la bataille, un joueur avec une carte Tambour dans sa ligne de bataille double la force de ses Mercenaires avant d'ajouter le bonus de 3 accordé par la carte Printemps.

*Exemple : la ligne de bataille d'Antoine est constituée d'un Mercenaire de force 2, d'un Mercenaire de force 4, et d'un Tambour. Il y a une carte Printemps en jeu. La carte Mercenaire la plus forte du jeu est le Mercenaire de force 4. La force totale d'Antoine est donc de 15.*



### Héroïne (3)

L'Héroïne a une force de 10, mais **n'est pas** considérée comme une carte Mercenaire. Par conséquent, elle n'est pas affectée par les cartes Hiver, Printemps, Tambour ou Épouvantail. La carte Héroïne a une bordure rouge et non orange et sa valeur apparaît sur un sceau argenté et non un écusson.



### Épouvantail (16)

Les cartes Épouvantail servent à tromper l'ennemi. Jouer une carte Épouvantail permet au joueur de récupérer en main une de ses cartes Mercenaire de sa ligne de bataille. Quand un joueur joue une carte Épouvantail, il peut choisir de ne

pas récupérer de carte Mercenaire. On ne peut pas utiliser de carte Épouvantail pour récupérer une carte spéciale, une carte dans une ligne de bataille adverse, ou une carte de la défausse. La carte Épouvantail est défaussée après usage.



### Reddition (3)

Quand un joueur joue cette carte, il met fin immédiatement à la bataille et la région est capturée par le joueur qui a la plus forte ligne de bataille au moment où la carte Reddition est posée.

## Accords entre les Joueurs

À tout moment, les joueurs peuvent passer des accords et discuter stratégie entre eux. On a le droit de montrer ses cartes à ses adversaires mais il est **interdit** de les échanger. Les joueurs ne sont pas obligés de respecter les promesses faites.



## Gagner la Partie

Dans une partie à 4, 5, ou 6 joueurs, le jeu s'arrête dès qu'à la fin de l'étape "Comparer la Force" de la résolution d'une bataille, un joueur contrôle un total de 5 régions *ou* 3 régions adjacentes. À 2 ou 3 joueurs, il faut un total de 6 régions *ou* 4 régions adjacentes.

Si à la fin d'une bataille, toutes les régions disponibles du plateau ont été conquises sans que personne ne remplisse les conditions de victoire indiquées précédemment, le joueur qui contrôle le plus de régions l'emporte. Cela peut arriver quand toutes les régions sauf une ont été capturées, cette dernière région ayant la protection du pape.

### Les Égalités

Si plusieurs joueurs sont à égalité pour le plus grand nombre de régions, on effectue une dernière bataille. Seuls les joueurs à égalité peuvent y participer. Pour commencer, tous les joueurs défaussent leur main. Le joueur qui a le pion Condottiere mélange les 110 cartes et en distribue 10 à chaque joueur impliqué, plus une carte par région contrôlée par le joueur.

C'est le joueur avec le pion Condottiere qui commence. S'il ne fait pas partie des joueurs à égalité, c'est le joueur impliqué le plus proche sur sa gauche qui débute.

Le joueur qui gagne cette dernière bataille emporte la partie. Si elle se termine sur une égalité, les joueurs à égalité partagent la victoire.

## Variantes

Pour des parties plus longues ou plus variées, les joueurs peuvent utiliser une ou plusieurs des règles suivantes.

### Piocher Après la Bataille

Chaque joueur pioche des cartes à la fin de chaque **bataille** au lieu de les piocher à la fin de chaque manche. En fait, avec cette variante, il n'y a plus de manches mais une série de batailles.

Avec cette variante, au début du jeu, les joueurs commencent avec 7 cartes au lieu de 10.

La résolution des batailles se fait ainsi.

**1. Comparer la force** (comme dans les règles normales)

#### 2. Piocher des Cartes

Chaque joueur peut piocher jusqu'à 3 cartes mais ne peut pas dépasser sa limite de cartes. Cette limite est égale à 10 plus 1 par région contrôlée par le joueur.

*Exemple : Antoine a 9 cartes en main à la fin d'une bataille et il contrôle 1 région. Sa limite est donc de 11 cartes. Il ne peut piocher que 2 cartes pour respecter sa limite de cartes.*

Si à la fin d'une bataille, **aucun joueur n'a de carte** en main, chaque joueur pioche alors 10 nouvelles cartes au lieu de 3.

**3. Choisir une nouvelle bataille** (comme dans les règles normales)

**4. Défausser les lignes de bataille** (comme dans les règles normales)

Les joueurs n'ont pas le droit de défausser de cartes après chaque bataille.



## Jouer pour des Points

Cette variante ajoute plus de stratégie et de négociations, car il faut plusieurs parties pour décider du vainqueur.

Les joueurs décident d'un certain nombre de points à atteindre (20 ou 30, par exemple) après plusieurs parties de CONDOTTIERE. On gagne des points à la fin de chaque partie de la façon suivante :

- Un point par région contrôlé par le joueur.
- Si un joueur gagne la partie en contrôlant 3 régions adjacentes (4 à 2 ou 3 joueurs), il reçoit un bonus de 5 points en plus des points marqués pour chaque région.

On fait autant de parties que nécessaire pour qu'un joueur atteigne le total de points. Le joueur qui a alors le plus fort total l'emporte. S'il y a une égalité, on procède à une bataille finale comme dans les règles normales.

**Note : si vous utilisez** cette variante; il est conseillé de ne pas la coupler avec la variante "Capturer des Régions".

## Des Royaumes plus Grands

Cette variante allonge la durée du jeu et le rend plus difficile. Pour gagner, il faut maintenant 4 régions adjacentes (ou un total de 5 régions) de 4 à 6 joueurs, et 5 régions adjacentes à 2 ou 3 joueurs (ou un total de 6 régions).

## Capturer des Régions

Cette variante vous permet de capturer des régions déjà contrôlées par d'autres joueurs. On peut placer le pion Condottiere dans une région où se trouve un pion de contrôle adverse. Mais ce joueur (le défenseur de la région) bénéficiera d'un énorme avantage : il peut passer son tour tant qu'il le désire sans perdre le droit de jouer des cartes par la suite pour cette bataille.

Cependant, dès qu'il joue une carte, il doit suivre les règles normales. S'il passe à nouveau, il ne pourra plus jouer de cartes pour cette bataille. Cette capacité permet au défenseur de la région de jouer après que tous les autres joueurs aient passé (mais attention à la carte Reddition). Si la bataille se termine par une égalité, le défenseur garde le contrôle de la région et reçoit le pion Condottiere.

Quand un joueur joue une carte Évêque, il peut placer le pion Protection du Pape dans **n'importe** quelle région (y compris une région avec un pion de contrôle) ou le retirer du plateau.

## Cartes Cachées

Cette variante accroît le bluff dans le jeu. Quand un joueur joue une carte Mercenaire, Tambour, Héroïne, ou Courtisan, il la place face cachée dans sa ligne de bataille. La prochaine fois qu'il joue une carte, il retourne face visible la précédente carte face cachée (il ne peut y avoir qu'une carte face cachée dans une ligne de bataille, la dernière). Un joueur avec une carte face cachée qui passe peut décider de garder sa carte cachée. À la fin de la bataille, au moment de déterminer la force des joueurs, on révèle toutes les cartes cachées.

Une fois que l'on a joué une carte, on doit annoncer le total de force des cartes **visibles**.



Les cartes Mercenaire cachées ne peuvent pas être récupérées par les cartes Épouvantail. Si une carte Évêque est jouée, on ne prend en compte que les cartes Mercenaire visibles.

*Exemple : lors d'une partie à deux joueurs, Guillaume a dans sa ligne de bataille deux cartes Mercenaire de valeur 6 et une de valeur 10 mais face cachée. Antoine a un Mercenaire 5 et deux Mercenaires 1 dans sa ligne de bataille. Antoine joue un Évêque, la carte révélée la plus forte est un 6, tous les Mercenaires de valeur 6 sont défaussés. Le Mercenaire de valeur 10 n'est pas affecté par la carte Évêque car il est face cachée.*

## Crédits

**Auteur :** Dominique Ehrhard

**Développement:** John Goodenough

**Édition :** James Torr

**Design Graphique :** Scott Nicely

**Illustrations des Cartes :** Tomas Jedruszek

**Illustration de Couverture :** David Palumbo

**Direction Artistique :** John Goodenough

**Développeur Exécutif :** Christian T. Petersen

**Éditeur :** Christian T. Petersen

**Traduction :** Frédéric Bizet

**Mise en page :** Edge Studio · [www.edgeent.com](http://www.edgeent.com)

