

La Stanza



(2 à 4 joueurs, 60-90 minutes)

Dans La Stanza, les joueurs incarnent des personnalités de la Renaissance qui concourent pour les honneurs et l'argent au travers de diverses disciplines. Ils auront à leur disposition de multiples voies pour accéder à la gloire. Ils ne pourront cependant pas y parvenir seuls : ils devront faire appel au pouvoir et à l'influence des membres les plus distingués de la société.

Ces personnages soutiennent les actions des joueurs, les aidant à se faire une place au sommet. En fin de la partie, le joueur qui a cumulé le plus de points de prestige est déclaré vainqueur de La Stanza !

Matériel



1 plateau de jeu



4 plateaux individuels



12 grandes pièces (5 florins)
16 petites pièces (1 florin)



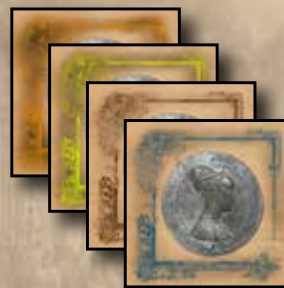
12 tuiles œuvre d'art (4 de chaque valeur 2, 3 et 4)



40 tuiles Personnage
(8 par discipline)



20 tuiles Personnage de départ
(4 par discipline)



4 tuiles Mécène



20 tuiles Bonus



6 tuiles Fermé



64 livres, 16 de chacune des 4 couleurs (vert, bleu, blanc et jaune)



35 pions, 7 de chacune des 5 couleurs (rouge, vert, bleu, blanc et jaune) représentant les fa-
veurs accordées par les soutiens des joueurs



1 marqueur de manche



1 mar-
queur 1^{er}
joueur

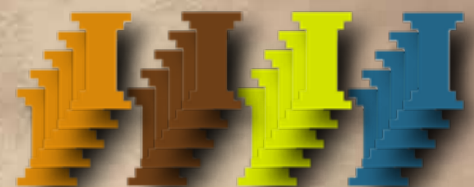
Dans chacune des 4 couleurs de joueur :



1 figurine



8 disques



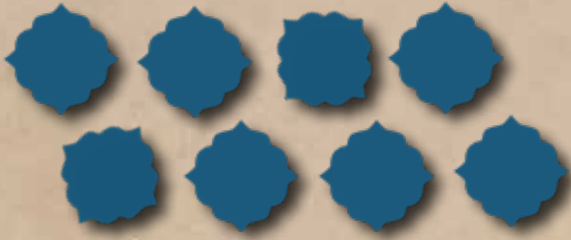
5 piliers



1 bateau

Plateaux individuels

Chaque joueur choisit une couleur de joueur et prend :



Les 8 disques de sa couleur



Les 5 piliers de sa couleur

Un plateau individuel



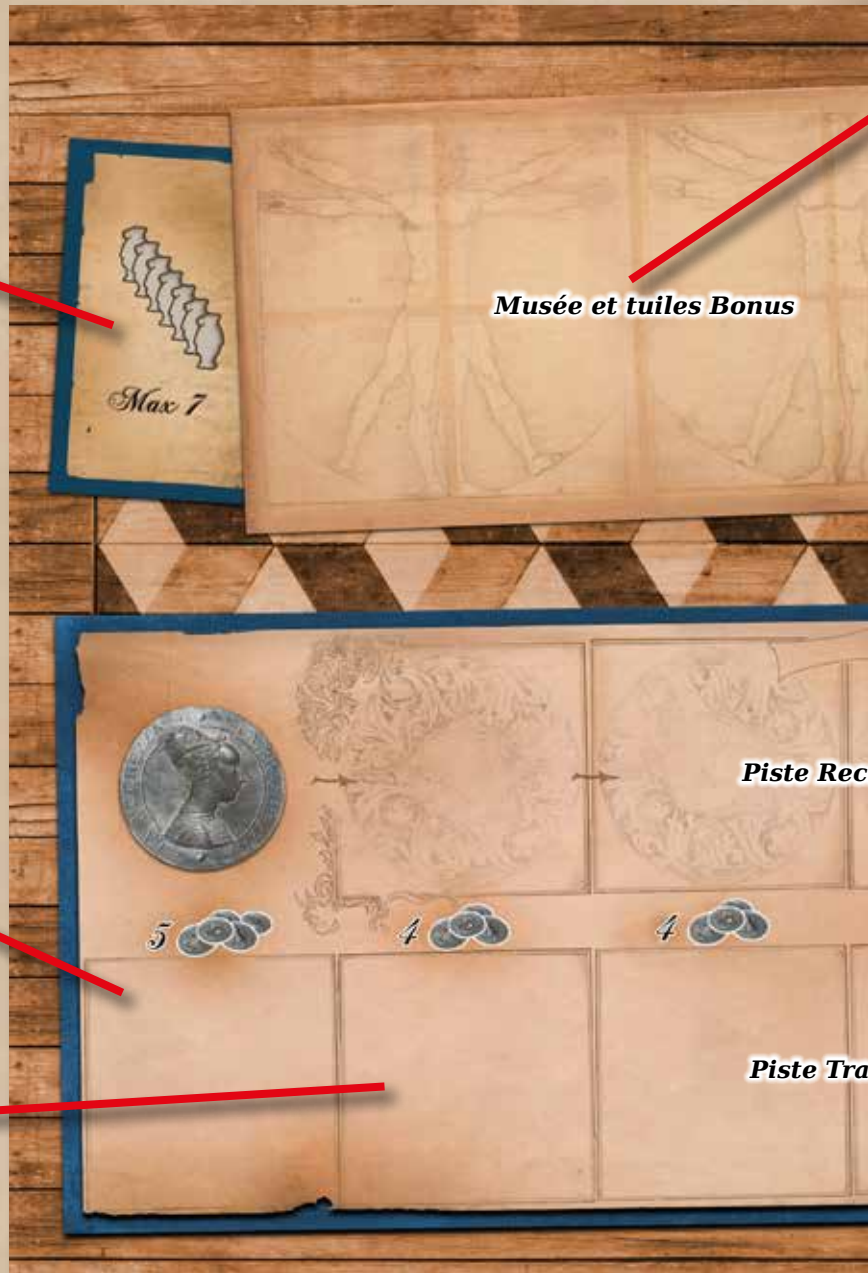
Un pion de chacune des 4 couleurs de base (**rouge**, **vert**, **jaune** et **bleu**).



La tuile Mécène de sa couleur. Il la place sur l'emplacement le plus à gauche de sa piste Travailleurs.



Une tuile Personnage de départ de chaque discipline. Il les place aléatoirement face visible sur les emplacements restants de sa piste Travailleurs. Les joueurs expérimentés peuvent choisir de les ordonner différemment.



Lors de la partie, les tuiles Bonus et œuvre d'art acquises par un joueur sont placées ici. Ces 8 emplacements ne sont pas limitatifs, si vous obtenez plus de tuiles, placez-les à côté de votre plateau.

1.



Le joueur qui a visité le plus de pays commence la partie. Donnez-lui 10 florins et le marqueur 1^{er} joueur.



2.



Le 2^{ème} joueur reçoit 11 florins.

3.



Si vous jouez à 3 ou 4, donnez au 3^{ème} joueur 12 florins et au 4^{ème} joueur 13 florins.

4.



Ces symboles apparaissent aussi bien sur les plateaux individuels que sur le plateau de jeu. Le symbole 3+ signifie que l'élément concerné n'entre en jeu que lors de parties à 3 ou 4 joueurs. Le symbole 4 signifie que l'élément concerné n'entre en jeu que lors de parties à 4 joueurs.

Plateau de jeu



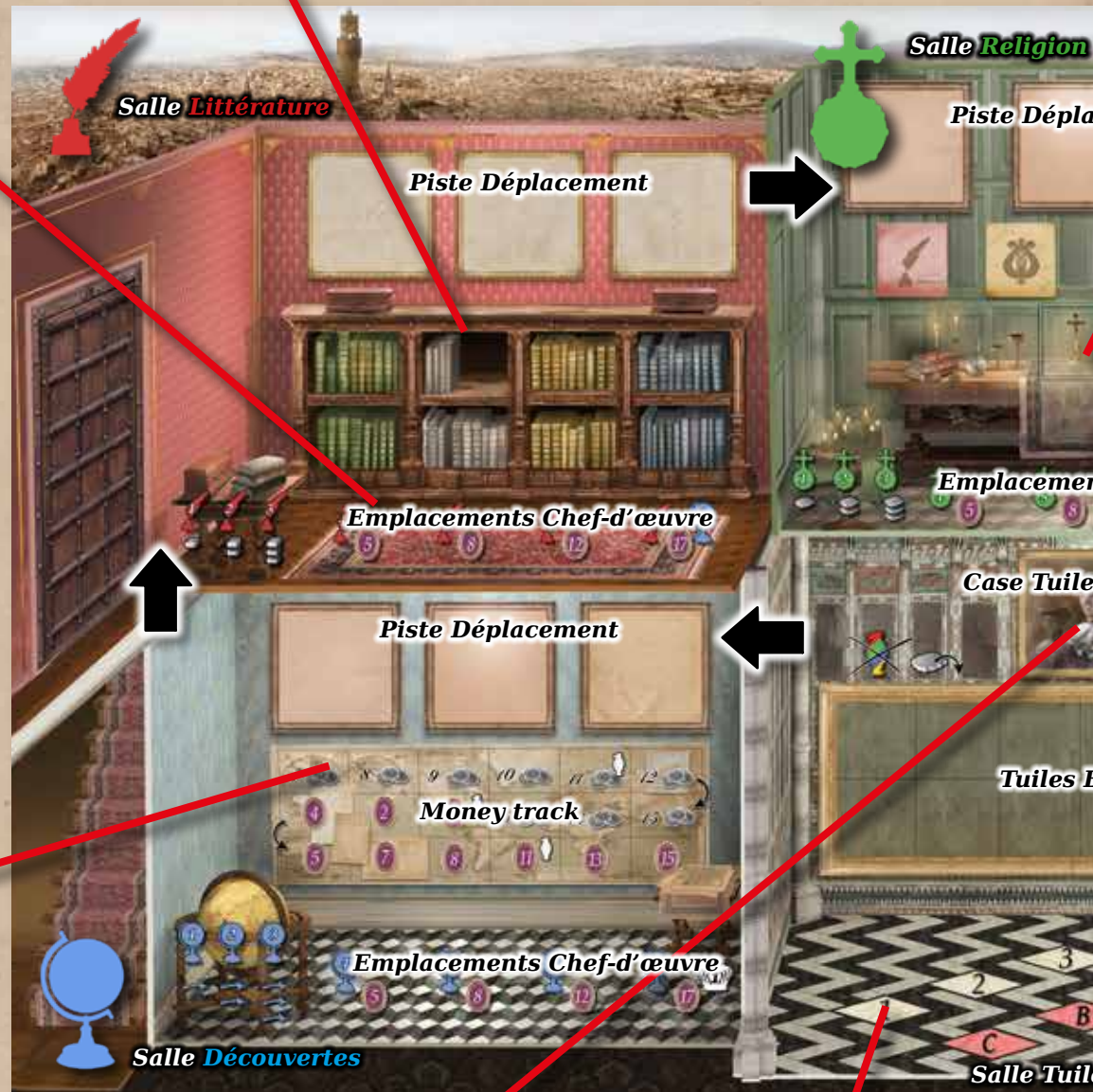
Triez les livres par couleur et placez-les sur les emplacements correspondants de la salle **Littérature**.



Pour les parties à 2 ou 3 joueurs, prenez 5 des 6 tuiles Fermé au hasard. Placez-en une dans chaque salle (exception : salle Tuiles Bonus) et recouvrez l'emplacement Chef-d'œuvre correspondant avec un pilier d'une couleur non attribuée. L'emplacement le plus à droite (17 PP) n'est jamais recouvert ainsi.

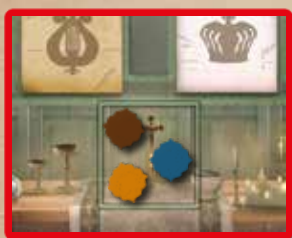


Placez les bateaux des joueurs sur la case 7 florins de la piste Argent dans la salle **Découvertes**.



Placez les figurines des joueurs sur la case Tuiles Bonus.

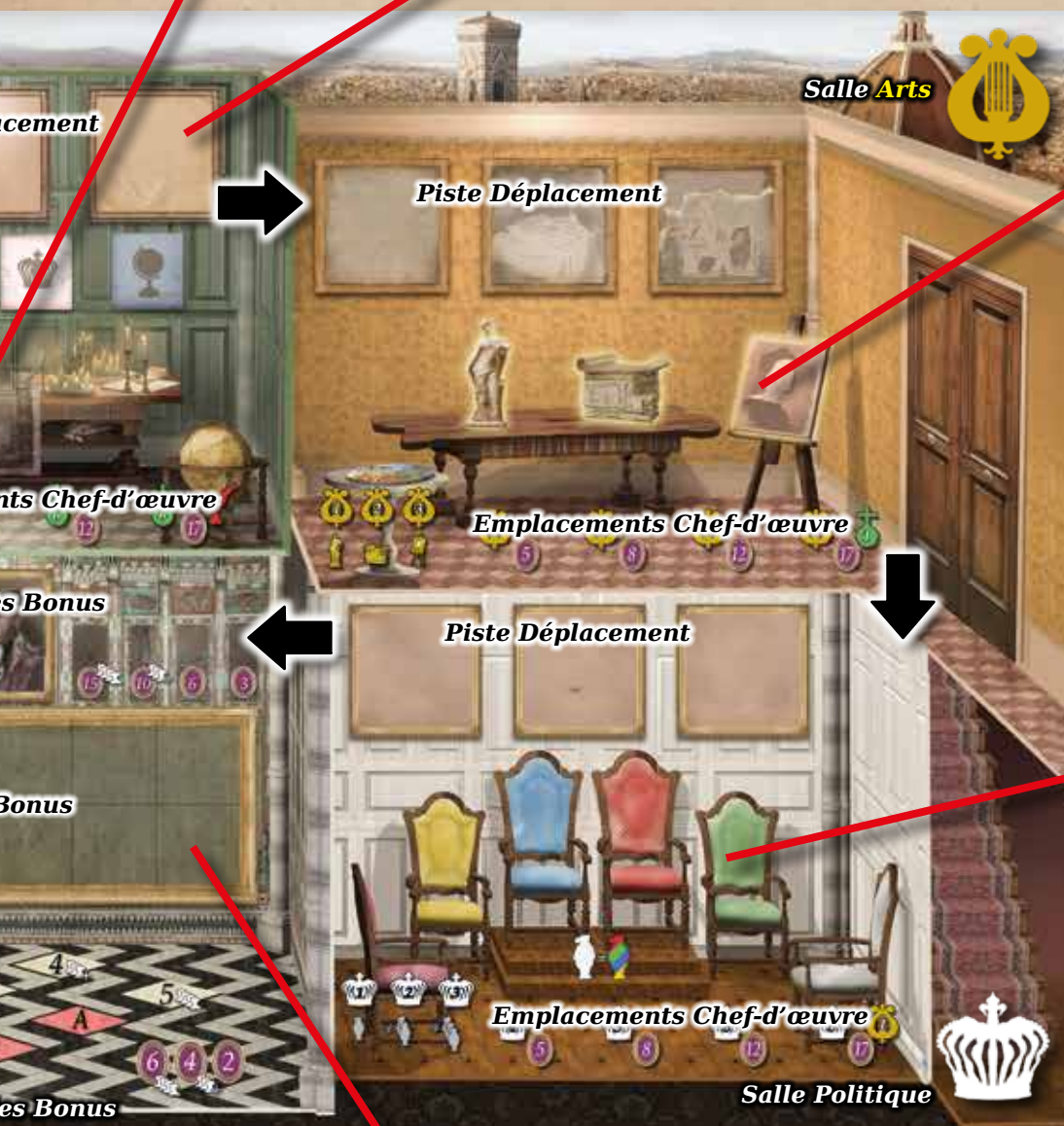




Placez un disque de chaque joueur sur l'emplacement **Religion** de la salle **Religion**.



Mélangez les tuiles **Personnage** et placez-en une face visible sur chaque case de la piste **Déplacement** (sauf sur la case de la salle **Tuiles Bonus**).



Placez autant de tuiles **Sculpture**, **Scénario** et **Tableau** que de joueurs sur les emplacements correspondants de la salle **Arts**.



Triez les pions par couleur et placez-les sur les fauteuils correspondants de la salle **Politique**.



Placez le marqueur de manche sur la 1^{re} case de la piste de manche, en-dessous des tuiles **Bonus**.

Triez les tuiles **Bonus** par discipline et prenez-en 3 de chaque (notez qu'il n'y a pas de tuiles **Bonus Politique**). Placez ces 12 tuiles **Bonus** aléatoirement sur la grille de la salle **Tuiles Bonus**.

But du jeu

La Stanza se joue en autant de manches que le nombre de joueur +1. Une fois ces manches jouées, les joueurs ont encore 3 derniers tours avant le décompte final. Le joueur qui possède le plus de Points de Prestige (PP) est déclaré vainqueur !

Tour de jeu

En commençant par le 1er joueur, chaque joueur effectue son tour de jeu dans le sens horaire autour de la table. A son tour, un joueur déplace sa figurine de 1 à 4 cases dans le sens horaire sur la piste Déplacement pour atteindre une tuile Personnage (exception : case Tuiles Bonus, voir page 13). Cette tuile est ajoutée à la piste Recrutement du joueur, sur la case libre la plus à gauche. Si vous n'avez pas de place pour accueillir le nouveau personnage, vous devez déplacer vos autres tuiles d'une case vers la droite. Si une tuile Personnage sort ainsi de votre plateau, elle est défaussée.

NOTE : lors des déplacements, ignorez les cases sans tuile Personnage et/ou occupées par un autre joueur. Chaque case ne peut accueillir qu'un seul joueur. La case Tuiles Bonus peut accueillir plusieurs joueurs, ainsi elle compte toujours dans votre déplacement, même lorsqu'elle est occupée par un ou plusieurs autres joueurs.



EXEMPLE : le déplacement du joueur bleu peut s'arrêter sur John Calvin, Charles V ou Vasco de Gama dans la salle **Découvertes**, ou sur Paracelsus dans la salle **Littérature**.

Après son déplacement et la récupération d'une tuile Personnage, un joueur doit choisir **UNE** des actions suivantes (exception : case Tuiles Bonus) :

Activer une discipline - Recevoir de l'argent - Passer

Activer une discipline

Pour activer une discipline, vous devez remplir 2 critères :

1. Votre figurine doit se trouver dans la salle correspondant à cette discipline (exemple : si votre figurine se trouve dans la salle **Découvertes**, vous pouvez activer la discipline **Découvertes**) OU vous dépensez un pion de la couleur de la discipline que vous souhaitez activer (en le remplaçant dans la salle Politique).
2. Vous devez recruter **au moins un personnage** de la discipline correspondante (même si vous en avez déjà un ou plus sur votre piste Travailleurs).

Pour recruter un personnage, prenez sa tuile de votre piste Recrutement pour la placer sur n'importe quel emplacement de votre piste Travailleurs en payant le cout indiqué au-dessus de cet emplacement. Recruter un personnage vous poussera la plupart du temps à retirer un personnage de votre piste Travailleurs. Le personnage retiré est soit écarté du jeu (s'il s'agit d'une tuile Personnage de départ), soit défaussé (s'il s'agit d'une tuile Personnage). Vous n'avez pas le droit de déplacer votre tuile Mécène ainsi.

Comptez ensuite combien de personnages de votre piste Travailleurs correspondent à la discipline activée. Le résultat représente la valeur de votre activation. Les activations de valeur 1 à 3 rapportent des récompenses progressives qui dépendent de la discipline choisie. Les activations de valeur 4 et plus permettent la création d'un Chef-d'œuvre qui rapporte des Points de Prestige en fin de partie. Référez-vous à la page 14 pour plus de détail concernant les Chefs-d'œuvre.



NOTE : si vous ne voulez pas créer un Chef-d'œuvre, ou si vous en avez déjà créé un dans la discipline activée, vous pouvez recevoir la récompense de valeur 3. Si vous ne créez pas de Chef-d'œuvre, vous ne pouvez jamais recevoir mieux que la récompense de valeur 3. Dans tous les cas, vous pouvez toujours obtenir la récompense d'une valeur inférieure à votre activation.

VARIANTE EXPERT

Pour activer une discipline, au lieu de recruter au moins un personnage de la discipline correspondante (critère 2), vous pouvez renvoyer un personnage de cette discipline (défaussez sa tuile de votre piste Travailleurs). En renvoyant un personnage, vous pouvez activer une discipline, même pour une valeur de 0. Une activation de valeur 0 ne rapporte rien en soit, mais vous pouvez augmenter sa valeur de votre activation en utilisant des tuiles Bonus ou en dépensant vos disques dans la salle **Religion**.



Exemple : la figurine du joueur bleu se trouve dans la salle **Découvertes**. Il a déjà un personnage **Découvertes** (**Massimiliano de la Luce**) sur sa piste **Travailleurs** et deux autres personnages **Découvertes** sur sa piste **Recrutement**. Il décide de les recruter tous les 2. Il remplace **Soledade & Bizarro** et **Maria Nobelli** par **Vasco da Gama** et **Amerigo Vesputti** en payant 5 florins pour le recrutement (4 + 1 comme indiqué sur son plateau individuel). Il peut donc effectuer une activation **Découvertes** de valeur 3.

Recevoir de l'argent

Pour recevoir de l'argent, déplacez votre tuile **Mécène** d'un emplacement vers la droite (ce qui peut éjecter votre personnage le plus à droite) et gagnez de l'argent **JUSQU'À** avoir le montant indiqué au niveau de votre bateau sur la piste **Argent** (exemple : si votre bateau est sur 13f et qu'il vous reste 3f, vous recevez 10f). Si votre bateau est sur une case **PP**, vous complétez toujours **JUSQU'À** 15f.



Vous pouvez toujours recevoir de l'argent, même si votre **Mécène** est sur l'emplacement le plus à droite de votre piste **Travailleurs**. Lorsque cela arrive, retournez votre tuile **Mécène** (face « -5 PP » visible) et remettez-la sur l'emplacement le plus à gauche de votre piste **Travailleurs**. Si vous devez faire de la place pour votre tuile **Mécène**, déplacez vos personnages vers la droite. Vous ne pouvez pas retourner votre tuile **Mécène** une 2e fois (c'est-à-dire si la face « -5 PP » est déjà visible).

Passer

Après avoir déplacé votre figurine et récupéré une tuile **Personnage**, vous n'êtes pas obligé d'activer une discipline ou de recevoir de l'argent, vous pouvez simplement passer le reste de votre tour.

Les Salles

Découvertes



Le Nouveau Monde offre énormément d'opportunités commerciales, vos **Découvertes** ici vont donc augmenter vos revenus. Les activations **Découvertes** de valeur 1 à 3 font avancer votre bateau sur la piste Argent du nombre de cases correspondant (1 à 3). Plusieurs bateaux peuvent se trouver sur la même case.



Le montant maximum indiqué sur la piste Argent est de 15f. Si votre bateau dépasse cette case, vous gagnez des Points de Prestige supplémentaires en fin de partie. Dès que votre bateau atteint ou dépasse une case avec un pion blanc (11f, 1 PP et 11 PP), vous recevez un pion blanc de la salle *Politique*.

Littérature



La salle **Littérature** donne aux joueurs l'opportunité d'écrire des livres sur les différentes disciplines. Un joueur qui a écrit 2 livres ou plus dans une même discipline obtient les bonus décrits ci-dessous.



Une activation **Littérature** de valeur 1 à 3 vous donne droit à autant de livres (1 à 3) de couleurs différentes. Placez-les sur les emplacements Étagère de votre plateau individuel.

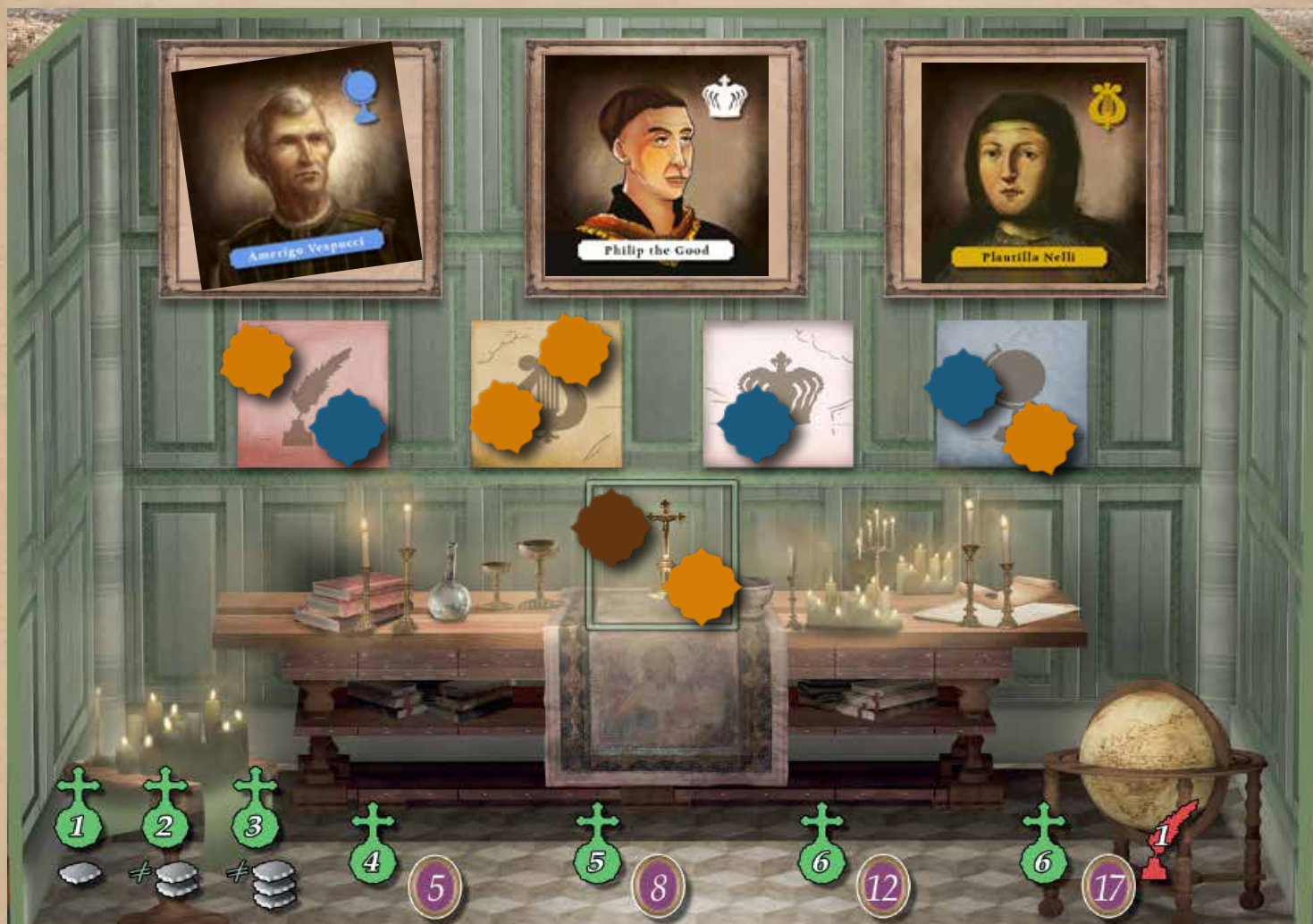
Livres **Religion** : placez un disque dans un emplacement non-**Religion** de la salle **Religion** / placez un disque sur l'emplacement **Religion** / recevez 3 PP en fin de partie

Livres **Politique** : prenez un pion non blanc de votre choix / placez un disque sur l'emplacement **Religion** / recevez 3 PP en fin de partie

Livres **Arts** : recevez 2 PP en fin de partie / placez un disque sur l'emplacement **Religion** / recevez 5 PP supplémentaires en fin de partie

Livres **Découvertes** : avancez de 2 cases sur la piste Argent / placez un disque sur l'emplacement **Religion** // recevez 3 PP en fin de partie

Religion



En gagnant de l'influence auprès de l'Église, vous pouvez augmenter momentanément la valeur de vos activations. Les activations **Religion** vous permettent de placer des disques sur les emplacements correspondants aux autres disciplines. Une activation **Religion** de valeur 1 à 3 vous permet de placer autant de disques (1 à 3) sur des emplacements différents de la salle **Religion** (mais jamais sur l'emplacement **Religion** lui-même).

Chaque disque que vous placez sur l'emplacement d'une discipline particulière peut être dépensé pour augmenter de 1 la valeur d'une activation dans cette discipline, quel que soit l'endroit où se trouve votre figurine. Vous pouvez dépenser plusieurs disques pour augmenter la valeur d'une même activation (+1 pour chaque disque défaussé).



Emplacement **Religion**

Emplacements des autres disciplines

NOTE : tous les joueurs commencent la partie avec un disque sur l'emplacement **Religion**. Vous ne pouvez ajouter des disques sur l'emplacement **Religion** qu'en activant la **Littérature** où grâce à certaines tuiles Bonus. Vous ne pouvez **PAS** ajouter de disques sur l'emplacement **Religion** lors d'une activation **Religion**.



Dans la salle *Arts*, vous créez les œuvres que vous exposez dans votre musée personnel. Vous gagnerez des Points de Prestige en fin de partie en fonction de la valeur totale de vos tuiles œuvre d'Art. Le type d'œuvre que vous créez dépend de la valeur de votre activation : une activation 1 produit une sculpture (valeur 2), une activation 2 produit un scénario (valeur 3), une activation 3 produit un tableau (valeur 4). Le nombre de tuiles œuvre d'art disponibles est limité. Si vous ne voulez ou ne pouvez pas prendre l'œuvre correspondant à votre activation, vous pouvez toujours prendre une tuile de valeur inférieure.



Sculpture



Scénario



Tableau

NOTE : la valeur des tuiles œuvre d'art ne correspond pas directement à des Points de Prestige. Référez-vous à la page 15 pour le détail du décompte des musées.

Politique



La salle Politique vous permet de demander l'aide des politiciens pour activer les disciplines. Une activation de valeur 1 à 3 vous permet de prendre autant de pions (1 à 3) non blancs de couleurs différentes, qui représentent l'aide que les politiciens sont prêts à vous fournir.

Les pions vous permettent d'activer une discipline même lorsque votre figurine n'est pas dans la salle correspondante. La couleur d'un pion indique à quelle discipline il est rattaché. Les pions blancs sont des jokers, ils permettent d'activer n'importe quelle discipline et ce sont les seuls qui permettent d'effectuer une activation Politique. Vous ne devez jamais avoir plus de 7 pions. Dès que vous dépassez ce chiffre, vous devez défausser les pions excédentaires en les remettant dans la salle Politique.



Salle Tuiles Bonus

La case Tuiles Bonus est différente des autres cases du plateau puisque c'est la seule où il n'y a jamais de tuile Personnage et où plusieurs joueurs peuvent être présents simultanément. De plus, lorsque vous finissez votre déplacement sur la case Tuiles Bonus, vous ne POUVEZ PAS effectuer d'action classique, vous devez prendre une et une seule tuile Bonus. Vous n'avez pas le droit de vous arrêter sur cette case si vous ne pouvez (ou ne voulez) pas prendre de tuile Bonus. Les tuiles Bonus vous rapportent des bonus immédiats, permanents ou pour le décompte final. Vous pouvez posséder autant de tuiles Bonus que vous le souhaitez, mais pour les acquérir vous devez remplir des conditions particulières. Chaque tuile Bonus est associée à une discipline. Pour acquérir votre 1ère/2ème/3ème tuile Bonus dans une discipline donnée vous devez :

Découvertes : avoir atteint la 1ère/2ème/3ème case avec un pion blanc sur la piste Argent.

Littérature : avoir rempli 1/2/3 rangées de livres de votre étagère.

Religion : avoir placé au moins 2 de vos disques sur 1/2/3 emplacements de discipline différents.

Arts : posséder des œuvres d'art pour une valeur totale d'au moins 5/10/15 dans votre musée.



Si vous remplissez la condition, pour prendre la tuile souhaitée vous devez également défausser un pion de la couleur correspondante (n'oubliez pas que les pions blancs peuvent remplacer n'importe quelle couleur).

Placez la tuile Bonus sur votre plateau individuel puis placez l'un de vos disques sur l'emplacement dont vous venez de prendre la tuile. Si vous n'avez plus de disque disponible, vous pouvez prendre l'un de vos disques de la salle **Religion** (et renoncer à son avantage). Vous trouverez une description des tuiles Bonus au dos de ce livret de règles.

Chefs-d'œuvre

Les Chefs-d'œuvre représentent les réussites exceptionnelles dans les différentes disciplines. Ils sont particulièrement compliqués à réaliser mais rapportent de nombreux Points de Prestige en fin de partie. Créer un Chef-d'œuvre vous permet de placer l'un de vos piliers sur l'emplacement Chef-d'œuvre correspondant à la discipline et la valeur de votre activation. Chaque emplacement Chef-d'œuvre ne peut contenir qu'un seul pilier et chaque joueur ne peut créer qu'un seul Chef-d'œuvre par discipline. Les Chefs-d'œuvre ne peuvent être créés que suite à une activation de valeur 4+.

Plus la valeur de votre activation est élevée, plus le Chef-d'œuvre créé vous rapporte de Points de Prestige : les activations de valeur 4/5/6/6+1 rapportent respectivement 5/8/12/17 PP. Créer les Chefs-d'œuvre les plus prestigieux demandent (17 PP), en plus d'une activation de valeur 6, d'avoir également une valeur de 1 dans une autre discipline, selon le tableau suivant.

Pour créer un Chef-d'œuvre à 17 PP en : vous devez également avoir une valeur de 1 en :

 Découvertes	Politique 
 Littérature	Découvertes 
 Religion	Littérature 
 Arts	Religion 
 Politique	Arts 

Remplissage des salles

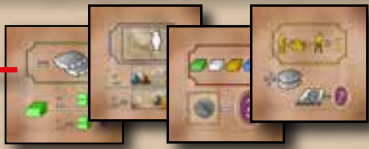
Dès que 2 salles du plateau de jeu sont complètement vides de tuiles Personnage, le plateau doit être rempli. Placez une nouvelle tuile Personnage sur chaque case du plateau qui n'en contient plus, même celles occupées par une figurine. Commencez le remplissage par la case la plus à droite de la salle **Découvertes**, puis continuez dans le sens horaire en suivant la piste Déplacement. En cas de besoin, remélangez la défausse de tuiles Personnage pour créer une nouvelle pioche. Si nous n'avez pas assez de tuiles Personnage pour remplir toutes les cases du plateau, reprenez une tuile Personnage de départ de chaque discipline (précédemment retirées du jeu), mélangez-les et placez-les sur les cases restantes. Après chaque remplissage du plateau, avancez le marqueur de manche d'une case.

Fin de partie

Jouez autant de manches que le nombre de joueurs + 1. A la fin de la dernière manche (par exemple, la 4ème à 3 joueurs), remplissez le plateau comme d'habitude. A partir de cet instant, le plateau ne sera plus rempli, quoi qu'il arrive. Continuez à jouer jusqu'à ce que tous les joueurs aient joué le même nombre d'actions. Chaque joueur peut ensuite participer à 3 derniers tours d'action indiqués par les lettres A, B et C à la suite de la piste de manche. À son tour, un joueur peut effectuer une action ou passer. Passer met fin à sa partie, il ne peut plus faire d'action par la suite et il place sa figurine sur la case libre de valeur la plus élevée de la salle Tuiles Bonus. Tout joueur continue de jouer tant qu'il n'a pas effectué ses 3 derniers tours d'action OU passé.

Décompte final

En fin de partie, les joueurs reçoivent **ou perdent** des Points de Prestige (PP) pour :

- Leurs Chefs-d'Œuvre 
- Leur position sur la piste Argent 
- Les livres sur leur étagère 
- L'ordre dans lequel ils ont passé 
- Certaines tuiles Bonus 
- Leur tuile Mécène retournée 
- Décompte des tuiles Bonus. Classez les joueurs en fonction du nombre de disques qu'ils ont placés dans la salle Tuiles Bonus puis référez-vous au tableau. 
- Décompte des Musées. La valeur d'une collection est la somme des valeurs des œuvres d'art d'un joueur (2 pour une sculpture, 3 pour un scénario, 4 pour un tableau). Ajoutez les valeurs des œuvres qui sont encore sur le plateau (NON prises par les joueurs) et assignez cette valeur à un joueur neutre pour le décompte. 

NOTE : si un joueur n'a aucune tuile Bonus (et n'a donc aucun disque dans la salle) ou aucune tuile Œuvre d'art, il ne marque aucun point pour le décompte correspondant. En cas d'égalité, ajoutez les Points de Prestige rapportés par les positions concernées et répartissez-les équitablement entre les joueurs concernés, en arrondissant à l'inférieur.

Exemple: à la fin d'une partie à 4 joueurs, le musée de Paul a une valeur de 15, celui de Nuno vaut 9. Max et Arno n'ont aucune tuile Œuvre d'art. Les tuiles Œuvre d'art restantes (joueur neutre) valent 12. Les Points de Prestige sont distribués ainsi : Paul 17 PP, joueur neutre 12 PP, Nuno 8 PP. Arno et Max n'ont pas d'œuvre d'art, ils ne reçoivent aucun PP. Dans ce cas les derniers 5 PP ne sont pas attribués.

Le joueur avec le plus de Points de Prestige remporte la partie ! En cas d'égalité, le vainqueur est le joueur parmi les ex-aequo dont la tuile Mécène n'est pas retournée. En cas de nouvelle égalité, c'est celui dont la tuile Mécène est le plus à gauche sur sa piste Travailleurs. S'il y a encore égalité, l'avantage va au joueur qui a passé le plus tôt (pour plus de PP dans la salle Tuiles Bonus).

Description des tuiles Bonus

Tuiles Bonus Découvertes



Valeur +1
permanent en
Découvertes



Valeur +1
permanent en
Politique



Recevez
immédiatement
5f



Prenez immédiatement
n'importe quelle tuile
Personnage du plateau et
placez-la sur n'importe
quel emplacement de
votre piste Recrutement



En fin de partie,
gagnez 5 PP si votre
bateau est le plus
avancé sur la piste
Argent (3 PP en cas
d'égalité)

Tuiles Bonus Littérature



Valeur +1
permanent en
Littérature



Avancez
immédiatement votre
bateau de 3 cases sur
la piste Argent



En fin de partie,
gagnez autant de
PP que la valeur
en florins de
l'emplacement de
votre tuile Mécène



Avancez immédiatement
votre bateau sur la
même case que le bateau
le plus avancé sur la
piste Argent (prenez les
pions blancs au passage)



Recevez 1f
pour chaque
livre que vous
écrivez quelle
que soit sa
couleur

Tuiles Bonus Religion



Valeur +1
permanent en
Religion



Placez
immédiatement
2 de vos disques
sur l'emplacement
Religion



Écrivez immédiatement
2 livres de couleurs
différentes & en fin
de partie, cette tuile
compte comme un disque
supplémentaire pour le
décompte des tuiles Bonus



Vous pouvez payer
3f pour ajouter +1
à la valeur de votre
activation
(1x/activation)



Écrivez
immédiatement un
livre **Religion** & en fin
de partie, gagnez 5 PP
si vous avez le plus de
livres **Religion** (3PP
en cas d'égalité)

Tuiles Bonus Arts



Valeur +1
permanent en
Arts



En fin de partie,
cette tuile
compte comme
une œuvre d'art
de valeur 4 pour
le décompte des
musées



Placez immédiatement
2 disques sur 2
emplacements non-
Religion différents
& en fin de partie,
gagnez autant de PP
que vous avez de tuiles
Personnage sur votre
piste Travailleurs



Écrivez
immédiatement un
livre **Arts** & déplacez
votre tuile Mécène
sur l'emplacement le
plus à gauche de sa
piste (déplacez vos
travailleurs si
besoin)



Prenez
immédiatement
2 pions blancs

Crédits

Création du jeu : Nuno Bizarro Sentieiro & Paulo Soledade

Illustrations : Konstantin Vohwinkel

Illustrations des personnages : Luka Arh, Loïc Billiau, Sébastien
Caiveau, Kevin Hill & José van den Helder

Livret de règles : Konstantin Vohwinkel & Max van den Helder

Édition : Michael Schemaille

Développement : Arno Quispel, Max van den Helder & Paul Mulders

Traduction : Bruno Larochette



Copyright © 2019
Quined Games bv,
P.O. Box 1121, 3260 AC,
Oud-Beijerland,
Pays-Bas
www.quined.com