



Serenissima

Un jeu de Dominique Ehrhardt - Illustrations de D. Ehrhardt - Couverture : Arnaud Demaegd

Règles du jeu

A la tête d'une puissante nation, prenez le contrôle de la Méditerranée du 15ème siècle.

Envoyez vos galères chargées de soldats et de marchandises à la conquête des flots. Emparez-vous des positions les plus stratégiques et remplissez vos entrepôts pour amasser une véritable fortune qui fera de votre empire le plus prospère et le plus craint.

But du jeu

Les joueurs incarnent des princes marchands issus des plus grandes villes du bassin méditerranéen au 15^{ème} siècle. Grâce au commerce et à la guerre, ils tentent d'asseoir leur domination sur cette partie du monde. À la fin de la partie, le joueur le plus riche est déclaré vainqueur.

Préparation

(4 joueurs)

Note : avant de commencer à jouer, placer soigneusement les autocollants numérotés sur le pont avant des 15 galères.



Le plateau de jeu est placé au centre de la table. Les galères, les jetons Fort et Basilique, les cubes de matériaux, les ducats ainsi que les cartes Port sont placés à proximité du plateau de jeu.

Le pion blanc est placé au départ de la piste de tours pour 4 joueurs (A).

Les 24 cubes Galère sont placés près de la roue. Le pion noir est placé sur la roue, sur la case Doge (B).

Les 5 cartes Doge sont mélangées et placées face cachée sur la partie gauche du lion vénitien (C). La partie droite du lion vénitien servira à défausser ces cartes, face visible.

Un joueur est désigné aléatoirement premier joueur. Chaque joueur choisit une couleur et prend **22 marins** de cette couleur et **5 ducats**. Chaque joueur choisit, dans le sens horaire et en commençant par le premier joueur, un port de départ parmi les 5 disponibles (G) ainsi qu'une galère. Dès qu'une galère est choisie, un cube Galère de la couleur du joueur est placé sur la roue sous la case correspondant au numéro de la galère (montrant ainsi que la galère est en jeu). Le joueur place 3 marins sur son port de départ et 3 autres marins dans sa galère. La galère est placée dans la zone de mer attenante au port choisi par le joueur.

Une fois que le dernier joueur a installé sa galère, on procède à un second tour de choix de galères. Ce second tour est effectué à l'inverse du sens horaire, en commençant par le dernier joueur. Pour chaque joueur, la nouvelle galère est placée à côté de la première, avec 3 marins à son bord.

Note : les Ducats fournis dans le jeu ont une face marquée et une face neutre. Les joueurs peuvent au choix décider de jouer argent visible ou argent caché. En fonction de ce choix, ils disposent les pièces qu'ils gagnent devant eux face marquée ou face neutre visible.

Contenu de la boîte



15 galères

II	I2	I3	I4	I5
6	7	8	9	10
I	2	3	4	5

1 planche d'autocollants



120 marins (30 par couleur)



24 cubes Galère (6 par couleur)

14 cubes de Bois

12 cubes de Pierre

12 cubes de Marbre

12 cubes de Vin

10 cubes d'Or

10 cubes d'Épice



54 pièces (1, 5, 10 et 50 Ducats)



19 cartes Port



5 cartes Doge



4 cartes Aide de Jeu



4 cartes Fermeture



5 jetons Basilique



5 jetons Fort



5 dés spéciaux



1 pion noir et 1 pion blanc

1 plateau de jeu



- A) Piste de tours (départ 4 joueurs)
- B) Roue d'action (case Doge)
- C) Emplacement des cartes Doge
- D) Port
- E) Matière produite par le Port (Marbre)
- F) Entrepôt
- G) Ports de départ





Exemple : l'entrepôt de València contient 4 cubes et une basilique. Pour ce port, Bleu gagne donc 20 Ducats (15 pour l'entrepôt et 5 pour la basilique). Il procède de même pour ses autres villes et annonce son total aux autres joueurs.

Fin de la Partie

La partie se termine après le troisième décompte. Le joueur le plus riche remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur possédant le plus de cartes Port parmi les ex-aequo remporte la partie.

Variantes

Serenissima à 3 joueurs

Le jeu est identique à la version à 4 joueurs avec quelques modifications :

- Les joueurs utilisent 26 marins au lieu de 22.
- Les joueurs utilisent 12 galères au lieu de 15 (les galères de 13 à 15 ne sont donc pas mises en jeu).
- Le pion blanc est placé au départ de la piste de tours pour 2 ou 3 joueurs (case rouge). Les décomptes seront effectués quand le pion blanc atteint ou dépasse les cases rouges ainsi que la dernière case.
- Avant le début de la partie, les joueurs ferment un port produisant du bois, un port produisant du vin, un port produisant de la pierre et un port produisant du marbre (au choix). La fermeture de ces ports est indiquée en posant sur le port une carte Fermeture. Les zones fermées peuvent être traversées, mais on ne peut y faire de commerce.

Serenissima à 2 joueurs

Le jeu est identique à la version à 4 joueurs avec quelques modifications :

- Les joueurs utilisent 30 marins au lieu de 22.
- Les joueurs utilisent 12 galères au lieu de 15 (les galères de 13 à 15 ne sont donc pas mises en jeu).
- Le pion blanc est placé au départ de la piste de tours

pour 2 ou 3 joueurs (case rouge). Les décomptes seront effectués quand le pion blanc atteint ou dépasse les cases rouges ainsi que la dernière case.

- Avant le début de la partie, les joueurs ferment un port produisant du bois, un port produisant du vin, un port produisant de la pierre et un port produisant du marbre. La fermeture de ces ports est indiquée en posant sur le port une carte Fermeture. Les zones fermées peuvent être traversées, mais on ne peut y faire de commerce.
- Les joueurs commencent la partie avec 3 galères (choisies alternativement) au lieu de 2. Chaque galère ainsi que le port de départ contiennent 3 marins.

Notes de l'auteur

- Au temps glorieux de la Sérénissime commerce et lutte d'influence militaire étaient étroitement imbriqués. Ces batailles n'étaient en aucun cas des guerres de conquête ou d'extermination de l'adversaire. Il s'agissait avant tout de s'assurer de privilèges et de monopoles commerciaux. L'adversaire d'aujourd'hui pouvait devenir le client de demain. D'ailleurs dans bien des cas, Venise continuait à commercer avec des villes ou des pays avec lesquels elle était en conflit ailleurs.
- Contrairement à une idée répandue, les rameurs à bord des galères vénitiennes n'étaient ni des esclaves ni des prisonniers, mais de citoyens libres qui servaient selon les besoins, à la fois marins et soldats. Souvent il s'agissait même de membres de la famille des commanditaires de la galère qui s'assuraient par ailleurs de la régularité des transactions commerciales. Cette particularité vénitienne explique la qualité et la motivation des équipages de ses galères. Ce n'est que vers la fin de la République, dans sa période de décadence militaire et économique, qu'elle utilisera prisonniers et esclaves à bord de ses galères. C'est pourquoi dans ce jeu les marins servent indifféremment à déplacer les galères et à combattre. C'est également pour cette raison, que les grands déplacements fatiguent vos hommes et les rendent moins efficaces au combat.
- Les joueurs peuvent s'étonner que ce soit la « banque » qui paye aux joueurs la valeur des marchandises vendues et non pas le joueur à qui appartient le comptoir. Il faut simplement considérer que le joueur qui possède un comptoir ne possède ni la ville ni la population mais s'assure simplement par sa présence militaire le monopole des transactions commerciales. C'est la population de la ville qui achète en fait les marchandises.
- Les cubes marchandises présents dans les comptoirs ne correspondent pas à des ballots de marchandises mais indiquent simplement qu'une liaison commerciale permettant d'approvisionner cette ville avec cette marchandise a été ouverte. Cela explique qu'on ne peut pas « vendre » une seconde fois une marchandise déjà présente sur un comptoir ni acheter une marchandise présente sur le comptoir mais qui n'est pas produite par ce comptoir. De la même façon on ne « donne » pas de cubes pour construire un fort, il suffit que cette marchandise soit présente dans le comptoir, ce qui signifie que ce comptoir est suffisamment approvisionné en bois et en pierre pour construire un fort.