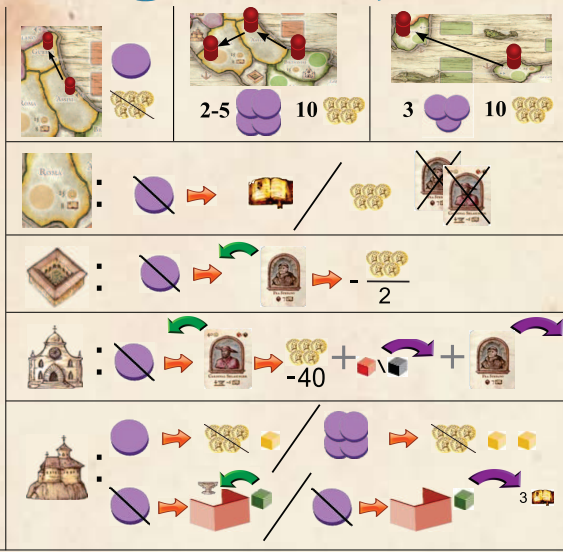


# De·Vulgari·Eloquentia



**Politicien**  
3 Votes

- Pour devenir **CARDINAL**, il est nécessaire de défausser un cube rouge (ou noir)

**Noble**  
2 Votes

- Pour devenir **CARDINAL**, il est nécessaire de défausser un cube noir (ou rouge)  
- Un joueur qui obtient un cube Noble peut choisir de le défausser immédiatement et recevoir 20 ducats de la banque.

**Prêtre**  
1 Vote

- Les cubes Prêtre peuvent être dépensés pour avancer dans la recherche du Cantique de Frère Soleil.  
- Les cubes Prêtre peuvent être dépensés pour étudier dans la prestigieuse université de Bologne.

**Copiste**  
doit être transformé dans une abbaye.

Le joueur dont le pion est dans une abbaye peut convertir tous les cubes verts:  
- soit en points de Volgare en les plaçant derrière son écran pour 1 PV par cube.  
- soit en points de Connaissance pour 3 points de connaissance par cube.

Election Finale			
Statut	Cubes	Election	PV
Marchand	7	Banquier	6
Frère	10	Moine	11
Cardinal	11	Chambellan	14
Cardinal	17	Pape	22

**Total des points**  
POINTS DE L'ELECTION + POINTS DE VOLGARE

## POINTS DE VOLGARE

### I. LES CUBES

**3 PV**  
pour la valeur de cubes restant la plus élevée

**1 PV/ cube vert**

**2-3-4 PV**  
valeur de la carte unique Bibliothèque du Vatican.

**7 PV ou 3 PV**  
Pour le Joueur le plus riche.  
7 PV si c'est un marchand, 3 PV dans les autres cas.

**4-5-6 PV**  
pour le Joueur le plus avancé sur la table Devinette de Vérone.

**9 PV / 4 PV**  
pour les 2 Joueurs les plus avancés sur le Cantique de Frère Soleil.

**Total Des PVs**  
les points gagnés est la somme des niveaux de toutes les cartes Manuscrit du joueur.

**5 PV**  
Si le Joueur possède les cinq couleurs.

### VIII. LES PERSONNAGES

**Nombre De PV**  
indiqué sur la carte frère ou Cardinal

Frère Ralph +4 PV	Frère Gigi -4 PV
Cardinal Lanzuisi +6 PV	Cardinal Shlasinger +4 PV

## LES ACTIONS

**POLITICIENS**  
En dépensant 1 ou 4 actions et 30 ou 60 ducats, un joueur peut prendre 1 ou 2 cubes rouges.

**NOBLES**  
En dépensant 1 ou 4 actions, un joueur peut prendre 1 ou 2 cubes noirs.

**PRÊTRES**  
En dépensant 1 ou 4 actions et 15 ou 30 ducats, un joueur peut prendre 1 ou 2 cubes jaunes. Si son pion est dans une abbaye, alors, il ne dépense pas de ducats.

**COPISTES**  
En dépensant 1 ou 4 actions un joueur peut prendre 1 ou 2 cubes verts.

**ORIENT**  
En dépensant 1 à 5 actions, un joueur peut avancer sur la table « Orient » de 1 à 5 cases.

**SALTERIO**  
En dépensant 1 action, un joueur avance de 3 cases sur la piste de la connaissance (s'il est le dernier, il avance de 4 cases)

**PETIT COMMERCE**  
En dépensant 1 action, un joueur reçoit 10 ducats de la banque.

**SE DÉPLACER**  
Un joueur peut déplacer son pion par terre ou par mer. 1 à 5 actions - 0 à 10 ducats

**MESSAGER**  
En dépensant 1 à 5 actions, un joueur peut avancer sur la table « Messager » de 1 à 5 cases.

**REPOS**  
En dépensant 1 à 5 actions, un joueur peut avancer sur la table « Repos ». Le joueur le plus avancé sera le premier joueur le prochain tour de jeu.

**DEVINETTE DE VERONE**  
En dépensant 1 à 5 actions, un joueur dans une région bleue de l'Italie peut avancer sur la table « Devinette de Vérone » de 1 à 5 cases.

**BIBLIOTHEQUE DU VATICAN**  
À partir du douzième tour, en dépensant 1 à 5 actions, un joueur peut avancer sur la table « Bibliothèque du Vatican » de 1 à 5 cases

**CANTIQUE DE FRERE SOLEIL**  
Un joueur dans une ville franciscaine active peut dépenser de 1 à 5 actions, et autant de cubes jaune, pour avancer sur la table de 1 à 5 cases « Cantique de Frère Soleil »

**PRENDRE DES MANUSCRITS**  
Un joueur peut prendre 1 seul Manuscrit pendant son tour. Le manuscrit doit être au plus du niveau de connaissance du joueur et de la couleur de la région d'Italie où il se trouve.

## Les Cartes Frères

**Frère Mario :**  
Le Joueur qui choisit Frère Mario fait immédiatement avancer son Jeton de 12 cases sur la piste de la connaissance.

**Frère Michael :**  
Le Joueur qui choisit Frère Michael fait immédiatement avancer son Jeton de 7 cases sur la piste de la connaissance. Il possède également un cube Jaune virtuel.

**Frère Stefano :**  
Le Joueur qui choisit Frère Stefano fait immédiatement avancer son Jeton de 7 cases sur la piste de la connaissance. Il possède également un cube noir virtuel. Ce cube ne peut pas être utilisé pour gagner 20 ducats.

**Frère Gigi :**  
Le Joueur qui choisit Frère Gigi reçoit 10 ducats d'aumône Jusqu'au tour 11. Lors du décompte final, le Joueur perd 4 PV.

**Frère Ralph :**  
Le Joueur qui choisit Frère Ralph fait immédiatement avancer son Jeton de 7 cases sur la piste de la connaissance. Il ne paye plus lors de ses déplacements. Lors du décompte final, il reçoit 4 PV.

## Les Cartes Cardinaux

**Cardinal Balestreri :**  
Le Joueur qui choisit le Cardinal Balestreri fait immédiatement avancer son Jeton de 4 cases sur la piste de la connaissance. Il possède également un cube rouge virtuel.

**Cardinal Muret :**  
Le Joueur qui choisit le Cardinal Muret doit payer 70 ducats au lieu de 40 ducats. Il possède maintenant 6 actions au lieu de 5.

**Cardinal Shlasinger :**  
Le Joueur qui choisit le Cardinal Shlasinger devient un cardinal inquisiteur, qui peut une seule fois dans la partie, faire perdre 6 points de connaissance à un seul Joueur. Lors du décompte final, il reçoit 4 PV.

**Cardinal Lanzuisi :**  
Le Joueur qui choisit le Cardinal Lanzuisi reçoit 6 PV lors du décompte final.

**Cardinal Zazza :**  
Le Joueur qui choisit le Cardinal Zazza récupère les 40 ducats qu'il vient de payer. Il pourra piocher un livre de plus à la Bibliothèque du Vatican.