



MILLE FIORI (SCHMIDT)



SEREZ VOUS À LA HAUTEUR POUR DEVENIR UNE DYNASTIE DU VERRE PRESTIGIEUSE ? CHOISISSEZ JUDICIEUSEMENT VOS CARTES ET POSEZ VOS LOSANGES DE VERRE SUR LES DIFFÉRENTES ZONES QUI COMPOSENT L'ÎLE DE MILLE FIORI. INVESTISSEZ DANS LES INGRÉDIENTS NÉCESSAIRES À LA CONFECTION DU VERRE, ENTRETENEZ VOS RELATIONS AVEC LES DIFFÉRENTES CASTES DE L'ÎLE ET ACHALANDEZ LES BONS NAVIRES AVANT QU'IL APPAREILLENT.

1 / MISE EN PLACE



- Posez le plateau au centre de la table.
 - Mettez de côté la **carte Doge** qui servira à indiquer le 1er joueur.
 - Posez face visible un nombre cartes à côté du plateau selon le nombre de joueurs :
 - 2/4 joueurs : 9 cartes
 - 3 joueurs : 4 cartes
- CHAQUE JOUEUR REÇOIT**
- 27 losanges à sa couleur. Les 3 losanges restants sont mis de côté pour la fin de partie.
 - 1 **Bateau** à sa couleur.
 - Un **marqueur de score** à poser sur la case 0 de la piste de score.



2 / TOUR DE JEU

LES JOUEURS SÉLECTIONNENT SIMULTANÉMENT UNE CARTE DE LEUR MAIN PUIS PASSENT LES CARTES RESTANTES AU JOUEUR À SA GAUCHE. CHAQUE CARTE SE RÉFÈRE À UNE ZONE PARTICULIÈRE. PUIS DANS L'ORDRE DU TOUR, CHACUN JOUE SUR UNE ZONE DU PLATEAU SELON SA CARTE SÉLECTIONNÉE.

L'ATELIER



- **Règle de pose** : Vous pouvez poser un losange sur une case libre avec le même symbole que celui illustré sur votre carte.
- **Points** : Marquez immédiatement 1 point pour le losange posé plus 1 point pour chaque losange de votre couleur qui forment un groupe avec celle-ci (qui se touchent par un côté)
- Dès que vous avez occupé 4 cases avec 4 ressources différentes, déposez un losange sur la case bonus libre la plus élevée. Avancez votre marqueur d'autant de points sur la piste de score. Recevez ce bonus qu'une seule fois dans la partie.
- **Carte supplémentaire** : Chaque fois que vous occupez la troisième et dernière place autour d'un symbole, vous pouvez récupérer immédiatement une carte face visible au bord du plateau et la jouer ce même tour.



MAISON



- **Règle de pose** : Posez 1 losange de votre couleur sur la case libre la plus à gauche de la piste Maison.
- **Points** : Recevez immédiatement le nombre de points indiqués sur la case. Si ce losange forme une rangée continue avec 1 ou plusieurs losanges de votre couleur, recevez les points de chacune des cases concernées.
- Dès que vous occupez 4 cases avec 4 chiffres différents, déposez 1 losange sur la case bonus libre la plus élevée. Avancez votre marqueur d'autant de points sur la piste de score. Recevez ce bonus qu'une seule fois dans la partie.
- **Carte supplémentaire** : Dès que vous occupez 3 ou 5 cases avec des chiffres différents, vous pouvez récupérer immédiatement une carte face visible au bord du plateau et la jouer ce même tour.



PERSONNES



- **Règle de pose** : Cette zone comprend 2 Pyramides, celles des Nobili et celle des Populi
- Vous pouvez poser un losange sur une case libre de la Pyramide en commençant toujours par la base. Vous pouvez poser un losange sur le second et le troisième étage de la Pyramide uniquement s'il y a 2 losanges sur l'étage inférieur pour supporter ce nouveau losange.
- **Points** : Recevez immédiatement 1 point si vous occupez une ligne de la base, 3 points pour la ligne du milieu et 6 points pour la ligne supérieure. Doublez vos points si le symbole de la case occupée est identique au symbole illustré sur la carte jouée. De plus, tous les joueurs qui se trouvent sous le losange posé obtiennent 1/3 points s'ils se trouvent sur la première/seconde rangée.
- **Points bonus** : Dès que vous occupez 3 symboles différents sur une Pyramide, déposez 1 losange sur la case bonus libre la plus élevée. Avancez votre marqueur d'autant de points sur la piste de score. Recevez ce bonus qu'une seule fois par Pyramide.
- **Carte supplémentaire** : Si vous posez un losange sur la ligne supérieure d'une Pyramide, vous pouvez récupérer immédiatement une carte face visible au bord du plateau et la jouer ce même tour.



COMMERCE



Règle de pose : Posez un losange sur n'importe quelle case **libre** comportant le **même** symbole que celui illustré sur la carte jouée.

Points : Comptez combien de **cases** de cette *Marchandise* sont **occupées** par des losanges de joueurs. Ce **total** correspond à la **valeur** en points pour **chaque** losange présent sur cette colonne. Tous les joueurs possédant des losanges sur cette *Marchandise*, reçoivent donc ce total de points pour chacun de leur losange.

- **Points bonus** : Dès que vous occupez 4 cases de *Marchandises* **différentes**, déposez 1 losange sur la case bonus **libre** la plus **élevée**. Avancez votre marqueur d'autant de points sur la piste de score. Recevez ce bonus **qu'une seule** fois dans la partie.

- **Carte supplémentaire** : Si lorsque vous marquez des points en recouvrant une *Marchandise*, vous permettez à un **adversaire** de faire **plus** de **points** que vous, vous pouvez récupérer **immédiatement** une carte face visible au bord du plateau et la jouer ce **même tour**.




PORT



Règle de pose Posez un losange sur n'importe quelle case *Bateau* **libre**. De plus, **avancez** votre pion *Bateau* d'autant de **cases** qu'indiqué dans les **coins supérieurs**  de la carte.

Points Dès que **3 cases** *Bateau* d'une ligne sont occupées, le *Bateau* lève l'ancre. **Chaque** joueur possédant des losanges sur ce *Bateau* reçoit des points (pour chacun de ses losanges) selon le **nombre** de *Marchandises* embarquées (se trouvant sur la même rangée que

le *Bateau*) : 1/2/3/4 *Marchandises* présentes = 1/3/6/10 points. De plus, lorsque vous déplacez votre *Bateau*, recevez immédiatement le nombre de **points** indiqué sur votre case **d'arrivée**.

- **Carte supplémentaire** : Si votre *Bateau* **fin**it son déplacement sur une case avec le symbole carte supplémentaire , vous pouvez récupérer **immédiatement** une carte face visible au bord du plateau et la jouer ce **même tour**.



AUTRE FAÇON D'UTILISER SA CARTE



- **Au lieu** d'utiliser votre carte pour effectuer une action dans la zone correspondante, vous pouvez utiliser celle-ci pour **avancer** votre pion *Bateau* sur la *Piste maritime*. Avancez ce dernier d'autant de cases qu'indiqué sur la partie **supérieure** de la carte.

3 / FIN DE PARTIE



- La partie prend fin de deux manières différentes :

- Quand le premier joueur a distribué les dernières cartes de la pioche, terminez cette manche puis mettez fin à la partie.
- Si un joueur pose sa dernière tuile sur le plateau. Il finit son action et peut utiliser les tuiles mises en réserve s'il récupère une ou plusieurs cartes supplémentaires lors de son coup.

Le joueur totalisant le plus de point sur la piste de score, remporte la partie.