

Rüdiger Dorn

Louis XIV

Complots à la cour du Roi Soleil

Prenez le rôle de favoris rusés et tentez votre chance à la cour de Louis XIV. Influencez ses proches. Séduisez ses nombreuses maîtresses. Soudoyez les ministres et achetez les généraux. Procurez-vous les informations dont vous avez besoin pour accomplir vos missions.

BUT DU JEU

Le jeu se déroule sur quatre tours. Chaque tour est composé de quatre phases successives. D'abord les joueurs reçoivent de l'argent frais et de nouvelles cartes d'influence. Ensuite ils doivent répartir leurs jetons d'influence sur les personnages de la cour à l'aide des cartes de la manière la plus avantageuse. Après on compte les jetons d'influence précédemment placés et les joueurs reçoivent entre autre des tuiles mission, de l'argent et d'autres cartes. Grâce aux tuiles ils pourront finalement accomplir leurs « missions secrètes », pour lesquelles ils marqueront des points de victoire. Le joueur ayant le plus de points de victoire à la fin gagne la partie.

MATERIEL

90 cartes	(20 + 12 + 8 cartes mission, 30 cartes d'influence, 12 cartes complot, 8 cartes argent)
64 jetons d'influence	(16 jetons pour chacune des 4 couleurs)
4 planches avec	(montrant 12 personnages différents)
12 cartons personnage	
60 blasons	(10 x 6 blasons différents)
34 tuiles mission	(10 x couronne, 6 sceptres, 6 heaumes, 6 bagues, 6 lettres)
32 jetons argent	(22 x 1 Louis d'or, 10 x 5 Louis d'or)
1 marqueur Premier joueur	
1 marqueur Louis XIV	
1 pied de marqueur	

Si vous lisez cette règle pour la première fois, nous conseillons de ne pas tenir compte des textes en gras dans la colonne de droite. Ces textes servent de règle simplifiée, qui permettent un retour rapide au jeu, même après une période d'abstinence prolongée.

Pendant 4 tours, les joueurs essaient d'accomplir un maximum de missions secrètes grâce à leurs cartes et jetons d'influence.

Celui qui a le plus grand nombre de points à la fin, est le vainqueur.

PREPARATION DU JEU

(Attention : Les règles qui suivent concernent le jeu à 3 ou 4 joueurs. Vous trouverez les règles complémentaires pour le jeu à 2 à la page 15.)

Les 12 cartons personnage montrent de part et d'autre le portrait d'un personnage important de la cour de Louis XIV (vous trouverez une biographie sommaire sur chaque personnage sur les deux dernières pages de la règle). A droite du personnage se trouve une liste du revenu que génère ce personnage si on l'influence. En bas de la liste se trouve le numéro du carton, entre 1 et 12. Au début on place tous les cartons avec les numéros rouges visibles au centre de la table. On commence à placer le carton numéro 1 (Anne d'Autriche), ensuite on dispose les cartons de 2 à 12 « en spirale » autour du carton numéro 1 comme indiqué sur la figure 1.

Les 34 jetons mission (hexagones) montrent les mêmes symboles que les revenus des personnages no. 1 à no. 5 et no.9. Les joueurs en ont besoin pour accomplir leurs cartes mission. On place les jetons dans les espaces libres entre les personnages auxquels ils correspondent (par ex. on place les lettres entre les personnages 8 et 9 afin qu'elles soient placées directement à côté de Philippe I^{er}). Les couronnes sont placées respectivement entre les personnages 5 / 6 et 9 / 10.

Les 60 blasons (carrés) montrent dix fois 6 blasons différents. Les mélanger et les disposer face cachée en haut des cartons personnage.

Les 32 jetons argent (ronds) ont les valeurs 1 et 5. Ils sont placés à côté des blasons et constituent la banque.

Le marqueur Louis XIV est placé sur son pied. On le place à côté des jetons argent.

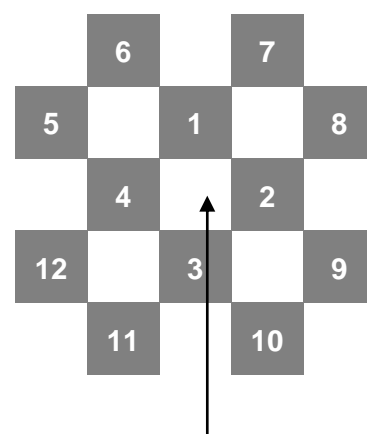
Les cartes sont triées selon leur dos:

Les 8 cartes argent (dos jaune) déterminent combien d'argent les joueurs reçoivent et sur quel personnage de 1 à 4 le roi sera placé. Les cartes sont mélangées. 4 cartes sont éliminées au hasard et reposées dans la boîte de jeu. Les autres forment une pioche face cachée à côté des jetons argent.

Placer les cartons personnages en spirale de 1 à 12.

Préparer les jetons mission, blasons, argent, Louis XIV et les cartes.

Figure 1



Place pour les cartes influence jouées/ defausées

Les 12 cartes complot (dos rouge-brun) montrent chacune un personnage. On les mélange, puis les dispose en une pile entre le personnage no. 11 et no. 12.

Les 30 cartes influence (dos vert) montrent également chacune un des 12 personnages (chaque personnage est représenté 2 fois) ainsi que 6 tableaux avec un rideau et un point d'interrogation (= joker). Une fois mélangées elles constituent une pioche (face cachée) en dessous du personnage no. 11.

Les 40 cartes mission (dos de 3 bleus différents) déterminent les missions des joueurs et les avantages *par tour*, une fois qu'elles sont accomplies. Elles sont triées par couleur (bleu clair, bleu moyen et bleu foncé) et rangées face cachée en dessous du personnage no. 10.

Chaque joueur reçoit :

- **Les 16 jetons d'influence** (jetons en bois) d'une couleur ;
- **5 Louis d'or** de la banque, qu'il pose ouvertement devant soi (la banque peut faire de la monnaie à tout moment) ;
- **Une carte mission bleu clair et une carte mission bleu moyen**, que chacun garde en main, afin que les autres joueurs ne puissent pas en prendre connaissance ;

Le marqueur premier joueur (= Château de Versailles) est remis au joueur le plus âgé. Il le pose devant lui. Il sera le premier joueur du premier tour.

En respectant le sens des aiguilles d'une montre chaque joueur place un certain nombre de jetons d'influence dans l'interstice du plan de jeu dont il est le plus proche :

1^{er} joueur : 5 jetons 2^{ème} joueur : 5 jetons
3^{ème} joueur : 6 jetons 4^{ème} joueur : 7 jetons

Les joueurs ont maintenant un nombre différents de jetons d'influence dans leur réserve personnelle (11, 11, 10, 9) et aussi dans la réserve générale au centre de la table (5,5,6,7).

DEROULEMENT DU JEU

Le jeu se déroule sur quatre tours. Chaque tour est composé de quatre phases successives :

- 1^{ère} phase : Ravitaillement
- 2^{ème} phase : Influence
- 3^{ème} phase : Comptage
- 4^{ème} phase : Missions

Le jeu se termine après la phase Missions du 4^{ème} tour. Le joueur avec le plus grand nombre de points de victoire remporte la partie.

Chaque joueur reçoit :

16 jetons d'influence
5 Louis d'or
2 cartes missions
(une bleu clair, une bleu moyen)

Chaque joueur pose dans la réserve générale :

1^{er} : 5 jetons
2^{ème} : 5 jetons
3^{ème} : 6 jetons
4^{ème} : 7 jetons

4 tours à

4 phases :

- 1) Ravitaillement**
- 2) Influence**
- 3) Comptage**
- 4) Missions**

1^{ère} phase : Ravitaillement

Cette phase est composée de trois étapes successives :

- a) On retourne la première carte argent de la pioche (même au premier tour). Chacun prend le montant indiqué dans la banque et le pose avec son argent devant soi. Ensuite on pose le personnage Louis XIV sur le personnage indiqué (détails sur le personnage Louis XIV voir page 8).
- b) En commençant avec le premier joueur, chaque joueur effectue l'action marquée sur les cartes mission déjà accomplies et donc posées devant lui, à condition que ces actions concernent la phase Ravitaillement (pas au premier tour puisque personne n'a encore posé de cartes mission). Les cartes mission en main ne sont pas prises en compte.
- c) Chaque joueur reçoit 5 cartes d'influence de la pioche qui se trouve en dessous du personnage no. 11 de façon qu'aucun autre joueur ne puisse les voir.

2^{ème} phase : Influence

Le premier joueur commence, puis on continue dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui dont c'est le tour pose une de ses cartes d'influence au centre du plan de jeu (cf. figure 1) et effectue une action. C'est au prochain joueur de jouer et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient joué leurs cartes d'influence. Il y a deux actions possibles avec une carte influence :

- placer des jetons d'influence
 - ou récupérer des jetons d'influence dans la réserve générale
- (On ne peut donc pas avec une seule carte d'influence poser ET récupérer des jetons d'influence, c'est l'un ou l'autre)

Cartes d'influences à personnage (il y a deux cartes par personnage) :

Placer : Après avoir joué une telle carte un joueur peut placer de 1 à 3 jetons d'influence de sa propre réserve sur le carton du personnage*. S'il le souhaite il peut maintenant déplacer ces jetons sur un des personnages voisins (en diagonale). Il doit cependant laisser au moins une pierre sur le personnage d'origine. Ensuite il peut s'il le souhaite, redéplacer ses jetons de ce 2^{ème} personnage sur un 3^{ème} personnage voisin (en diagonale) en prenant soin de laisser à nouveau un jeton sur le deuxième personnage. Au plus tard après deux déplacements son tour s'achève puisqu'il a maintenant placé ses trois jetons.

Attention : Pour le décompte des jetons à laisser sur le personnage d'origine ne sont pris en compte que les jetons posés à ce tour. Les jetons d'un tour antérieur ne comptent pas.

Retirer : Après avoir joué une telle carte un joueur peut récupérer 3 de ses jetons dans la réserve générale du centre de la table. S'il n'y a plus assez de jetons dans la réserve, il ne récupère que le nombre restant.

Ravitaillement :

a) Retourner la 1^{ère} carte argent (chaque joueur reçoit l'argent, Louis XIV est placé)

b) Effectuer les actions des cartes mission posées (qui concernent le ravitaillement)

c) 5 cartes influence par joueur

Les joueurs jouent à tour de rôle une carte influence.

Sur chaque carte on peut voir le numéro du personnage, le portrait et le revenu du personnage sur lequel on commence à placer ses jetons.

Par carte on peut

- placer
- ou récupérer de la réserve générale

3 jetons (cartes personnage) **ou 2 jetons** (cartes joker)

* Il est conseillé de regrouper les jetons de même couleur sur les cartons personnages.

Cartes d'influence joker (existe 6 fois, symbolisé par des rideaux) :

Placer : Avec une telle carte un joueur peut placer jusqu'à deux jetons d'influence. Pour ce, il prend un jeton de sa réserve personnelle et le place sur un des 12 personnages au choix. Ensuite il peut s'il le souhaite placer un autre jeton sur le même personnage ou un personnage voisin (en diagonale).

Retirer : Le joueur peut récupérer 2 de ses jetons de la réserve générale. S'il n'en reste pas assez, il n'en récupère que le nombre restant.

Exemple : Carine a joué une carte influence « le Grand Condé » (no. 6). Elle peut donc placer 3 jetons (ou moins) sur le carton no. 6 (cf. figure 2 de la règle originale). Elle peut aussi si elle le souhaite déplacer ses jetons sur un personnage voisin (par ex. no. 1 ou no. 5), en laissant au moins un jeton sur le personnage initial (cf. figure 3). Si elle veut, elle peut à nouveau déplacer ses jetons du personnage 1 pour aller sur le personnage no. 4, no. 2 ou no. 7. Dans ce cas aussi elle doit laisser un jeton sur le personnage initial c'est à dire no. 1 (cf. figure 4). Elle n'a pas le droit cependant en partant du personnage no. 6 de placer aussi bien un jeton sur le personnage no. 5 et sur le no. 1 (cf. figure 5). Ceci n'est possible qu'en commençant sur le personnage no. 1 ou no. 5.

Récapitulatif des règles de placement des jetons d'influence :

- On peut aussi placer moins de 3 ou 2 jetons si on le souhaite
- Les déplacements de jetons se font sur les personnages voisins en diagonale
- On ne peut pas déplacer de jetons sans laisser *au moins* un jeton sur le personnage initial
- A partir d'un personnage on ne peut pas déplacer de jetons dans deux directions différentes

Les cartes influence sont jouées de cette manière à tour de rôle jusqu'à ce qu'on ait plus qu'une seule carte en main. Cette dernière carte influence n'est pas jouée, mais défaussée directement après avoir joué l'avant-dernière carte. On repose la carte face cachée sur le tas de cartes d'influence non utilisées. La dernière carte n'est jamais conservée pour le tour suivant. Une fois toutes les cartes influence jouées, la phase Influence prend fin.

La dernière action de cette phase consiste à reconstituer la pioche des 30 cartes influence, de les mélanger et de les poser en dessous du personnage 11.

Précision : A partir du 2^{ème} tour les joueurs peuvent avoir un nombre différent de cartes influence en main grâce aux cartes mission et au personnage no. 11. Les joueurs peuvent donc jouer un nombre de fois différent dans cette phase. Un joueur peut même jouer plusieurs fois de suite si tous les autres joueurs ont déjà joué toutes leurs cartes.

Attention : Ces exemples ne montrent qu'une partie des possibilités qu'a Carine de placer ses 3 jetons. Elle peut aussi placer moins de trois jetons si elle le souhaite.

Les joueurs jouent toutes leurs cartes influence sauf la dernière.

Recomposer et mélanger toutes les cartes influence à la fin de la phase.

3^{ème} phase : Comptage

En commençant par le personnage no. 1, puis le no. 2 et jusqu'au no. 12 on examine personnage par personnage quel joueur reçoit les revenus générés par ce personnage. (*Détails sur les revenus dans le chapitre Les cartons personnage*) Il existe trois conditions différentes pour que les 12 personnages dégagent un revenu :

- Argent
- 1^{ère} place
- Jetons d'influence

Argent (concerne les personnages 1,2,3,4,8,12 au premier tour)
Le joueur qui a la majorité des jetons d'influence sur un des personnages reçoit les revenus gratuitement, à condition de défausser ses jetons placés sur ce personnage dans la réserve générale (*il ne peut pas payer pour récupérer ses jetons*). Après, les autres joueurs qui ont au moins un jeton d'influence sur ce personnage peuvent s'ils le souhaitent soudoyer le personnage (il n'y a pas d'obligation !). C'est à dire qu'ils achètent le revenu en payant à la banque le nombre de Louis d'or indiqué. Ces joueurs peuvent ensuite récupérer leurs jetons d'influence de ce personnage dans leur réserve personnelle (qu'ils aient soudoyé ou pas).

S'il y a plusieurs joueurs à égalité pour la majorité, personne ne reçoit les revenus gratuitement. Dans ce cas tous les joueurs doivent soudoyer pour recevoir les revenus. Tous les joueurs récupèrent leurs jetons d'influence dans leur réserve personnelle (cf. figure 7).

Exception : Si le marqueur Louis XIV est sur ce personnage (cf. au chapitre Louis XIV).

1^{ère} place (concerne les personnages 5,7,9,11 au premier tour)

Le joueur qui a la majorité des jetons d'influence sur ce personnage est le seul à recevoir les revenus. Ensuite il place ses jetons d'influence dans la réserve générale. Les autres joueurs ne reçoivent rien. Ils récupèrent leurs jetons d'influence.

Si plusieurs joueurs devaient être à égalité, personne ne reçoit les revenus. Ils récupèrent alors leurs jetons d'influence et les replacent dans leurs réserve personnelle (cf. figure 7).

Exception : Si le marqueur Louis XIV est sur ce personnage (cf. au chapitre Louis XIV).

Jetons d'influence (concerne les personnages 6 et 10 au premier tour)

Les joueurs qui ont placé au moins le nombre de jetons requis sur le personnage reçoivent le revenu indiqué. Les joueurs qui n'ont pas placé le nombre de jetons requis ne reçoivent rien. Ils récupèrent tous leurs jetons d'influence à la fin du comptage. Une majorité n'a aucune importance sur ces personnages. On ne remet jamais ses jetons dans la réserve générale.

Comptage

On fait le comptage des personnages de 1 à 12

3 conditions :

- **Argent**
- **1^{ère} place**
- **Jetons d'influence**

Argent :

Le joueur ayant la majorité reçoit seul et gratuitement les revenus (jetons dans la réserve générale), **tous les autres joueurs présents peuvent soudoyer et ainsi acheter les revenus** (jetons dans la réserve personnelle).

1^{ère} place :

Seul le joueur majoritaire reçoit les revenus (jetons dans la réserve générale), **tous les autres ne reçoivent rien** (jetons dans la réserve personnelle)

Jetons d'influence :

Tous les joueurs avec le nombre de jetons requis reçoivent les revenus (jetons dans la réserve personnelle)

Les cartes complot

Pour chacun des 12 personnages il existe une carte complot. Quand durant la phase de comptage on vient à comptabiliser l'influence d'un personnage dont un joueur possède la carte complot, le joueur peut choisir de jouer cette carte immédiatement avant le comptage.

Ce joueur peut alors choisir de placer un de ses jetons de la réserve générale ou 1 à 2 jetons de sa réserve personnelle sur ce personnage (*on ne peut pas cumuler les jetons des deux réserves*). Ensuite il repose la carte complot sous le tas de cartes entre le personnage no. 11 et no. 12. Puis le comptage de ce personnage est effectué comme décrit plus haut.

Remarque : *Un joueur n'est pas obligé d'utiliser sa carte complot. Il peut aussi garder la carte jusqu'à la fin du jeu. Il recevra alors un blason par carte complot non utilisée. (cf. Fin de la partie)*

Retourner les cartons personnage

Chaque fois que pour un personnage à condition « Argent » ou « 1^{ère} place » un joueur remporte la majorité, le carton du personnage est retourné. Ainsi ce personnage présentera une condition différente pour les revenus au tour suivant. Si personne n'a la majorité, le carton n'est pas retourné (exception : Louis XIV, se référer à la page 8).

Un carton personnage à condition « jetons d'influence » est retourné si au moins un joueur y a reçu un revenu.

Remarque : *Au 4^{ème} tour il n'est plus nécessaire de retourner les cartons. Par contre, la récupération des jetons dans la réserve personnelle ou le fait de défausser les jetons dans la réserve générale doit encore être exécuté, car à la fin de la partie en cas d'égalité, le nombre de jetons d'influence dans la réserve personnelle départagera les joueurs.*

Exemples de comptages (de gauche à droite dans la règle):

- 1) Jaune reçoit un heaume gratuitement. Rouge et vert peuvent en acheter un pour 3 Louis d'or. Bleu ne peut rien faire, car il n'est pas présent. Jaune défausse ses jetons dans la réserve générale. Rouge et vert peuvent récupérer leurs jetons. On retourne le carton
- 2) Personne ne reçoit un heaume gratuitement. Jaune, rouge et vert peuvent en acheter un pour 3 Louis d'or. Tous récupèrent leurs jetons. On ne retourne pas le carton.
- 3) Jaune reçoit un sceptre. Rouge et vert ne reçoivent rien. Jaune défausse ses jetons dans la réserve générale, les autres récupèrent leurs jetons. On retourne le carton.
- 4) Personne ne reçoit un sceptre. Tout le monde récupère ses jetons. On ne retourne pas le carton.
- 5) Jaune et rouge reçoivent deux blasons. Vert ne reçoit rien. Tous récupèrent leurs jetons. On retourne le carton.

Un joueur qui joue la carte complot peut rajouter un jeton de la réserve générale ou 1 à 2 jetons de sa réserve personnelle sur le personnage concerné.

Quand il y a eu majorité (pour les conditions « argent » et « 1^{ère} place ») ou qu'au moins un joueur a reçu un revenu (condition « jetons d'influence ») le carton du personnage est retourné.

Le marqueur Louis XIV

Sur chaque carte argent retournée durant la phase Ravitaillement il est indiqué sur quel personnage (de 1 à 4) le marqueur est placé au début du tour. Les règles de comptage sont alors modifiées :

- Le joueur qui a la majorité des jetons reçoit deux tuiles. La tuile indiquée par le personnage et une tuile couronne. Ensuite il défausse ses jetons dans la réserve générale. Ceci est valable pour les deux conditions (« argent » et « 1^{ère} place »)
- Le joueur en 2^{ème} position reçoit la tuile de revenu du personnage (indépendamment de la condition). Ensuite il récupère ses jetons d'influence.
- Les autres joueurs ne reçoivent rien (condition « 1^{ère} place ») mais peuvent soudoyer (condition « argent ») s'ils le souhaitent. Dans les deux cas, ils récupèrent leurs jetons d'influence.

Le marqueur Louis XIV est ensuite replacé à côté des jetons argent, où il attendra le tour suivant pour connaître son affectation. Le carton personnage est retourné

Attention : *Si plusieurs joueurs ont la majorité sur un personnage avec le marqueur Louis XIV, ils ne reçoivent que la tuile du personnage et pas de tuile couronne. Ils doivent défausser leurs jetons dans la réserve générale. Dans ce cas aussi, on retourne le carton personnage. Les autres joueurs ne reçoivent rien, mais peuvent soudoyer (si la condition est « argent »). S'il y a un joueur majoritaire et plusieurs seconds, alors le premier reçoit deux tuiles et les autres rien. Ils peuvent soudoyer (si la condition est « argent »).*

Exemples de comptages avec le marqueur Louis XIV (de gauche à droite) :

- 1) Jaune reçoit un heaume et une couronne. Rouge reçoit un heaume. Vert peut acheter un heaume pour 3 Louis d'or. Jaune défausse ses jetons dans la réserve générale. Les autres joueurs les récupèrent. On retourne le carton personnage.
- 2) Jaune reçoit un sceptre et une couronne. Rouge reçoit un sceptre. Vert ne reçoit rien. Jaune défausse ses jetons dans la réserve générale. Les autres joueurs récupèrent leurs jetons. On retourne le carton personnage.
- 3) Rouge et jaune reçoivent un heaume. Bleu et vert peuvent l'acheter pour 3 Louis d'or. Rouge et jaune défaussent leur jetons. Vert et bleu récupèrent leurs jetons. On retourne le carton personnage.
- 4) Jaune reçoit un sceptre et une couronne. Rouge et vert ne reçoivent rien. Jaune défausse ses jetons dans la réserve générale. Les autres joueurs récupèrent leurs jetons. On retourne le carton personnage.

Règles en présence du marqueur Louis XIV :

Le joueur majoritaire reçoit 2 tuiles :
La tuile personnage plus une tuile couronne (jetons sont défaussés)

Le joueur en 2^{ème} position reçoit la tuile personnage (jetons sont récupérés)

Les autres joueurs reçoivent rien, mais peuvent soudoyer si la condition est « argent » (jetons sont récupérés)

4^{ème} phase : Missions

Après le comptage des 12 personnages, les joueurs accomplissent les missions qu'ils ont dans la main à tour de rôle en commençant par le premier joueur. Pour poser une carte mission sur la table, il faut défausser les deux tuiles indiquées sur la carte. Les tuiles retournent dans la réserve sur le plan de jeu. Une tuile couronne remplace n'importe quelle autre tuile. On peut aussi défausser deux tuiles couronne. Un point d'interrogation sur la tuile de droite des cartes bleu clair signifie qu'on peut défausser une tuile de son choix. Dès qu'un joueur a posé une carte mission devant soi, il retire immédiatement une autre carte mission d'un des 3 tas de son choix. On peut donc piocher une carte bleu foncé bien qu'ayant joué une carte bleu clair.

Le joueur peut ensuite reposer une autre carte mission devant lui s'il peut défausser les tuiles demandées, y compris la carte qu'il vient de piocher. Puis il pioche une nouvelle carte et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'il ne puisse plus ou ne veuille plus en poser. C'est alors au tour du prochain joueur.

Attention : *Chaque joueur ne peut garder qu'une seule tuile pour le prochain tour. Si un joueur possède plus d'une tuile après qu'il ait fini de jouer ses cartes mission, il doit défausser ses tuiles jusqu'à ce qu'il ne lui en reste plus qu'une. Pour chaque tuile ainsi défaussée il peut prendre un blason en lot de consolation.*

Exemple : Michel possède les tuiles suivantes et a deux cartes mission en main. Il commence par défausser un sceptre et une bague et pose la carte de gauche devant lui. Ensuite il pioche dans le tas bleu-foncé en espérant tomber sur une carte à double sceptre. Mais il pioche une carte à deux heaumes. Il défaisse donc ses deux dernières tuiles (couronne= heaume, sceptre = ?) et pose la carte de droite devant lui. Il pioche ensuite une autre carte. Comme il ne possède plus de tuiles son tour s'arrête et c'est au prochain joueur de jouer.

Après que tous les joueurs aient terminés leur phase Missions, le marqueur premier joueur passe au joueur suivant. Un nouveau tour commence (cf. Ravitaillement). Le jeu se termine après la phase Missions du 4^{ème} tour.

Attention : *S'il n'y a que 3 joueurs, le premier joueur du 4^{ème} tour pioche une carte complot en dédommagement de devoir être une seconde fois premier joueur.*

Missions

Les joueurs accomplissent leurs missions à tour de rôle en défaussant les tuiles demandées.

Après avoir posé une carte mission, on en pioche directement une autre.

Chaque joueur ne peut garder qu'une seule tuile pour le tour suivant. Les tuiles en trop sont échangées contre des blasons.

FIN DE LA PARTIE

Après la fin de la phase Missions du 4^{ème} tour, chaque joueur peut encore échanger les matériaux maintenant inutiles contre des blasons.

On reçoit un blason face cachée par

- carte d'influence (grâce au personnage no. 11)
- carte complot non utilisée
- tuile mission non utilisée
- jeton d'influence sur un personnage (grâce aux personnages no. 6 et no. 8)
- 3 Louis d'or

Exemple : Guillaume possède à la fin de la partie :

- 1 carte influence (= 1 blason grâce au personnage 11)
- 2 cartes complot (= 2 blasons)
- 8 Louis d'or (= 2 blasons)
- 2 jetons d'influence sur le personnage 5 (= 2 blasons grâce au personnage 8)

Guillaume peut donc encore piocher 7 blasons qu'il rajoute à ses autres blasons.

Tous les joueurs retournent alors leurs blasons et les trient. Ensuite on détermine qui en a le plus de quel type. Celui qui en a le plus d'un type pioche un blason supplémentaire et le rajoute (face cachée) à ses blasons. Si plusieurs joueurs sont à égalité pour la majorité, chacun d'eux reçoit un blason supplémentaire.

Ceci est répété pour les 6 types de blasons. Chaque joueur compte maintenant tous ses blasons et rajoute ce score à ses points de victoire, collectés grâce à ses missions accomplies. Chaque mission posée devant un joueur vaut 5 points indépendamment de sa fonction et sa difficulté.

Le joueur avec le plus de points de victoire est le vainqueur. En cas d'égalité, c'est le joueur parmi les ex æquo à qui il reste le plus de jetons d'influence qui est déclaré vainqueur.

Après le 4^{ème} tour les joueurs reçoivent un blason par

- **carte d'influence**
- **carte de complot**
- **tuile mission**
- **jeton sur 1 personnage**
- **3 Louis d'or**

**On détermine les majorités par type de blason.
1 majorité = +1 blason**

Le joueur avec le plus de points de victoire est le vainqueur

LES CARTONS PERSONNAGE

Les revenus que génère un personnage sont identiques sur les deux faces. Seules les conditions changent entre « argent », « 1^{ère} place » et « jetons d'influence ».

Anne d'Autriche (no. 1)

Le ou les joueurs reçoivent une tuile sceptre.

Philippe I^{er} d'Orléans (no. 2)

Le ou les joueurs reçoivent une tuile lettre.

Marie-Thérèse d'Espagne (no. 3)

Le ou les joueurs reçoivent une tuile bague.

Le Grand Dauphin (no. 4)

Le ou les joueurs reçoivent une tuile heaume.

(Attention : Le marqueur Louis XIV peut rajouter une tuile couronne pour ces 4 personnages)

Françoise-Athénaïs de Montespan (no. 5)

Le ou les joueurs reçoivent une tuile couronne.

Le Grand Condé (no. 6)

Le ou les joueurs reçoivent un blason, puis peuvent placer à tour de rôle un de leurs jetons de la réserve générale sur un personnage. *(Il peut s'agir d'un personnage à venir (7-12) pour éventuellement y modifier la majorité ou d'un personnage déjà comptabilisé (1-6) pour le tour suivant ou le décompte final).*

Jean-Baptiste Colbert (no. 7)

Le ou les joueurs reçoivent 5 Louis d'or de la banque.

Françoise de Maintenon (no. 8)

Le ou les joueurs peuvent placer à tour de rôle deux jetons d'influence de la réserve générale sur le personnage no. 5. En plus, ils récupèrent un jeton de la réserve générale.

Louise de La Vallière (no. 9)

Le ou les joueurs reçoivent une tuile couronne.

Henri de Turenne (no. 10)

Le ou les joueurs reçoivent deux blasons.

Jules Mazarin (no. 11)

Le ou les joueurs piochent à tour de rôle une carte d'influence.

François-Michel Louvois (no. 12)

Le ou les joueurs reçoivent un blason et piochent une carte complot.

Remarques :

- *Pour tous les personnages le joueur majoritaire est toujours le premier à recevoir ses revenus. Ensuite les autres joueurs reçoivent leurs revenus dans le sens des aiguilles d'une montre, même si l'ordre ne joue un rôle important que pour les personnages no. 6 et no. 8.*
- *Chaque joueur ne reçoit les revenus qu'une seule fois par tour. Après cela il n'est plus possible d'acheter des tuiles ou des cartes supplémentaires.*
- *Quand un joueur reçoit une couronne, il peut la prendre dans n'importe laquelle des deux réserves à couronnes. Les deux réserves servent uniquement à une meilleure visibilité.*
- *Si un joueur reçoit un blason (personnages 6, 10 et 12) il en prend un sans le montrer aux autres joueurs et le pose devant lui face cachée. Il peut cependant à tout moment regarder ses propres blasons.*
- *Si un joueur reçoit une carte d'influence (personnage 11) il prend cette carte en main. Dans la prochaine phase Influence il pourra ainsi jouer une carte de plus.*
- *Si un joueur reçoit une carte complot (personnage 12) il prend cette carte en main. Il pourra l'utiliser dans la prochaine phase Comptage.*
- *Si un joueur a le droit de prendre des jetons dans la réserve générale (personnages 6 et 8) pour les placer sur des personnages, il peut aussi prendre ceux-ci dans sa réserve personnelle s'il n'y en a plus assez dans la réserve générale.*

Quand les illustrations sur les cartes montrent des petits jetons d'influence, il s'agit toujours de jetons issus de la réserve générale. Si les jetons sont grands, il s'agit de jetons de la réserve personnelle.

Il n'est pas prévu que l'argent, les tuiles missions et les blasons ne suffisent pas. Si durant une partie il venait à en manquer, le matériel manquant doit être temporairement remplacé par quelque chose d'approprié.

LES CARTES MISSION

Une carte mission reste posée face visible devant le joueur jusqu'à la fin de la partie. Sauf indication contraire, une carte est valable à chaque tour. Chaque carte posée n'est donc pas seulement valable une fois par partie, mais une fois par tour. Une carte posée peut être utilisée par son propriétaire, mais il n'y a pas d'obligation. Pour des raisons de visibilité, nous conseillons de placer les cartes de gauche à droite conformément aux phases concernées.

Les 20 cartes mission bleu-clair sont les plus faciles à accomplir, car il suffit d'une tuile spécifique et d'une tuile au choix. Par contre les avantages offerts sont limités. Il existe 7 types de cartes :

- **+1 carte mission** (existe 2 fois) : *Ces deux cartes mission sont les seules à n'être valable qu'une seule fois par partie : c'est à dire au moment ou elles sont jouées.* Le joueur pioche 2 cartes au lieu d'une seule après avoir posé une de ces deux cartes. Il peut regarder la première carte piochée avant d'en tirer une 2^{ème} (du même tas ou d'un autre). Le joueur a donc toujours 3 cartes mission en main jusqu'à la fin de la partie.
- **+1 jeton d'influence** (4 fois) : Le joueur peut récupérer un de ses jetons dans la réserve générale dans la 2^{ème} étape de chaque phase Ravitaillement. S'il n'y a plus de jetons dans la réserve générale, il ne reçoit rien.
- **+1 Louis d'or** (4 fois) : Le joueur peut prendre 1 Louis d'or dans la banque dans la 2^{ème} étape de chaque phase Ravitaillement.
- **1 jeton d'influence sur le personnage 1 / 2 / 3 / 4** (une de chaque) : Le joueur peut placer un de ses jetons d'influence de la réserve générale sur le personnage indiqué au début de la phase Influence.
- **Payer 2 Louis d'or ...** (2 fois) : Le joueur peut choisir une fois dans chaque phase Influence de payer 2 Louis d'or au lieu de jouer une carte influence. Ensuite c'est au joueur suivant de jouer. *(Il passe donc volontairement son tour)*
- **Echanger une tuile mission** (2 fois) : Le joueur peut, en payant 2 Louis d'or à la banque, à tout moment durant chaque phase Missions échanger une tuile de son choix contre une tuile couronne. Il peut utiliser cette carte dès qu'il la pioche.
- **Echanger une carte mission** (2 fois) : A la fin de chaque phase Missions le joueur peut replacer une ou deux des cartes mission qu'il tient en main sous leurs tas respectifs et en piocher le même nombre des tas de son choix. *Si un joueur possède les deux cartes, il peut les utiliser à la suite l'une de l'autre. (Il peut ainsi échanger deux cartes qu'il vient de tirer s'il le souhaite.)*

Les 12 cartes mission bleu moyen sont un peu plus difficiles à accomplir (il faut deux tuiles différentes), mais les avantages offerts sont déjà plus intéressants. Il y a 5 types de cartes différentes :

+2 Louis d'or ... (4 fois) : Le joueur peut choisir à chaque phase Ravitaillement entre recevoir 2 Louis d'or de la banque ou 1 Louis d'or et un jeton d'influence ou encore 2 jetons d'influence de la réserve générale.

+1 blason (2 fois) : Le joueur pioche un blason à chaque phase Ravitaillement et le pose devant lui.

1 jeton sur le personnage avec marqueur Louis XIV (2 fois) : Le joueur place un de ses jetons de la réserve générale sur le personnage avec le marqueur Louis XIV au début de chaque phase Influence.

1 jeton sur le personnage 5 / 9 (une de chaque) : Le joueur peut placer un de ses jetons de la réserve générale sur le personnage 5 ou 9 au début de chaque phase Influence.

Echanger une carte influence (2 fois) : Le joueur peut défausser (sans placer de jetons) une carte influence au centre de la table et en piocher une autre dans le tas non distribué. C'est ensuite au prochain joueur de jouer.

Les 8 cartes mission bleu foncé sont les plus difficiles à accomplir, car il faut pour cela défausser 2 jetons mission identiques. Par contre les avantages offerts sont très intéressants. Il existe 8 cartes :

+3 jetons d'influence : Le joueur récupère 3 de ses jetons d'influence dans la réserve générale à l'étape 2 de chaque phase Ravitaillement. S'il n'y a plus de jetons dans la réserve générale, il n'a droit à rien.

+3 Louis d'or : Le joueur reçoit 3 Louis d'or à l'étape 2 de chaque phase Ravitaillement.

+1 carte complot : Le joueur pioche la première carte complot à l'étape 2 de chaque phase Ravitaillement.

1 jeton = 1 carte influence : Le joueur peut à chaque phase Ravitaillement défausser un jeton dans la réserve générale et reçoit en échange une carte influence.

1 carte influence = 4 jetons : Le joueur peut à chaque phase Influence placer jusqu'à 4 jetons d'influence sur le personnage de son choix (quelle que soit la carte jouée, une de ses cartes est donc un joker à 4 jetons !) ou récupérer jusqu'à 4 jetons dans la réserve générale.

Placer un jeton d'influence : Le joueur peut placer un jeton d'influence supplémentaire de la réserve générale sur un personnage de son choix à la fin de chaque phase Influence.

Une fois 1^{ère} place : Le joueur peut remporter une égalité pour la 1^{ère} place à chaque phase Comptage. On retourne ensuite le personnage. Attention : cette carte est valable après l'utilisation éventuelle d'une carte complot.

Exemple : Lors du comptage, le marqueur Louis XIV se trouve sur le personnage 4 avec la condition 1^{ère} place visible. Sybille et deux autres joueurs ont trois jetons chacun sur ce personnage. Sybille décide d'utiliser sa carte mission pour remporter l'égalité. Elle défausse ses trois jetons dans la réserve générale et reçoit un heaume et une couronne. Les autres joueurs ne reçoivent rien et récupèrent leurs jetons. On retourne la carte. Sybille ne pourra réutiliser sa carte mission qu'au prochain tour.

- 1 Louis d'or : Le joueur paye 1 Louis d'or de moins qu'indiqué pour soudoyer. Il peut soudoyer autant de personnages qu'il le souhaite à chaque phase Comptage. Attention : Cette carte ne s'applique pas aux cartes mission qui nécessitent de l'argent.

Remarques :

- Si un joueur possède deux cartes identiques, il peut bien entendu utiliser les deux cartes à chaque phase correspondante. Si un joueur possède par exemple 2 cartes Echanger une tuile mission, il peut en payant 2x2 Louis d'or échanger deux de ses tuiles mission contre deux tuiles couronnes. Un joueur qui possède les deux cartes + 1 carte mission aura toujours 4 cartes mission en main.
- Si un joueur a le droit de placer des jetons d'influence issus de la réserve générale sur un personnage et que cette dernière n'en contient plus assez, il peut aussi les prendre dans sa réserve personnelle.

LE JEU A DEUX JOUEURS

Préparation : Il n'y a pas de changement, sauf que le 2^{ème} joueur place 6 jetons dans la réserve générale au lieu de 5.

Déroulement du jeu : On rajoute 8 jetons d'influence d'un 3^{ème} joueur fictif. Au début de chaque phase Influence, on pose 2 jetons de ce joueur sur le personnage où se trouve le marqueur Louis XIV. On retourne aussi les 3 premières cartes d'influence. On place 2 jetons d'influence du joueur fictif sur chaque carte retournée. Si on retourne un joker, celui-ci est défaussé et on retourne une autre carte. On défausse toutes les cartes.

Les deux joueurs jouent à tour de rôle selon les règles décrites précédemment. Seul différence : Lors du comptage, si le joueur fictif obtient la majorité, il ne reçoit pas le revenu indiqué.

Le premier joueur place 5 jetons dans la réserve générale et le 2^{ème} 6 jetons.

Au début de la phase Influence on place 4 x 2 jetons pour un joueur fictif.

Le contexte historique

Le jeu réuni les personnages qui ont joué un rôle important à la cour de Louis XIV. Bien entendu toutes ces personnes ne se trouvaient pas toutes en même temps à Versailles. Ainsi le cardinal Mazarin était déjà mort depuis plusieurs années quand Madame de Montespan entra dans la vie de Louis XIV.

L'unité monétaire a été adaptée au mécanisme du jeu, car 3 ou 4 Louis d'or n'étaient certainement pas une somme qui aurait suffi à soudoyer un personnage important de la cour.

Louis XIV, *5 septembre 1638, †1^{er} septembre 1715

Il fut couronné à 5 ans, mais laissa longtemps les rênes du pouvoir aux mains de sa mère, Anne d'Autriche, et du Premier ministre Le Cardinal Mazarin. C'est après la mort de ce dernier en 1661 que Louis XIV prit réellement le pouvoir. Durant les prochaines décennies qui suivirent, il devint l'un des plus importants régents d'Europe : Le Roi Soleil qui est au centre de l'univers.

Anne d'Autriche, *22 septembre 1601, †20 janvier 1666

Fille de Philippe III d'Espagne, elle épousa Louis XIII (son propre neveu) en 1615 à Bordeaux. Après 23 ans de mariage sans descendants, c'est en 1638 qu'elle donna enfin naissance à l'héritier du trône tant attendu. A la mort du roi en 1643, elle prit le pouvoir pendant presque 20 ans. Durant ce temps, elle dut surtout s'occuper de la Fronde, un mouvement de révolte de la noblesse destituée contre la couronne.

Philippe I^{er} d'Orléans, *21 septembre 1640, †8 juin 1701

En tant que dauphin il fut toujours de son vivant dans l'ombre de son grand frère, qui lui survécut. Il fut Duc d'Orléans à partir de 1661 et remporta plusieurs victoires militaires pour la France. La 2^{ème} épouse de « Monsieur » comme on l'appelait était Lieselotte von der Pfalz.

Marie-Thérèse d'Espagne, *10 septembre 1638, †30 juillet 1683

Fille du roi d'Espagne Philippe V, elle fut mariée à Louis XIV en 1660. De leur union naquirent 6 enfants, qui moururent tous jeunes, sauf l'aîné, le Grand Dauphin. Contrairement à bon nombre de maîtresses du Roi Soleil, elle ne joua pas un rôle important à la cour.

Le Grand Dauphin, *1 novembre 1661, †14 avril 1711

Louis de France, le fils aîné du roi ne put jamais prendre le pouvoir bien qu'il fut le seul descendant légitime de la couronne à atteindre l'âge adulte, car son père lui survécut. De son mariage avec Marie-Anne de Bavière naquit Louis de France, le père de Louis XV.

Françoise-Athénaïs de Montespan, *5 octobre 1640, †27 mai 1707

Elle arriva comme dame d'honneur de Marie-Thérèse à la cour de Louis XIV. Au bout de quelques années, elle réussit enfin à prendre la place de Madame de La Vallière en tant que maîtresse du roi. Elle eu 8 enfants avec le roi qui furent tous légitimés.

Le Grand Condé, *8 septembre 1621, †11 décembre 1686

De son vrai nom Louis II, le prince de Condé et Duc de Bourbon, s'illustra surtout en tant que général durant la guerre de 30 ans. Pendant la Fronde, il passa du côté des adversaires du roi. Il fut incarcéré mais réhabilité par Louis XIV si bien qu'il redevint général.

Jean-Baptiste Colbert, *29 août 1619, †6 septembre 1683

Il fut un proche collaborateur de Mazarin et à la mort de ce dernier, Louis XIV en fit son ministre des finances et du commerce. En favorisant le commerce extérieur et le colonialisme, il assura la richesse du royaume pendant près de 20 ans. On lui doit le *mercantilisme*.

Françoise de Maintenon, *27 novembre 1635, †15 avril 1719

Elle arriva à Versailles en 1669 pour s'occuper de l'éducation des enfants de Louis XIV et de Madame de Montespan. Elle gagna rapidement les faveurs du roi. Un an après la mort de Marie-Thérèse, le roi épousa sa maîtresse qui était entre temps devenue Marquise.

Louise de La Vallière, *6 août 1644, †6 juin 1710

Elle fut d'abord dame d'honneur de Henriette d'Angleterre, la première femme de Philippe I^{er} d'Orléans. Elle devint rapidement une des favorites du jeune roi. Mais l'apparition de Madame de Montespan annonça son déclin. Elle fini par quitter la cour pour se retirer dans un couvent.

Henri de Turenne, *11 septembre 1611, †27 juillet 1675

Pendant la Fronde il fit partie des adversaires du roi. Plus tard il changea de camp et infligea une sévère défaite à son ancien compagnon d'armes Condé dans une bataille près de Paris. Il fut nommé maréchal général de l'armée du roi en 1660. Il fut tué par un boulet durant la guerre des Flandres.

Jules Mazarin, *14 juin 1604, †9 mars 1661

Né en Italie sous le nom de Guilio Mazarini, il fut envoyé en tant que nonce à Paris. En 1640 il fut engagé par le Cardinal Richelieu. Deux ans plus tard, il lui succéda au poste de Premier ministre, poste qu'il occupa jusqu'à sa mort en 1661 pendant presque 20 ans avec l'accord de la reine mère et du roi

François-Michel de Louvois, *18 janvier 1641, †16 juillet 1691

Il hérita de son père Michel le Tellier le poste de ministre de la guerre en 1666. Ses compétences lui permirent de transformer les troupes royales en 20 ans en une puissante armée. Après la mort de Colbert en 1683, il commença à s'occuper de politique intérieure.

L'auteur et l'éditeur remercient tous les testeurs de ce jeu pour leur engagement et leurs nombreuses suggestions. Notamment les cercles de jeux de Bödefeld, Nuremberg, Prien, Rosenheim, Siegsdorf, Wasserbourg et Vienne.

L'auteur remercie tout particulièrement sa femme Maja pour son énergie infatigable à parfaire ce jeu.

Si vous avez des questions ou des critiques sur le jeu, contactez nous :

Alea | Postfach 1150 | D-83233 Bernau am Chiemsee
Téléphone : (0049) 8051 – 970720 | Fax: (0076) 8051 – 970722
E-mail: info@aleaspiele.de

Visitez aussi notre site web : www.aleaspiele.de

Distr. CH : Carlit + Ravensburger | Grundstr. 9 | CH – 5436 Würenlos

Traduction française par Richard Gergen

© 2004 Rüdiger Dorn

© 2005 Ravensburger Spieleverlag