

de Cape & d'Épée

Dans un royaume en pleine déroute, des clans rivaux se livrent une lutte sans merci pour obtenir honneur et gloire. Vous devrez vous assurer la loyauté de personnages tous aussi utiles que douteux afin d'affirmer votre autorité. Mais quel que soit le déroulement de la partie, ne savourez pas votre victoire trop tôt, car rien n'est gagné avant la dernière carte.

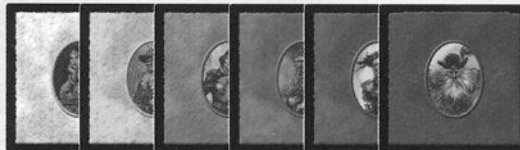
But du jeu

Étendre votre influence dans différents domaines en accumulant des cartes *Objectif*. Le joueur qui aura obtenu le plus de points à la fin de la partie sera déclaré vainqueur.

Matériel de jeu

- 150 cartes *Influence* en 6 couleurs (une couleur par joueur)

Couleur des joueurs Valeur Dos des cartes aux couleurs des joueurs



Nom Capacité spéciale

Les personnages au dos des cartes n'ont aucune importance dans le jeu

- 36 cartes *Objectif*, 6 cartes par domaine (avec les points 1, 2, 3, 3, 4 et 5).



Alchimie

Combat

Agriculture

Commerce

Religion

Musique

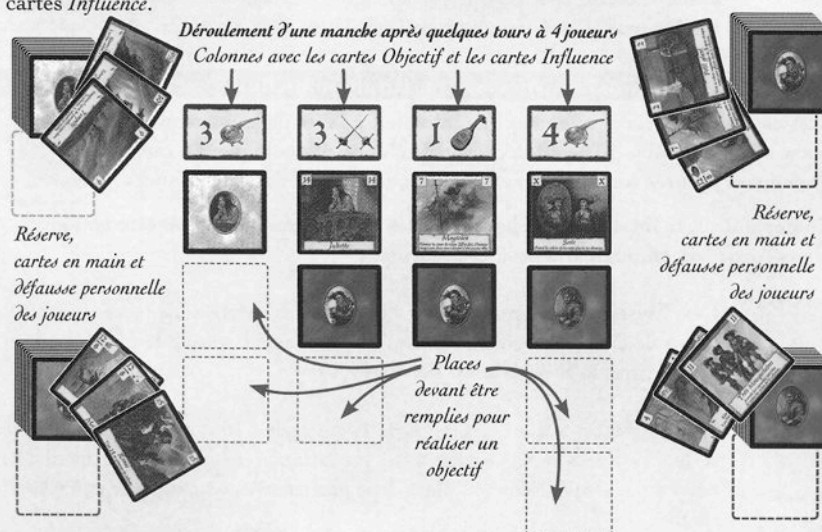
Mise en place du jeu

Chaque joueur choisit et prend la série de 25 cartes *Influence* d'une couleur. Les joueurs mélangent leurs cartes et les déposent en pile face cachée devant eux pour constituer leur réserve personnelle. Chacun prend 3 cartes de sa réserve en main.

On mélange toutes les cartes *Objectif* qui seront utilisées pour la partie : 6 cartes par joueur (par exemple, à 3 joueurs, on utilise 18 cartes). À deux joueurs, on retire les objectifs de valeur 1. Les cartes *Objectif* sont ensuite posées en pile, face cachée, sur la table pour former la pioche. Les cartes non utilisées sont retirées du jeu et remises dans la boîte.

Déroulement d'une partie

Une partie se joue en 6 manches. Au début de chaque manche, on découvre autant de cartes *Objectif* que le nombre de joueurs (par exemple, 4 cartes pour 4 joueurs). On laisse suffisamment d'espace sous les cartes objectif pour pouvoir y placer les cartes *Influence*.



Le joueur le plus jeune commence la partie :

- ☞ Le joueur dont c'est le tour doit placer 1 carte *Influence* de sa main face cachée dans une colonne de son choix. Si au-dessus de la carte qu'il place se trouve déjà une carte, il la retourne, quelle que soit sa couleur. Si la carte retournée a une capacité spéciale, son effet est appliqué soit immédiatement, soit à la fin de la manche (voir pages 4 à 6).
- ☞ Ensuite, le joueur pioche une carte de sa réserve. Si sa réserve est épuisée, il mélange les cartes de sa défausse et reconstitue une nouvelle réserve face cachée.
- ☞ Puis c'est au tour du joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre.
- ☞ On procède ainsi dans cet ordre jusqu'à la fin de la manche.

Fin d'une manche

Une manche prend fin lorsque tous les objectifs sont réalisés.

Une carte *Objectif* est réalisée lorsque sa colonne compte au moins autant de carte *Influence* que sa valeur (voir l'exemple ci-dessus).

Tant qu'il reste au moins un objectif non réalisé, les joueurs peuvent encore placer d'autres cartes sous les objectifs réalisés. La manche prend fin dès que tous les objectifs sont réalisés. Toutes les cartes encore cachées sont alors retournées. **Leur valeur est considérée dans l'attribution des objectifs, mais pas leur capacité spéciale.**

Les cartes *Objectif* sont attribuées en comptabilisant chaque colonne une par une.

Le joueur qui obtient le plus grand total en additionnant les valeurs de ses cartes *Influence* reçoit la carte *Objectif* de la colonne. Il la conserve, face cachée, devant lui.

En cas d'égalité, le joueur qui a posé la carte *Influence* la plus proche de la carte *Objectif* remporte cette dernière.

Chaque joueur reprend ensuite ses cartes *Influence* utilisées et les met face visible sur sa défausse.

De nouvelles cartes *Objectif* sont posées selon le nombre de joueurs et la manche suivante commence. Elle débute avec le joueur qui est assis à la gauche du joueur qui a terminé la manche précédente.

Certaines *capacités spéciales* peuvent influencer l'attribution des cartes *Objectif*, comme on le voit dans l'exemple ci-contre. Toutes les *capacités spéciales* sont décrites page 5 et 6.

1. Exemple d'attribution de cartes Objectif :

Bleu et blanc ont le "total" le plus élevé (16) et sont à égalité.

Bleu gagne parce que sa carte est la plus proche de la carte *Objectif*.



2. Exemple d'attribution de cartes Objectif :

Grâce à sa *capacité spéciale* le Magicien blanc élimine le Roi bleu ; le joueur blanc récupère donc la carte *Objectif*.



Fin du jeu

Le jeu prend fin après 6 manches, lorsque toutes les cartes *Objectif* ont été attribuées. Chaque joueur compte les points de ses cartes *Objectif*. Il y a deux possibilités :

- 1- Le joueur totalise les points de toutes ses cartes *Objectif* obtenues (voir dans l'exemple : Simone).
- 2- Si le joueur possède des cartes *Objectif* dans chacun des domaines, il peut faire un décompte spécial : les points des 6 cartes *Objectif*, une par domaine, sont doublés. Toutefois, le joueur déduit 1 point de son score par carte supplémentaire qu'il possède (voir dans l'exemple : Henri).

Le joueur avec le plus de points remporte la partie.

En cas d'égalité, le joueur qui a le plus de cartes *Objectif* de valeur 5, remporte la partie. Si l'égalité persiste, faire de même avec les cartes de valeur 4, etc.

Exemple de décompte final

<i>Simone</i>		+		+		+		= 20				
<i>Henri</i>		+		+		+		+		+		= 15 15 x 2 = 30 30 - 1 = 29

Les Cartes *Influence*

Il y a trois sortes de cartes *Influence* :

1. Cartes sans capacité spéciale



Le Roi :
a une valeur
de 20



La Reine :
a une valeur
de 16



Juliette :
a une valeur
de 14

Alchimiste, Maître d'armes, Seigneur, Marchand, Cardinal, Troubadour :



La carte *Influence* a la valeur 12 (chiffre indiqué en haut) lorsqu'elle se trouve dans une colonne dont la carte *Objectif* porte le même symbole. Si la carte se trouve dans une colonne avec un autre symbole, sa valeur correspond au chiffre du bas, c'est à dire 8. Ceci n'est pas une capacité spéciale.

2. Cartes avec capacité spéciale immédiate

L'effet est appliqué dès que la carte est retournée lors de la pose d'une autre carte. L'effet est cependant ignoré lorsque la carte est découverte à la fin de la manche. On reconnaît ces cartes à leur symboles situés dans chaque coin supérieur de la bande de texte.



L'Explorateur : Lorsqu'une carte le dévoile, l'Explorateur se déplace immédiatement dans la colonne suivante de droite (sens de la flèche sur la carte). Si l'Explorateur est dans la dernière colonne de droite, il se déplace dans la première colonne de gauche. L'Explorateur y est posé *face cachée* en bas de la colonne. Ensuite, on dévoile la carte qui se trouve au-dessus, s'il y en a une. Cette action se produit à chaque fois que l'Explorateur est de nouveau dévoilé.



L'Assassin : La carte qui révèle l'Assassin est immédiatement retirée et placée dans la défausse de son propriétaire. Si une carte est de nouveau posée sous celle de l'Assassin désormais bien en vue, rien ne se produit.



La Tempête : Lorsqu'une Tempête est retournée, plus aucune carte ne peut être ajoutée à cette colonne. L'objectif de cette colonne est considéré comme réalisé, même si elle compte moins de cartes *Influence* que nécessaire. L'objectif sera attribué normalement à la fin de la manche. Si un Explorateur devait être déplacé dans une colonne où se trouve une Tempête, il saute cette colonne et est posé dans la suivante.



Le Traître : Lorsque le Traître est retourné, son propriétaire peut échanger la carte *Objectif* de la colonne du traître avec la carte *Objectif* d'une autre colonne. Suite à l'échange, si tous les objectifs sont réalisés, la manche prend fin immédiatement.



La Cape d'invisibilité : Lorsque la Cape d'invisibilité est retournée, son propriétaire peut cacher en-dessous une de ses cartes qu'il tient en main à l'abri du regard des autres joueurs et tirer une nouvelle carte. La carte placée sous la Cape d'invisibilité est dévoilée à la fin de la manche. Si la carte dévoilée a une capacité spéciale elle est appliquée normalement sauf s'il s'agit d'un Explorateur, d'un Assassin, d'une Tempête ou d'un Traître.

3. Cartes avec capacité spéciale en fin de manche

Ces capacités spéciales exercent une influence à la fin de la manche en vigueur, lorsque tous les objectifs sont décomptés colonne par colonne. **La capacité est cependant ignorée lorsque la carte est découverte à la fin de la manche.**

Important : À la fin de la manche, l'effet des 5 cartes suivantes doit être appliqué dans l'ordre où elles apparaissent ci-dessous.



Les Trois Mousquetaires : Les capacités spéciales de toutes les autres cartes de la colonne sont écartées. On ne considère que leur valeur indiquée. Ainsi, le Sosie n'a pas de valeur.



Le Magicien : Toutes les cartes de valeur égale à 10 et plus sont éliminées de la colonne. Ceci s'applique même pour une carte placée sous la Cape d'invisibilité. S'il y a deux Magiciens (ou plus) dans une colonne, leur capacité spéciale est annulée.

Exemple (la couleur des cartes n'a pas d'importance): Dans une colonne se trouvent 1 Magicien, 1 Ermite, 1 Petit Géant et 1 Écuyer. L'effet du Magicien est appliqué en premier lieu. L'Ermite (valeur 11) est donc retiré du jeu. L'Écuyer et le Petit Géant agiront ensuite.



La Sorcière : Toutes les cartes de valeur 9 (sauf la Sorcière elle-même) et moins sont éliminées de la colonne. Ceci s'applique également pour une carte placée sous la Cape d'invisibilité. S'il y a deux Sorcières (ou plus) dans une colonne, leur capacité spéciale est annulée.

Exemple (la couleur des cartes n'a pas d'importance): Dans une colonne se trouvent 1 Sorcière, 1 Ermite, 1 Petit Géant et 1 Roi. L'effet de la Sorcière est appliqué en premier lieu. Le Petit Géant (valeur 2) est donc retiré du jeu. L'Ermite agira ensuite.



Le Prince et l'Écuyer : Le joueur ayant posé ses deux cartes (même couleur) dans la même colonne obtient la carte *Objectif*. S'il y a plusieurs joueurs qui ont posé leur Prince et leur Écuyer dans la même colonne, celui qui a posé l'une de ses deux cartes la plus proche de l'objectif l'emporte. Cette combinaison peut être détruite auparavant par le Mousquetaire, le Magicien ou la Sorcière.

Pour les autres cartes, l'ordre est sans importance à l'exception du Sosie qui est examiné en tout dernier.



L'Ermite : La valeur de l'Ermite diminue de 1 pour chaque autre carte présente dans la colonne (de même couleur ou non).



Le Petit Géant : La valeur du Petit Géant augmente de 3 pour chaque autre carte présente dans la colonne (de même couleur ou non).



Le Dragon : Le Dragon réduit la valeur de toutes les cartes de sa colonne de 2. Les cartes du propriétaire du Dragon sont exclues. Si dans une colonne il y a plusieurs dragons, chacun réduit la valeur de toutes les cartes adverses de 2.



Roméo : Il a une valeur de 5. Par contre, si Juliette (de la même couleur) se trouve dans la même colonne, Roméo a une valeur de 15.



Le Mendiant : Le joueur qui totalise avec ses cartes le plus faible score dans la colonne, remporte l'objectif. S'il y a égalité entre deux ou plusieurs joueurs, celui qui a la carte la plus éloignée (la plus en bas) de la carte *Objectif* l'emporte. Un joueur qui n'a pas de carte et/ou a un Sosie sans valeur dans cette colonne ne participe pas à l'attribution de la carte *Objectif*. Si dans la colonne un joueur n'a que la Cape d'invisibilité, il l'emporte avec 0 comme plus faible score.



Le Sosie : Le Sosie prend la valeur de la carte qui se trouve en-dessous. Si la carte en-dessous du Sosie est éliminée, il prend la valeur de la carte suivante. Si aucune carte ne se trouve en-dessous du Sosie, il n'a pas de valeur. Si un autre Sosie se trouve en-dessous d'un Sosie, la carte supérieure prend la valeur du Sosie inférieur si celui-ci a une valeur. Le Sosie imite la valeur, mais pas la capacité spéciale.

Crédits

Auteur : Lutz Stepponat

Illustrations : Julien Delval

Design Graphique : Christof Tisch

Développement de la version française :

Équipe Filosofia

© 2006 Hans im Glück Verlags GmbH,
Birnauer Str. 15, 80 809 München

© 2007 Filosofia Éditions pour la version française
www.filosofiagames.com