

## COURT OF THE MEDICI

Pour 2 joueurs, à partir de 12 ans

**Contenu** : 50 cartes, réparties comme suit :

- 25 cartes « Maison Della Rovere » (dos bleu)
- 25 cartes « Maison Gonzaga » (dos rouge)

Chaque Maison est constituée des cartes « Noble » suivantes : 2 cartes « **Ministre** » (« **MINISTER** ») de valeur 0, 2 cartes « **Muse** » (« **LADY-IN-WAITING** ») de valeur 1, 18 cartes « Noble » de base de valeur 2 à 10 (chaque valeur est présente 2 fois), 2 cartes « **Bouffon** » (« **JESTER** ») de valeur X (valeur variable, voir plus bas) et 1 carte « **Duc** » (« **DUKE** ») de valeur 15

**But du jeu** :

Le joueur totalisant le plus de points d'influence à la Cour du Grand Duc lorsque le jeu se termine gagne.

**Préparation de la partie** :

- Lors des premières parties, retirer les 2 cartes « **Duc** » (Valeur : 15). Elles pourront être réintégrées lorsque les mécanismes du jeu seront devenus familiers afin de le rendre plus difficile et tendu.
- Chaque joueur choisit une couleur, prend toutes les cartes de cette couleur, les mélange pour former une pioche face cachée (son « Jeu »)
- Étaler les 4 premières cartes de chaque pioche face visible au centre de la table, pour former le « 1<sup>er</sup> Cercle » de la Cour du Grand Duc.
- Chaque joueur garde un espace devant lui qui représentera sa zone de la « Cour Extérieure ».
- Chaque joueur prend ensuite les 5 premières cartes de sa pioche pour former sa « Main ».
- Additionner la valeur des « Nobles » de chaque Maison dans le « 1<sup>er</sup> Cercle » (Les « Bouffons » sont considérés avoir une valeur de 1) ; la Maison présentant la valeur totale la plus haute débute. En cas d'égalité, décider au hasard.

Description des cartes « Noble » :

Chaque carte comporte plusieurs informations :

- Le chiffre figurant au coin de la carte représente sa « Valeur d'influence ». A la fin du jeu, gagnera la Maison dont la somme des valeurs d'influence figurant sur ses Nobles présents à la Cour du Grand Duc est la plus élevée.
- L'arbre jaune représente la Maison Della Rovere, le lion blanc la Maison Gonzaga.
- La bannière du haut donne la qualité du Noble représenté.
- Le cadre du bas donne le nom du Noble représenté, et détaille en rouge les **pouvoirs spéciaux** de certains d'entre eux (voir plus bas).

**Marche du jeu** :

A son tour, un joueur effectue les actions suivantes, dans cet ordre :

- Jouer un Noble (obligatoire)
- Piocher une carte

A. **Jouer un Noble** :

A son tour, le joueur a le choix entre quatre possibilités pour jouer sa carte :

☒ Envoyer un Noble à la Cour Extérieure :

Le joueur pose une carte Noble devant lui sur la table. Les cartes Noble envoyées à la Cour Extérieure sont posées les unes à côté des autres, sans être regroupées ou empilées. Elles doivent rester distinctes de la zone du « 1<sup>er</sup> Cercle ». Le « 1<sup>er</sup> Cercle » et les deux zones de la Cour Extérieure forment la « Cour du Grand Duc ».

☒ Conclure une Alliance :

Le joueur pose sa carte Noble sur une autre carte ou pile de cartes (C'est-à-dire, une Alliance déjà formée). Une Alliance peut comporter autant de Nobles que désiré, et il n'est pas obligatoire que toutes les cartes formant l'Alliance soient de la même Maison. Les cartes formant l'Alliance sont posées les unes sur les autres, légèrement décalées de façon à ce que leur valeur d'influence reste toujours visible. La somme totale de ces valeurs constitue la valeur d'influence de l'Alliance. Une Alliance peut être conclue dans le « 1<sup>er</sup> Cercle » ou la Cour Extérieure (Dans ce cas, les Nobles peuvent être joués devant soi ou devant l'adversaire, au choix).

☒ Conspirer :

Le joueur pose sa carte Noble sur une autre carte ou pile de cartes (C'est-à-dire, une Alliance déjà conclue) et va éliminer une carte ou une pile de cartes dont la valeur d'influence est strictement égale à la somme des valeurs d'influence des Nobles constituant la Conspiration. Toute carte éliminée est placée dans la défausse correspondant à sa Maison. Lorsque la Conspiration a éliminé la (les) carte(s) ciblée(s), elle devient une Alliance classique.

Une Conspiration peut être formée dans le « 1<sup>er</sup> Cercle » ou la Cour Extérieure (devant soi ou devant l'adversaire, au choix), et cibler une carte ou pile de carte faisant partie du « 1<sup>er</sup> Cercle » ou de la Cour

Extérieure (devant soi ou devant l'adversaire, au choix). Les membres de la Conspiration peuvent appartenir à des Maisons différentes.

☒ **Préparer l'Avenir :**

Le joueur place une de ses cartes en main face cachée sous sa pioche.

**IMPORTANT :** Si les 2 joueurs choisissent de préparer l'Avenir 3 fois chacun, la partie se termine aussitôt sur une égalité.

**B. Piocher une carte :**

Le joueur pioche la 1<sup>ère</sup> carte de son Jeu et passe la main à son adversaire.

Lorsqu'un joueur pioche la dernière carte de son Jeu, il doit la montrer à son adversaire avant de l'intégrer à sa Main. **Dorénavant, ce joueur n'a plus le droit de jouer de carte de sa Main dont la valeur d'influence est supérieure à celle de sa dernière carte piochée.** En outre, l'action « Préparer l'Avenir » lui est maintenant interdite.

**Description des pouvoirs spéciaux de certains Nobles :**

• Le « **Ministre** » (« **MINISTER** ») :

Lorsqu'un Ministre est joué pour conclure une Alliance avec une pile de cartes comportant deux Nobles ou plus, toutes les cartes formant cette Alliance (excepté le Ministre) sont éliminées dans leurs défausses respectives, peu importe la taille de l'Alliance. Si l'Alliance éliminée par le Ministre fait partie du « 1<sup>er</sup> Cercle », le Ministre rejoint le « 1<sup>er</sup> Cercle ». Le pouvoir du Ministre ne peut être utilisé s'il conclut une Alliance avec un seul Noble isolé ou s'il conspire.

• La « **Muse** » (« **LADY-IN-WAITING** ») :

Lorsqu'une Muse est jouée pour conclure une Alliance avec un Noble isolé ou une pile de cartes Nobles (peu importe le nombre de cartes dans la pile), tous les Nobles constituant l'Alliance (y compris la Muse) sont séparés et posés isolés les uns à côté des autres comme si l'Alliance n'avait jamais été conclue. Si l'Alliance ciblée par la Muse faisait partie du « 1<sup>er</sup> Cercle », toutes les cartes constituant l'Alliance y compris la Muse restent dans le « 1<sup>er</sup> Cercle », mais séparées les unes des autres. Le pouvoir de la Muse ne peut pas être utilisé pour conspирer.

• Le « **Bouffon** » (« **JESTER** ») :

Lorsqu'un Bouffon est joué (Envoi à la Cour Extérieure, Alliance, Conspiration), son propriétaire lui attribue une valeur choisie entre 1 et 10. Tant qu'un Bouffon fait partie de la Cour du Grand Duc, cette valeur peut être modifiée : A son tour, lorsqu'un joueur joue un Noble, il peut fixer (Ce n'est pas obligatoire) une nouvelle valeur pour chaque Bouffon, quelle que soit sa Maison, présent à la Cour du Grand Duc (« 1<sup>er</sup> Cercle » et/ou zone(s) de « Cour Extérieure »). Les valeurs de chaque Bouffon peuvent être différentes les unes des autres. Si un ou plusieurs Bouffons font partie d'une Alliance, la valeur de cette Alliance pourra être modifiée à chaque fois qu'un Noble est joué, en fonction des valeurs que peuvent prendre les Bouffons faisant partie de l'Alliance. Si un Bouffon est pioché comme dernière carte, son joueur doit lui attribuer une valeur entre 1 et 10 lorsqu'il le montre à son adversaire. Cependant, il pourra choisir une autre valeur (inférieure) lorsqu'il le jouera effectivement ; ensuite, tant que ce Bouffon est en jeu, sa valeur pourra de nouveau varier entre 1 et 10 à chaque tour. A la fin du jeu, un Bouffon est considéré comme ayant une valeur de 1 lors du décompte final.

**Précisions :**

- Il est possible d'éliminer ses propres nobles par le biais d'une Conspiration.
- **Il faut toujours au moins deux nobles pour former une Conspiration.** C'est pourquoi, il est obligatoire de jouer son Noble sur un autre Noble ou une Alliance lorsqu'on veut effectuer une Conspiration.
- **Conclure une Alliance ou Conspirer ne peut se faire qu'au moment où un Noble est joué. En d'autres termes, ce n'est qu'au moment où l'on pose son Noble sur une autre carte ou pile de cartes que l'on peut conclure l'Alliance ou Conspirer. Le reste du temps, c'est impossible. De même, les pouvoirs du Ministre et de la Muse ne sont utilisables qu'au moment où la carte les représentant est jouée, jamais après.**
- Une carte jouée ne bouge plus, jusqu'à ce qu'elle soit éliminée : Elle ne fait alors plus partie de la Cour du Grand Duc.

**Fin du jeu :**

Le jeu se termine dès lors que le « 1<sup>er</sup> Cercle » ne contient plus aucune carte Noble. Les joueurs totalisent alors les valeurs d'influence des Nobles de leur Maison présents dans les deux zones de la Cour Extérieure. Le plus fort total gagne. En cas d'égalité, on compte le nombre de cartes Nobles de chaque Maison. Celui qui en a le plus gagne. En cas de nouvelle égalité, la partie est nulle.

Le jeu se termine aussi dès lors que plus aucun joueur ne peut jouer car ils ont tous les deux épuisé leurs pioches et les éventuelles cartes encore en main ont des valeurs supérieures à la dernière carte piochée de leur Jeu respectif.

**Règle optionnelle** (A utiliser au moment de la préparation de la partie) :

Si lors de la constitution du 1<sup>er</sup> Cercle, un joueur étale deux cartes de même valeur d'influence, il peut en défausser une et la remplacer jusqu'à ce qu'il n'ait que des cartes de valeurs d'influence différentes dans le 1<sup>er</sup> Cercle. Les cartes défaussées sont alors mélangées dans sa pioche avant de commencer à jouer.