

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

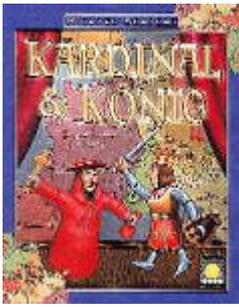
escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





Le Roi et le Cardinal

de Michael Schacht

pour 3 à 5 joueurs âgés de 12 ans et plus

© 2000, Goldsieber

Principe du jeu

Intrigues et luttes de pouvoir au cœur de l'Europe du XII^{ème} siècle. De ce pouvoir, les ordres religieux veulent leur part et, pour l'obtenir, ils usent de leur ascendant sur les princes de ce monde et sur ceux de l'église.

En bâtissant des abbayes sur les principales routes, en plaçant des conseillers à la cour des princes, les ordres monastiques tentent d'accroître leur influence et de tisser sur la carte de l'Europe une toile aux mailles serrées, la toile de leur puissance.

Matériel

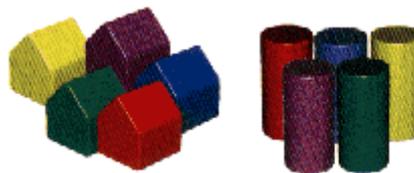
55 cartes :

- 13 Franconie/Aragon (*Franken/Aragon*)
- 12 Bavière/Bourgogne (*Bayern/Burgund*)
- 11 Lotharingie/Italie (*Lothringen/Italien*)
- 10 Angleterre/Souabe (*England/Schwaben*)
- 9 France (*Frankreich*)



100 pions abbayes
(20 de chacune des 5 couleurs)

40 pions conseillers
(8 de chacune des 5 couleurs)



5 jetons marqueurs de score

1 jeton noir

1 plateau de jeu

1 livret de règles



Mise en place

- Le plateau de jeu est placé au centre de la table
- Chaque joueur choisit une couleur et prend les abbayes et les conseillers de cette couleur. Les marqueurs de score sont tous placés sur la case 0 de la piste qui fait le tour du plateau de jeu.
- Le premier joueur, déterminé par le hasard ou par tout autre procédé adéquat, prend le jeton noir.
- Il pose ce jeton devant lui. Il restera là jusqu'au décompte final.

- S'il y a moins de cinq joueurs, certaines cartes sont retirées du jeu et remises dans la boîte :

À quatre joueurs, on enlève une carte de chaque couleur.



À trois joueurs, on enlève deux cartes de chaque couleur.



- Le premier joueur mélange les cartes restantes et en distribue trois, faces cachées, à chaque joueur. Chaque joueur prend ses trois cartes en main. À aucun moment, un joueur ne doit montrer sa main à ses rivaux. Les cartes restantes sont placées en pile, faces cachées, à côté du plateau de jeu, pour constituer la pioche. Les deux premières cartes sont ensuite piochées et placées, faces visibles, à côté de la pioche. La défausse sera ensuite également placée à côté.
- Le premier joueur commence son tour. On joue ensuite en sens horaire.



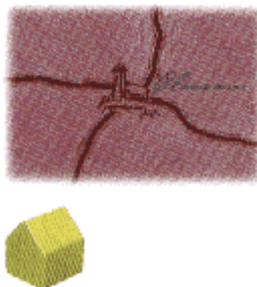
Le plateau de jeu

La carte d'Europe est divisée en neuf pays.

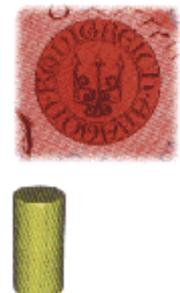
À l'exception de la France, qui a sa propre couleur et est toujours seule sur les cartes à jouer, les autres pays sont toujours deux à avoir la même couleur et figurer ensemble sur les cartes du jeu (exemple: Bavière et Bourgogne).



Dans chaque pays se trouvent des monastères, reliés par des routes. Durant la partie, les joueurs y placeront leurs pions abbayes.



Les sceaux des pays sont représentés dans des cercles sur la carte. Les joueurs y placeront leurs pions conseillers.



Les nombres de 1 à 15 dans de petits carrés indiquent les alliances possibles entre pays. Ils seront décomptés dans l'ordre croissant.



Les alliances entre pays séparés par la mer sont indiqués par des traits en pointillé. Ces traits ne sont pas des routes, et ne sont là que pour aider à visualiser les alliances.



Déroulement de la partie

Le joueur dont c'est le tour choisit :

A) Il peut **jouer** une, deux ou trois cartes de sa main pour **placer** des pions dans le pays correspondant. Puis il complète sa main jusqu'à trois cartes et c'est ensuite au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

B) S'il ne veut pas jouer de carte, il doit **changer** une de ses cartes.

Lorsque la pile est épuisée, un **décompte intermédiaire** a lieu, dans lequel seuls les abbayes rapportent des points.

Lorsque la pioche est épuisée pour la seconde fois, on procède au **décompte final**, lors duquel les abbayes, les conseillers et les chaînes d'abbayes sont évalués.

A) Jouer et placer

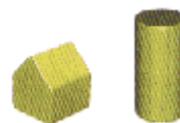
A.1. Jeu d'une, deux ou trois cartes

Le joueur dont c'est le tour joue jusqu'à trois cartes de sa main, dans le but de placer des abbayes ou des conseillers sur le plateau. La carte indique le pays dans lequel on peut placer.

Lorsque deux pays sont inscrits, le joueur peut choisir l'un des deux pays. Les cartes jouées sont défaussées faces visibles à côté du plateau.



A.2. Placement des pions



Le placement des pions obéit aux règles suivantes:

- À son tour de jeu, un joueur ne peut placer des pions que **dans un seul pays**.
- Si un joueur est le premier à placer un pion dans un pays, il ne peut y mettre qu'une abbaye. En revanche, s'il y a déjà une ou plusieurs abbayes dans ce pays, quelle que soit leur couleur, le joueur peut placer dans ce pays un ou deux pions de son choix.
- Chaque carte ne peut servir qu'à placer un seul pion.
- Deux cartes identiques peuvent être jouées comme un « Joker » pour placer un pion dans le pays de son choix.

Les règles de placement peuvent donc être résumées ainsi :

3 cartes au maximum pour placer **2 pions au maximum** dans **1 seul pays**.

Le nombre de pions par joueur est limité. Un joueur qui n'a plus de conseillers, ou plus d'abbayes, ne peut plus placer ce type de pion. Si un joueur ne peut pas placer de pion, il doit à son tour se contenter de se défausser d'une carte et d'en piocher une.

Exemple :

Anne a une carte France et deux cartes Franconie/Aragon. Elle décide de jouer en Franconie et joue une carte Franconie/Aragon. Comme elle est la première à jouer dans ce pays, elle ne peut y placer qu'un seul pion, qui doit être une abbaye. Elle la place et son tour est terminé, puisqu'elle ne peut pas jouer dans deux pays au même tour.

Bertrand a une carte Franconie/Aragon et deux cartes Bavière/Bourgogne. Il décide de jouer également en Franconie et peut y placer deux pions puisqu'il y a déjà une abbaye, celle d'Anne, dans ce pays. Il utilise la carte Franconie/Aragon pour placer une abbaye, et les deux cartes Bavière/Bourgogne pour placer un conseiller sur le sceau de Franconie.

Christian a trois cartes France. Comme il y a déjà plusieurs abbayes en France, il peut utiliser deux de ses cartes pour placer deux pions en France. S'il ne veut pas jouer en France, il peut utiliser deux de ses cartes comme «joker» pour placer un pion dans un autre pays.

Les règles de placement des abbayes et des conseillers sont légèrement différentes :

- Les pions abbayes sont toujours posés sur l'emplacement d'un monastère, indiqué par un nom sur la carte. Il ne peut y avoir qu'une seule abbaye par emplacement. Lorsque tous les emplacements sont occupés par des abbayes, nul ne peut plus bâtir d'abbaye.
- Les pions conseillers sont placés sur le sceau circulaire figurant dans chaque pays. Il peut y avoir plusieurs conseillers, de différentes couleurs ou de couleurs identiques, dans un même pays. Le nombre total de conseiller dans un pays est cependant limité, ne pouvant être supérieur au nombre d'abbayes dans le pays appartenant à celui des joueurs qui en a le plus. S'il y a, par exemple, trois abbayes rouges, deux jaunes et deux bleues en France, il ne peut y avoir plus de trois conseillers sur le sceau fleurdisé. Un joueur peut parfaitement placer un conseiller dans un pays où lui-même n'a aucune abbaye, mais nul ne peut placer de conseiller dans un pays où ne se trouve aucune abbaye.



Exemple :

Anne veut placer deux conseillers en France. Elle a une carte France et deux cartes Angleterre/Souabe. Bertrand a 4 abbayes en France, plus qu'aucun autre joueur. Il peut donc y avoir en tout quatre conseillers en France. Puisqu'il n'y en a pour l'instant que deux - Bertrand en a un et Christian un -, Anna y place ses 2 conseillers en jouant sa carte France pour le premier et ses deux autres cartes comme «joker» pour le second.

En Italie, les seules abbayes appartiennent à Bertrand et Daniel, qui en ont deux chacun. Puisqu'il n'y a encore aucun conseiller dans ce pays, il est possible d'en placer deux. Christian a trois cartes Lotharingie/Italie et peut donc choisir de placer en Italie deux conseillers, deux abbayes, ou bien un conseiller et une abbaye.

A.3. Piocher des cartes

Après avoir joué ses cartes et placé ses pions, un joueur doit compléter sa main pour avoir de nouveau trois cartes. Pour cela, il peut piocher parmi les deux cartes faces visibles à côté de la pioche, et parmi les cartes faces cachées du dessus de la pioche, et ce dans l'ordre et la combinaison de son choix.

Exemple :

Anne a joué deux cartes. Il lui reste une carte France. Les deux cartes visibles sont Bavière/Bourgogne et Angleterre/Souabe. Comme elle espère pouvoir placer deux pions en France à son prochain tour de jeu, elle pioche d'abord la première carte de la pioche. Cette carte est Bavière/Bourgogne. Elle prend donc alors la carte Bavière/Bourgogne visible, afin d'avoir au prochain tour une paire à utiliser comme joker.

Remplacement des cartes visibles

Après qu'un joueur a complété sa main à trois cartes, il pioche si nécessaire une ou deux cartes de la pioche pour remplacer la ou les cartes faces visibles qu'il a prises.

B) Échanger une carte

Si, à son tour de jeu, un joueur ne peut ou veut pas placer de pion, il doit échanger une carte. Il se défausse d'une carte de sa main et prend soit la première carte de la pioche, soit l'une des deux cartes faces visibles.

Le décompte intermédiaire

Lorsque, pour la première fois, la pioche est épuisée (même s'il reste une ou deux cartes faces visibles), on interrompt le jeu pour décompter les points correspondant aux abbayes. Seules les abbayes placées dans chaque pays rapportent alors des points, les chaînes d'abbayes et les conseillers ne sont pas pris en compte pour l'instant.

Afin de n'oublier aucun pays, on compte d'abord ceux du bord de la carte : Angleterre, Franconie, Bavière, Italie, Aragon, et ensuite les quatre pays du centre , France, Lotharingie, Souabe et Bourgogne.

Chaque joueur avance son marqueur de score sur la piste de son nombre de points.

Décompte des abbayes

- Dans chaque pays, le joueur ayant le plus grand nombre d'abbayes marque autant de points qu'il y a d'abbayes dans le pays, quelles que soient leurs couleurs. 1° joueur
=
nombre **total**
d'abbayes
- Dans chaque pays, le joueur ayant le second plus grand nombre d'abbayes marque autant de points que le nombre d'abbayes du joueur qui en a le plus.
- Dans chaque pays, le joueur ayant le troisième plus grand nombre d'abbayes marque autant de points que le nombre d'abbayes du second. 2° au 5° joueur
=
nombre d'abbayes
du joueur précédent
- Dans chaque pays, le joueur ayant le quatrième plus grand nombre d'abbayes marque autant de points que le nombre d'abbayes du troisième.
- Dans chaque pays, le joueur ayant le cinquième plus grand nombre d'abbayes marque autant de points que le nombre d'abbayes du quatrième.

Un joueur qui n'a pas d'abbaye dans un pays ne marque aucun point pour ce pays. Si plusieurs joueurs sont à égalité, ils marquent le même nombre de points : le plus favorable.

Exemple :

En Franconie, Vert a quatre abbayes, Rouge en a deux et Bleu en a une.

- Vert, qui a le plus grand nombre d'abbayes, marque 7 points (4+2+1)
- Rouge, qui est second, marque 4 points (un par abbaye verte).
- Bleu, qui est troisième, marque 2 points (un point par abbaye rouge).



Exemple :

En Lotharingie, Rouge et Violet ont chacun deux abbayes, tandis que Bleu en a une.

- Rouge et Violet, premiers ex-aequo, marquent chacun 5 points (2+2+1).
- Bleu, qui vient ensuite, marque 2 points (le nombre d'abbayes de Rouge ou Violet).

Après que le décompte des abbayes ait été fait dans les 9 pays, on mélange la défausse et on la place face cachée pour constituer une nouvelle pioche. Le jeu reprend là où il avait été interrompu.

Si l'interruption s'est produite pendant qu'un joueur piochait des cartes pour compléter sa main à trois cartes, il continue sa pioche. On retourne ensuite, si nécessaire des cartes de la pioche pour remplacer les cartes faces visibles.

Lorsque le joueur a terminé son tour, le jeu se poursuit avec le tour de son voisin de gauche.

Fin de la partie

Lorsque la pioche est épuisée pour la deuxième fois (même s'il reste une ou deux cartes faces visibles), la fin de la partie approche. Les joueurs continuent à jouer, mais sans piocher de cartes, jusqu'au tour du dernier joueur. Le premier joueur devant toujours avoir le marqueur noir devant lui, la partie s'arrête donc au tour du joueur assis à sa droite.

La partie peut également se terminer si plus aucun pion ne peut être placé sur la carte, c'est à dire si tous les emplacements de monastères sont occupés et si tous les conseillers qu'il est possible de jouer l'ont été, où si plus aucun joueur n'a de pion.

Le décompte final

En fin de partie, les joueurs marquent des points pour leurs abbayes, leurs conseillers et pour les chaînes d'abbayes.



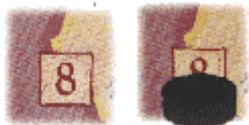
Abbayes

Procéder comme lors du décompte intermédiaire.



Conseillers

Les conseillers rapportent des points pour les alliances entre pays qu'ils ont pu établir.



Il y a quinze alliances possibles, numérotées de 1 à 15. Pour n'en oublier aucune, commencez par le n°1, puis le 2, et ainsi de suite, en plaçant le marqueur noir sur l'alliance que l'on est en train de décompter.

Chaque joueur avance son marqueur de score sur la piste de son nombre de points rapporté par ses alliances.

Certaines alliances ne rapportent aucun point, certaines peuvent rapporter des points à plusieurs joueurs. Une alliance ne rapporte des points que si un joueur a le plus grand nombre de conseillers dans chacun des deux pays concernés. En cas d'égalité entre plusieurs premiers, les ex-aequo sont tous considérés comme étant premier.

Un joueur qui a le plus grand nombre de conseillers dans un pays peut bien sûr de ce fait prendre part à plusieurs alliances avec plusieurs pays voisins.

Un joueur qui a le plus grand nombre de conseillers dans les deux pays marque un nombre de points égal au nombre total de conseillers dans les deux pays, quelles que soient leurs couleurs.

Seul le joueur ayant le plus grand nombre de conseillers marque des points pour chaque alliance. Les suivants ne marquent rien.

Exemple :

Le marqueur noir est placé sur le 14 pour décompter l'alliance Italie-Bourgogne. Sur les quatre conseillers présents en Italie, deux appartiennent à Bleu, un à Rouge et un à Jaune. Il y a deux conseillers en Bourgogne, un à bleu et un rouge.

Bleu a le plus grand nombre de conseillers en Italie et en Bourgogne, et marque donc 6 points (4 conseillers en Italie + 2 conseillers en Bourgogne).

Rouge et Jaune ne marquent rien pour cette alliance.

Le marqueur noir est ensuite placé sur l'alliance 15, entre Italie et Bavière. Sur les trois conseillers présents en Bavière, deux sont rouges et un jaune. Bleu ayant le plus grand nombre de conseillers en Italie et Rouge en Bavière, cette alliance ne rapporte de points à personne.



Chaînes d'abbayes

Pour finir, on décompte les chaînes d'abbayes.

Un joueur marque des points s'il contrôle une chaîne d'au moins quatre abbayes consécutives le long d'une route. Les branches annexes ne sont pas prises en compte, et une abbaye ne peut compter que dans une seule chaîne. Une chaîne peut, mais ce n'est pas obligatoire, franchir une ou plusieurs frontières.

Chaque abbaye de la chaîne rapporte un point.

Exemple :

Dans le schéma ci-dessus, Violet a une chaîne de 5 abbayes à cheval sur Italie et Bourgogne. L'abbaye bavaroise, sur une branche annexe, n'est pas prise en compte. Violet marque donc 5 points. Il ne peut pas compter une deuxième chaîne à cheval sur Italie et Bavière, puisque les abbayes italiennes ont déjà été prises en compte.

Victoire

Le vainqueur est celui qui totalise le plus de points à l'issue des deux décomptes. En cas d'égalité, le vainqueur est celui des ex-aequos auquel il reste le plus grand nombre de pions inutilisés.

Variante

Si vous voulez un jeu plus dynamique et rapide, essayez la règle suivante :

- S'il a les cartes nécessaires, un joueur peut, durant son tour, placer des pions dans deux pays.
- Un joueur peut placer deux abbayes dans un pays vide - mais pas une abbaye et un conseiller.
- Toutes les autres restrictions restent en vigueur.

Résumé des règles

1. Jouez jusqu'à 3 cartes (2 cartes identiques servent de joker)
2. Placez un ou deux pions (abbayes et/ou conseillers).
 - a. On ne peut placer qu'une seule abbaye dans un pays vide
 - b. On ne peut jouer que dans un seul pays à chaque tour
 - c. Le nombre total de conseillers dans un pays doit être inférieur ou égal au nombre d'abbayes du joueur ayant le plus d'abbayes dans ce pays.
3. Complétez votre main à trois cartes
4. Remplacez celles des cartes de pioche faces visibles qui ont été prises.

Décompte intermédiaire

Abbayes

Décompte final

Abbayes

Conseillers

Chaînes d'abbayes

L'auteur : Michael Schacht est né en 1964 à Wiesbaden, Allemagne. Il est directeur artistique d'une agence de Francfort. Il crée des jeux depuis 1993. Son jeu «Kontor» a été sur la liste des «nominés» pour le jeu de l'année en 1999.

Illustrations : Franz Vohwinkel