

Heads of State

Préparation

Triez les 70 cartes Noble (10 de chacun des 7 types) par type à droite du plateau, dans l'ordre suivant : Roi, Prince, Duc, Marquis, Comte (Earl), Vicomte (Count) & Baron.

Parmi les 100 cartes Attribut (de 9 à 15 pour chacun des 9 types), ne conservez que les cartes correspondant au nombre de joueurs (cette indication apparaît en bas et à droite de chaque carte), puis mélangez les cartes restantes et empilez-les *faces cachées* sur le côté gauche du plateau (pile Attribut). Prenez les 10 premières cartes de cette pile, insérez-y la carte Révolution, mélangez ces 11 cartes et placez les dans une pile placée à côté de la pile Attribut, avec le disque Révolution placé au dessus (pile Révolution). Enfin, retournez les 6 premières cartes de la pile Attribut et placez-les *faces visibles* en dessous de la pile Attribut (c'est l'exposition Attribut).

Mélangez les 29 cartes Trahison et empilez-les *faces cachées* sur le côté gauche du plateau (pile Trahison). Retournez les 2 premières cartes de cette pile et placez-les *faces visibles* en dessous de la pile Trahison (c'est l'exposition Trahison).

Placez les 16 jetons PV Initiaux (hexagonaux) dans les cases hexagonales de chaque région de chacun des 4 pays (les couleurs & valeurs doivent correspondre).

Placez les 8 jetons PV Pays (carrés) dans les cases carrées adjacentes à chacun des 4 pays (les couleurs & valeurs doivent correspondre).

Placez les 24 jetons PV de Fin de Tour (ronds) dans les cases rondes adjacentes à chacun des 4 pays (les couleurs & valeurs doivent correspondre).

Placez les 3 jetons PV Maison Noble (ronds) dans les cases rondes de la zone (en bas et à droite du plateau) de Scoring des Maisons Nobles (les valeurs doivent correspondre). Note : s'il n'y a que 2 joueurs, retirez du jeu l'Indicateur de valeur 12.

Chaque joueur reçoit, dans sa couleur : 32 jetons Noble, un plateau individuel et 4 cubes (dont un gros : le cube Scoring). Chaque joueur place son cube Scoring dans la case 0 de la piste de score.

Placez le marqueur de tour (octaèdre gris) sur le drapeau 1589. Le 1^{er} joueur est tiré au sort.

Déroulement du jeu

Le jeu se déroule en 3 tours composés chacun d'un nombre variable de tours de joueur et se terminant par une phase Scoring. Le joueur actif effectue son tour de jeu puis c'est au tour de son voisin de gauche et ainsi de suite jusqu'à ce que la pile Attribut soit épuisée. A son tour, le joueur actif peut choisir entre 2 options :

- Option 1 : cartes Attribut.**
- Option 2 : cartes Trahison**

Option 1 : cartes Attribut

Cette option consiste à :

A. Prendre des cartes Attribut : au choix :

- a. prendre 3 cartes (dans l'exposition et/ou dans la pile Attribut)
- b. remplacer les 6 cartes de l'exposition (qui sont défaussées) puis en choisir 1 dans la nouvelle exposition. Les 6 cartes défaussées sont mélangées avec la pile Attribut et empilées à nouveau *faces cachées* pour reconstituer cette pile à la fin du tour du joueur actif.

B. Créer un ou plusieurs nobles dans une ou plusieurs case(s) libre(s) du plateau, en jouant les cartes Attribut ad hoc.

Option 2 : cartes Trahison

Cette option consiste à :

- A. Prendre 1 carte Trahison** dans l'exposition et/ou dans la pile Trahison. Cette carte peut être jouée immédiatement ou conservée pour un usage ultérieur.
- B. Prendre 1 carte Attribut** dans l'exposition et/ou dans la pile Attribut
- C. Jouer 1 ou plusieurs carte(s) Trahison**. Pour chaque carte jouée, désignez un noble cible (un même noble ne peut être désigné comme cible qu'une seule fois par tour de joueur).
- D. Créer des nobles en remplacement des nobles tués en C** en jouant les cartes Attribut ad hoc.

- à la fin de son tour, un joueur ne peut avoir que **10 cartes Attribut maximum** en mains.
- à la fin de son tour, un joueur ne peut avoir que **4 cartes Trahison maximum** en mains.

Quelle que soit l'option choisie par le joueur actif, celui-ci ne complète les expositions à partir des 2 piles respectives qu'à la fin de son tour de jeu.

Cas particulier du 1^{er} tour de jeu de chaque joueur

Seule l'option 1 peut être choisie. De plus, le nombre de cartes prises est limité :

- 2 joueurs : le 1^{er}/2^{ème} joueur prend 2/3 cartes
- 3 joueurs : le 1^{er}/2^{ème}/3^{ème} joueur prend 1/2/3 carte(s)
- 4 joueurs : le 1^{er}/2^{ème}/3^{ème}/4^{ème} joueur prend 1/1/2/3 carte(s)
- 5 joueurs : le 1^{er}/2^{ème}/3^{ème}/4^{ème}/5^{ème} joueur prend 1/1/2/2/3 carte(s)

Créer un noble

Chaque case Noble du plateau (case représentant l'icône d'un noble) peut faire l'objet d'une création de noble du type représenté dans cette case. Pour créer un noble d'un type donné, le joueur doit se référer à son plateau individuel : pour chaque type de noble (= ligne du plateau individuel) est indiqué le set de cartes Attribut nécessaires à sa création. Une carte Attribut « Courtisan » peut être utilisée à la place d'une autre carte Attribut :

- une seule carte Courtisan par set
- pas de carte Courtisan pour créer un Baron ou un Roi.

Les cartes Attribut utilisées sont défaussées, un jeton Noble de la couleur du joueur et du type correspondant est placé dans la case Noble et le joueur reçoit une carte Noble du type correspondant qu'il place devant lui.

Tuer un noble en place

Un noble en place (appartenant à un autre joueur) ne peut être tué que par le jeu d'une carte Trahison.

Jouer une carte Trahison

Il existe 3 types de carte Trahison : cartes Assassin (7), cartes Spécifiques Pays (4 pour chacun des 4 pays), cartes Spécifiques Pays Spéciales (6).

A son tour, un joueur ayant choisi l'option 2 peut jouer autant de cartes Trahison qu'il le souhaite mais chaque tentative doit avoir pour cible un noble différent. Les cartes utilisées sont défaussées.

Lorsque le joueur actif réussit à tuer un ou plusieurs nobles pendant son tour de jeu, il doit créer un noble en remplacement de tous les nobles tués sauf 1.

Lorsqu'un joueur se fait tuer l'un de ses nobles, il conserve néanmoins la carte Noble correspondante.

Cartes Assassin

- 1 carte Assassin permet de tenter de tuer un noble dans n'importe quelle région
- 2 cartes Assassin permettent de tenter de tuer un noble dans une capitale

Résolution : le joueur actif place ses 3 cubes et un cube du joueur cible dans le sac noir puis en tire un :

- s'il a tiré un de ses 3 cubes, la tentative réussit et le jeton Noble cible est tué et placé *retourné* dans la case hexagonale de la région correspondante
- s'il a tiré le cube de la couleur du noble cible, la tentative échoue et le noble cible reste en place

Dans les 2 cas, la(les) carte(s) Assassin est(ont) défaussée(s) et les cubes rendus à leurs propriétaires.

Cartes Spécifiques Pays

Les 4 types de cartes Spécifiques Pays ont un code couleur correspondant à leur pays de référence : Hache (Angleterre), Guillotine (France), Inquisition (Espagne) & Gibet (Allemagne).

- 1 carte tue un noble situé dans n'importe quelle région (sauf capitale) du pays correspondant
- 2 cartes tuent un noble situé dans la capitale du pays correspondant

Cartes Spécifiques Pays Spéciales

Ces 6 cartes peuvent être utilisées de la même façon qu'une carte Spécifique Pays mais chaque carte peut être utilisée dans 2 pays différents.

Scoring en cours de jeu

Des points de victoire (PV) sont attribués à différentes occasions. Il existe des jetons PV pour les 5 catégories de PV sauf pour la catégorie 5. Lorsqu'un joueur reçoit des PV, il prend le jeton PV correspondant qu'il place devant lui et son cube Scoring est avancé de la valeur correspondante. Les 5 catégories sont :

1. Lorsque le 1^{er} noble d'une région est créé (jeton PV initial hexagonal)
2. Lorsqu'un joueur a créé 1 noble dans chaque région d'un pays (jeton PV Pays carré) : le 1^{er} joueur à avoir atteint cet objectif prend le jeton de plus grande valeur, le 2^{ème} prend le jeton restant.
3. Lorsqu'un joueur a créé 1 noble de chacun des 7 types (= Maison Noble) : le 1^{er} joueur à remplir cet objectif reçoit le jeton PV Maison Noble restant de plus haute valeur (16, 12 ou 8 ; 16 ou 8 si 2 joueurs).
4. A la fin de chaque tour, chacun des 4 pays rapporte des PV aux 2 joueurs totalisant le plus d'influence dans chacun des 4 pays : dans chaque région, un seul noble vivant présent rapporte 2 points d'influence, deux nobles vivants présents rapportent 2 points (celui de plus haut rang) et 1 point (l'autre) d'influence. Dans une capitale, ces valeurs en points d'influence sont doublés. Puis les joueurs calculent leur influence totale dans chaque pays et les 2 joueurs les plus influents reçoivent les jetons PV ronds suivants :

Pays	Jeton PV obtenu par le joueur ayant le plus d'influence	Jeton PV obtenu par le 2 ^{ème} joueur ayant le plus d'influence
France	10	2
Angleterre	8	3
Espagne	7	4
Allemagne	6	5

Les égalités sont levées en faveur du joueur contrôlant le noble de plus haut rang du Pays, puis du joueur en possession du jeton PV hexagonal (du Pays) de plus grande valeur.

5. A la fin du jeu, des PV sont attribués aux joueurs possédant le plus de cartes Noble de chaque type. Le nombre de PV attribués est indiqué sur le plateau individuel de chaque joueur. En cas d'égalité entre 2

joueurs, chaque joueur reçoit la moitié des PV correspondants. Si plus de 2 joueurs sont à égalité, ils ne reçoivent rien.

Fin du tour

Les tours de joueur se succèdent jusqu'à ce que la pile Attribut soit épuisée.

Lorsque la pile Attribut est épuisée, les joueurs complètent l'exposition Attribut avec la pile Révolution. Lorsque la carte Révolution apparaît, le jeu s'arrête provisoirement pour effectuer aussitôt le Scoring de fin de tour (4).

Lorsque le Scoring est terminé, le marqueur de tour est placé sur le siècle suivant (1689 ou 1789).

Chaque joueur ne peut alors détenir plus de 6 cartes Attribut et 2 cartes Trahison (les cartes excédentaires sont défaussées).

Toutes les cartes Attribut (exposées ou défaussées) sont alors remélangées pour former une nouvelle pile Attribut, ainsi qu'une pile Révolution avec les 11 premières cartes qui sont placées sous le disque Révolution. Les 6 premières cartes de la pile Attribut sont piochées et placées *faces visibles* (exposition Attribut).

Les 2 cartes de l'exposition Trahison sont défaussées mais la pile Trahison n'est pas reformée et les 2 premières cartes sont piochées pour former l'exposition Trahison.

Le joueur qui était actif lorsque la carte Révolution a été piochée termine son tour et le jeu se poursuit normalement.

Fin du jeu

Le jeu se termine aussitôt lorsque la carte Révolution apparaît au 3^{ème} tour (1789) : le joueur actif ne termine pas son tour. Le Scoring de fin de tour 1789 (4) est effectué, puis le Scoring de fin de jeu (5).

Le joueur détenant le plus de PV l'emporte. En cas d'égalité, c'est le joueur contrôlant le plus de Rois, sinon, le plus de Princes, sinon le plus de Ducs, etc.