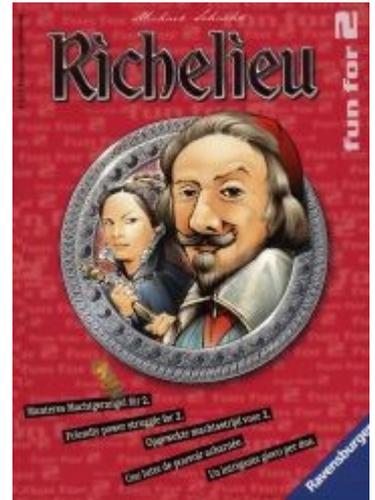


Richelieu

un jeu de Michael Scahcht
- édité par Ravensburger en avril 2003-

Matériel

- ▶ 48 cartes de jeu (9 couleurs différentes)
 - ▶ 6 marqueurs carrés de propriété (3 par joueur)
 - ▶ 14 disques (9 blason, 3 symboles, 2 retour de marqueur propriété)
- un papier et un crayon seront nécessaires pour marquer les points.



■ Principe du jeu

C'est le début du 17^{ième} siècle et Armand Jean du Plessis, plus connu sous le nom de Cardinal Richelieu, et la Reine Marie de Médicis s'opposent âprement pour imposer leur suprématie en France. Tous deux veulent étendre leur influence sur le maximum de provinces française pour renforcer leur position politique.

Chaque joueur incarnent l'un des deux protagonistes et s'efforce de prendre l'ascendant sur son adversaire à chaque occasion. Aussitôt que l'un d'eux prend la majorité dans une région, l'autre tente de faire de même.

■ Les Cartes

Elles représente 9 régions différentes de France. Chaque région a sa couleur et son blason.

La plupart des cartes possèdent au moins un second blason ou un symbole représentant la puissance militaire de la région (l'épée), de secrétaire (la croix) ou politique (la tour).

Le numéro inscrit sur les cartes correspond au nombre de blasons existant pour cette couleur.

Chacun des trois symboles est présent neuf fois dans le jeu.

■ Le but du jeu

Les deux adversaires s'efforcent d'acquérir le plus de blason et de symboles qui seront autant de points de pouvoir en fin de partie.

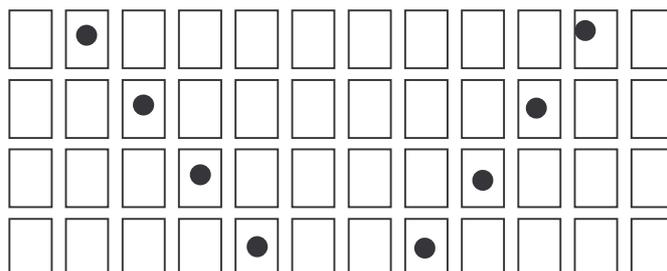
Le gagnant est le joueur qui aura le plus de points de pouvoir à la fin du jeu.

■ Préparation du jeu

Mélanger les 48 cartes et faire quatre rangées de 12 cartes face visible.

Les 14 disques sont mélangés. Huit d'entre eux sont placés face cachée comme le montre le schéma ci-dessous.

Les six disques restants sont replacés dans la boîte sans les regarder.



Les six marqueurs carré de propriété sont divisés entre les deux joueurs. Un joueur incarne le cardinal Richelieu et prend les 3 coiffe de cardinale, l'autre incarne la reine Marie de Médicis et prend les trois marqueurs couronne.

■ Le jeu

Le plus jeune joueur commence. Chaque joueur joue à tour de rôle.

Le joueur dont c'est le tour doit prendre au moins une carte et au plus deux cartes en respectant les règles suivantes :

- ▶ il ne peut prendre que les cartes se situant à l'extrémité droite ou à l'extrémité gauche d'une des quatre rangées
- ▶ si il souhaite prendre deux cartes, elles doivent être de la même couleur et aucune ne doit avoir deux blasons. A ce stade, vous n'avez pas besoin de prêter attention aux symboles (épée, crois ou tour)

***Note** : Le premier joueur peut seulement prendre une carte à son premier coup, sans tenir compte du nombre de bouclier sur cette carte.*

Les cartes sont ordonnées devant le joueur en colonne par couleur et doivent être placée de façon à voir les blasons et symboles y figurant.

■ Marqueur de Propriété

Quand un joueur a pris une ou deux cartes, il peut placer l'un de ses marqueurs de propriété sur n'importe quelle carte non encore choisie. Il peut s'agir d'une carte possédant un disque mais pas d'une carte possédant déjà un marqueur propriété. Si un joueur n'a plus de marqueur de propriété il peut déplacer l'un de ses marqueurs déjà posé.

En plaçant un **marqueur propriété** sur une carte, l'adversaire aura plus de mal à en prendre possession : pour ce faire, il devra se défaire d'un des ses marqueurs propriété (déjà posé ou non). Le marqueur est remis dans la boîte. Le marqueur posé sur la carte revient à son propriétaire.

***Note**: Si un joueur n'a plus de marqueur propriété, il ne peut plus prendre une carte protégée par un marqueur de l'adversaire. Il est ainsi possible qu'i lne puisse plus prendre de carte. En ce cas, ce joueur cesse de jouer jusqu'à ce qu'il puisse prendre au moins une carte.*

Si un joueur prend une carte protégée par un de ces marqueurs il le récupère pour une utilisation ultérieure.

■ Les disques

Si un joueur prend une carte avec un disque, il peut le regarder et le met devant lui face cachée.

- ▶ Les disques blason ou symbole sont décomptés à la fin du jeu, chacun rapportant un point
- ▶ Les disques "retour de marqueur propriété" permettent de reprendre un marqueur de propriété écarté dans la boîte. Un joueur qui défausse ce disque dans la boîte peut récupérer l'un de ses marqueurs propriété déjà utilisé pour une utilisation future. Ces disques ne comptent aucun points lors de l'évaluation.

■ Score

Le jeu s'arrête lorsque toutes les cartes ont été prises. Les points sont comptés comme suit:

1) les Blasons

On compte les blasons par région et dans l'ordre suivant : Bourgogne, Bretagne, Champagne, Normandie, Languedoc, Provence, Anjou, Bourbon et Auvergne. Chaque blason sur une carte rapporte un point. Si un joueur a le disque assorti, il compte un point supplémentaire. Celui qui totalise le plus de point marque dans une province donnée marque ce nombre de points de pouvoir. L'autre joueur ne marque aucun point. En cas d'égalité, personne ne marque.

Note: Si un joueur n'a aucune carte d'une région donnée, il perd 5 points de pouvoir.

exemple 1: Richelieu a 5 blasons sur ses cartes Bourgognes et un disque assorti. La Reine a 5 blason Bourgone sur ses cartes. Richelieu est crédité de 6 points, la Reine n'obtient rien.

exemple 2: Les deux joueurs ont quatre blason Normandie. Aucun des deux ne marque de points.

exemple 3: La Reine a sept blason sur ses cartes Provence. Richelieu a seulement le disque assorti. La Reine marque 7 points, Richelieu perd cinq points.

2) Les Symboles

On fait un décompte pour chacun des trois symboles : Le joueur qui a la majorité d'un symbole donné est crédité de cette valeur en point de pouvoir. L'autre joueur ne marque pas de point. En cas d'égalité, personne ne marque de points.

Note: Si un joueur ne possède aucune carte présentant un symbole donné, il perd 5 points de pouvoir.

exemple 4: Richelieu a 5 croix et la Reine les 4 restantes, le disque assorti n'étant pas dans le jeu, Richelieu est crédité de 5 points de pouvoir, la Reine n'en marque aucun. (si la Reine avait eu le disque, personne n'aurait marqué de points)

■ Fin du Jeu

Le joueur ayant le plus de points de pouvoir est déclaré vainqueur. En cas d'égalité le joueur ayant le moins de carte est déclaré vainqueur.

■ Variante

Le jeu est rendu plus difficile si on l'arrête dès que trois des quatre rangées de cartes sont épuisées.



◀ Traduit par Aude & Laurent Ehrhardt pour <http://chrysopee.net> ▶