Matériel

48 cartes Rencontre

<u>Acteurs :</u> cartes avec un cachet rouge pour les Tragédiens et jaune pour les Comédiens





Dos des cartes Rencontre



<u>Saltimbanques :</u> cartes avec un cartouche de texte en haut



<u>Primes :</u> cartes avec un nombre d'Écus indiqué

22 cartes Demande secrète





Dos des cartes Demande secrète

Pour chacune des cinq couleurs de joueur



8 cartes Voyage



8 Caravelles



3 Régisseurs

Des Écus : 10 pièces d'or (valeur de 10 Écus), 20 d'argent (valeur de 5 Écus) et 50 de cuivre (valeur d'1 Écu)





1 Théâtre en 3D

1 plateau de jeu



Mise en place



1. Placez le plateau au centre de la table.

2. Lancez un Écu et placez l'aiguille du Théâtre sur l'une des deux cases centrales : pile représente la tragédie, face la comédie. Tournez ensuite le décor selon l'humeur du Roi obtenue.







3. Chaque joueur choisit une couleur. Il prend le paquet de cartes Voyage, les 8 Caravelles et les 3 Régisseurs correspondants.

4. Mélangez le paquet de cartes Demande secrète et placez-le face cachée près du Théâtre.

5. Mélangez le paquet de cartes Rencontre et placez-le face cachée près du plateau.

6. Piochez et placez une carte Rencontre face visible devant chaque emplacement de Cité du plateau.

7. Chaque joueur prend 3 Écus. Le reste des Écus est mis de côté et constitue la Cassette.


2


7


1
1 Elimberis
2 Avenio
3 Otmus
4 Burdigala
5 Caturiges
6 Lugdunum
7 Aquilonia
8 Vernum


Le Caméléon
Le Renard
6


3


3


3

Chaque année se tient à la Cour un événement qui met en émoi le monde du théâtre : le Mirifique festival. Des troupes, venues des quatre coins du Royaume, y présentent leur spectacle, espérant gagner les faveurs de sa seigneurie le Roi Léonus XIV qui préside les festivités.

Tous se demandent quelle est la disposition d'esprit du Roi. Est-il d'humeur badine et enjouée? Attend-il un spectacle léger et drôle, une comédie qui lui emplira le cœur d'allégresse? Ou au contraire, est-il gagné par la mélancolie et sera-t-il plus sensible à une œuvre profonde et dramatique, une tragédie qui saura lui révéler les tréfonds de l'âme humaine? Ceux qui sauront satisfaire ses attentes repartiront le cœur léger et la bourse lourde de beaux Écus, de quoi assurer leur aventure théâtrale pour une année encore...

Déroulement d'une saison

Une saison est composée de plusieurs tours. À chaque tour de jeu, les joueurs décident de leur Cité de destination, puis elles sont résolues une par une. Pour finir, on ajoute une carte Rencontre devant chacune d'entre elles. On procède ainsi de tour en tour jusqu'à la fin de la saison.

Chaque tour est composé de trois phases :

1. Voyage
2. Résolution
3. Nouvelles opportunités

Voyage

1. Les joueurs choisissent simultanément et secrètement une carte Voyage et la posent face cachée devant eux.



2. Quand tout le monde a choisi, les cartes Voyage sélectionnées sont révélées.



3. Chaque joueur place l'une de ses Caravelles devant les cartes Rencontre de la Cité correspondant à son choix et pose sa carte Voyage dans sa propre défausse, face visible. Les Caravelles sont placées devant les cartes pour voir facilement les choix des joueurs sur ce tour.



Résolution

De la première à la dernière, les Cités visitées par une ou plusieurs Caravelles sont résolues :

<u>Si un joueur est seul sur sa Cité,</u> il résout toutes les cartes Rencontre une par une, de la dernière posée à la première. Aucun autre effet, en particulier de Saltimbanque, ne peut être joué pendant cette résolution.

Selon la carte, le joueur applique l'effet correspondant :



<u>Prime :</u> il gagne de la Cassette le montant indiqué puis pose la carte Prime sur la défausse des cartes Rencontre (à côté de la pioche de cartes Rencontre).



<u>Saltimbanque :</u> il la place devant lui face visible et pourra l'utiliser dès la fin de cette phase.



Acteur d'expérience 1 (Comédien ou Tragédien) : il récupère en main ses cartes Voyage défaussées et toutes ses Caravelles.



Acteur d'expérience 2 : il vole un Écu à l'adversaire de son choix.



Acteur d'expérience 3 : il place un de ses Régisseurs sur la scène du Théâtre et gagne de la Cassette autant d'Écus que de Régisseurs qui se trouvent au Théâtre, peu importe leur couleur.



Acteur d'expérience 4 : pas d'effet.



Acteur d'expérience 5 : il verse un Écu dans la Cassette. S'il ne peut pas payer, l'Acteur est défaussé sans effet.

Au fur et à mesure de la résolution, le joueur prend temporairement en main les cartes Acteur qu'il n'a pas été obligé de défausser.

Après avoir résolu toutes les cartes de la Cité, il peut choisir de défausser un des Acteurs qu'il a en main. *Il l'envoie à la Cour influencer le Roi...* L'aiguille du Théâtre est déplacée selon l'expérience et la nature de l'Acteur, Comédien ou Tragédien.

Enfin, le joueur place les Acteurs qu'il lui reste en main devant lui face visible. Ceux-ci viennent s'ajouter à sa troupe qui doit toujours rester visible.



Exemple : le joueur a obtenu un Tragédien 3 et un Comédien 2. Il décide de garder le Tragédien 3 et le pose devant lui. Il défausse le Comédien 2 pour faire tourner l'aiguille de 2 cases vers le jaune.

L'humeur du Roi

Au fronton du Théâtre, la position de l'aiguille sur le rouge ou le jaune indique si le Roi préfère assister à une tragédie ou à une comédie. Des événements détaillés plus loin la feront se déplacer. Par exemple, un Tragédien (rouge) peut la faire tourner vers le rouge du nombre de cases égal à son expérience. Quand l'aiguille passe du rouge au jaune ou inversement, l'humeur du Roi change. Faites alors pivoter le décor du Théâtre ! Chaque fois que l'humeur du Roi change, le décor du Théâtre pivote renvoyant tous les Régisseurs chez leur joueur respectif.

Si plusieurs joueurs ont choisi la même Cité, toutes les cartes Rencontre de la Cité sont défaussées, en déclenchant néanmoins les effets suivants :

Les Saltimbanques et les Primes sont défaussés sans effet.

Les Acteurs modifient l'humeur du Roi, chacun selon son expérience et sa nature. *On considère que n'ayant pu trouver une place dans une troupe, ils se rendent directement à la Cour !*



Exemple : si 2 Tragédiens d'expérience 2 et 3 et un Comédien d'expérience 4 vont à la Cour, l'aiguille est tournée d'une case (5 - 4 = 1) en direction du rouge.



Les Demandes secrètes

Le directeur de la troupe est secrètement contacté par un personnage de la Cour qui lui demande une faveur, contre quelques Écus. Lorsque plusieurs joueurs se retrouvent sur la même Cité, chacun pioche une Demande secrète. Ces cartes sont conservées face cachée par les joueurs. Ils pourront en jouer une à la fin de chaque saison pour gagner des Écus supplémentaires s'ils remplissent les objectifs fixés. Si un joueur a plus de 3 Demandes secrètes en main, il doit en défausser une de son choix. Si la pioche Demande secrète est vide, mélangez la défausse pour constituer une nouvelle pioche.

Après avoir résolu les effets des cartes d'une Cité, chaque joueur prend sa Caravelle (alors posée devant la Cité) et la déplace sur le plateau, sur la Cité correspondante. Les Caravelles ainsi posées sur le plateau permettent de voir facilement les possibilités des joueurs sans avoir à inspecter les défausses de cartes Voyage.

Si un joueur n'a plus qu'une seule carte Voyage en main, il les récupère toutes ainsi que toutes ses Caravelles posées sur le plateau.

Les Saltimbanques

Ces cartes peuvent être utilisées une fois par saison. Quand un joueur décide d'utiliser un de ses Saltimbanques, il suit les instructions de la carte qui précisent quand elle peut être jouée et quel est son effet. Elle est ensuite inclinée pour indiquer qu'elle a déjà servi lors de cette saison et ne pourra pas être jouée à nouveau avant la prochaine.



Le Caméléon

Le Caméléon est un Saltimbanque. En fin de saison, lors du calcul de la différence, le Caméléon compte comme un Comédien ou un Tragédien d'expérience 1.



Nouvelles opportunités

Si la pioche de cartes Rencontre est vide, la saison est terminée.

Sinon, piochez et placez une nouvelle carte Rencontre devant chaque Cité, de la première à la dernière, en laissant visible le haut des cartes qui s'y trouvent déjà. Vous pouvez inspecter le contenu des piles sans en changer l'ordre.
S'il n'y a pas assez de cartes pour en ajouter une par Cité, le tour est quand même joué normalement avec les cartes disponibles, puis c'est la fin de la saison. Lors du dernier tour de la deuxième saison, il se peut qu'un joueur aille sur une Cité vide. Dans ce cas il ne gagne pas de carte Rencontre, mais pioche une Demande secrète.



Fin d'une saison

Toutes les troupes se rassemblent à la Cour pour participer au Mirifique festival et se produire devant le Roi Léonus XIV.

Décompte des Écus

Les joueurs reçoivent 1 Écu par Acteur de leur troupe correspondant à l'humeur du Roi (*exemple : si le Roi souhaite une comédie, chacun reçoit 1 Écu par Comédien*). Attention : le Caméléon n'est pas un Acteur et les joueurs ne gagnent donc pas 1 Écu par Caméléon.

Tous les joueurs dont le spectacle plaît au Roi gagnent une récompense de 3 Écus pour la saison 1 ou 5 Écus pour la saison 2. Un spectacle plaît au Roi lorsque la différence d'expérience entre Tragédiens et Comédiens d'un joueur correspond à l'humeur du Roi. Cette récompense est doublée pour le joueur (ou les joueurs en cas d'égalité) présentant le meilleur spectacle, c'est-à-dire dont la différence d'expérience entre Tragédiens et Comédiens est la plus grande.

Chaque joueur peut alors utiliser une seule carte Demande secrète de son choix. La carte utilisée pendant la première saison reste devant le joueur face visible. Elle pourra à nouveau lui faire gagner des Écus lors du décompte de la deuxième saison. Ils s'ajouteront à ceux de la deuxième carte Demande secrète qui pourra être jouée.

<u>Exemple de décompte :</u> l'humeur du Roi est orientée vers la comédie à la fin de la première saison.

1. *Valère gagne 3 Écus car il possède 3 Comédiens.*
2. *Ses 3 Comédiens ont une valeur totale de 8 et il possède 2 Tragédiens pour une valeur totale de 3, soit une différence de 5 vers la comédie. Son spectacle plaît au Roi ! Hippolyte a 4 Comédiens pour une valeur totale de 6 et 3 Tragédiens pour une valeur totale de 5, soit une différence de 1 vers la comédie. Son spectacle plaît également au Roi. Valère a la plus grande différence, son spectacle est donc le meilleur. Hippolyte gagne donc 3 Écus car son spectacle plaît au Roi et Valère 6 Écus car son spectacle, en plus de plaire au Roi, est le meilleur.*
3. *Valère joue une Demande Secrète, la Favorite, qui lui rapporte 4 Écus.*

En tout Valère a gagné 3 + 6 + 4 = 13 Écus.



Préparation de la deuxième saison

Les joueurs défaussent tous leurs Acteurs. Ils conservent devant eux les Saltimbanques, les Demandes secrètes non jouées ainsi que, face visible, la Demande secrète qu'ils ont peut-être jouée.

- Les Saltimbanques de tous les joueurs sont redressés et pourront servir à nouveau.
- Les cartes Voyage utilisées durant la saison ne sont en revanche pas reprises en main. Les Caravelles restent où elles sont sur le plateau.
- Les Régisseurs sur la scène du Théâtre sont rendus à leur joueur respectif.
- Toutes les cartes Rencontre devant les Cités sont défaussées.
- La défausse de cartes Rencontre devient la pioche et une carte Rencontre est placée devant chaque Cité en partant de la première à la dernière.
- Lancez à nouveau un Écu pour définir la position de l'aiguille du Théâtre.

Fin de partie et victoire

La partie prend fin à l'issue de la deuxième saison.
Le joueur ayant le plus d'Écus est vainqueur. En cas d'égalité la victoire est partagée.



Variante pour 2 joueurs

Le jeu se déroule comme décrit précédemment avec les ajouts suivants :

- Lors de la mise en place, chaque joueur prend les 8 cartes Voyage, les 8 Caravelles et les 3 Régisseurs d'une deuxième couleur. Celle-ci n'est pas jouée normalement, mais introduit des contraintes et des éléments d'incertitude. Elle est appelée « Troupe amie ».
- Chaque joueur mélange les cartes Voyage de sa Troupe amie et en fait une pioche face cachée, séparée des cartes Voyage de sa troupe principale.
- À chaque tour, pendant la phase Voyage, chaque joueur pioche la première carte de sa Troupe amie et en prend connaissance secrètement. Chacun est donc le seul à savoir où elle va se rendre. Les joueurs choisissent ensuite normalement la destination de leur troupe principale. Enfin, chaque joueur révèle ses deux cartes Voyage (la sienne et celle de sa Troupe amie) et place ses Caravelles en fonction.
- Les Troupes amies ne prennent jamais de cartes Rencontre ni de Demandes secrètes. Lors de la phase de résolution, toutes les cartes normalement prises par une Troupe amie sont défaussées sans aucun effet.
- Dans le cas où les deux troupes amies se retrouvent toutes les deux seules sur la même Cité, les cartes sont défaussées et l'humeur du Roi est modifiée en conséquence.
- Les Troupes amies récupèrent, comme les joueurs, toutes leur cartes Voyage quand il ne leur en reste plus qu'une. Celles-ci sont à nouveau mélangées pour refaire une pioche.



Aide de jeu

Mise en place

1. Lancez un Écu. Selon l'humeur du Roi, placez l'aiguille sur l'une des deux cases centrales du fronton du Théâtre.
2. Placez une carte Rencontre par Cité.
3. Chaque joueur prend 3 Écus, ses 8 cartes Voyage, ses 8 Caravelles et ses 3 Régisseurs.

Tour de jeu

1 Voyage

1. Choisissez les cartes Voyage.
2. Révélez les cartes Voyage.
3. Placez les Caravelles en fonction.

2 Résolution de la Cité 1 à la Cité 8

Si un seul joueur présent sur une Cité :

1. Résolvez les cartes de bas en haut.
2. Prenez les Acteurs et les Saltimbanques.
3. Défaussez éventuellement un des Acteurs pour modifier l'humeur du Roi.
   Quand elle change, pensez à tourner le décor et à renvoyer les Régisseurs du Théâtre.

Si plusieurs joueurs présents sur une Cité :

1. Défaussez les cartes. Les Acteurs modifient l'humeur du Roi, chacun selon son expérience et sa nature.
2. Prenez une Demande secrète.

Quand un joueur n'a plus qu'une carte Voyage, il reprend ses cartes et ses Caravelles.

3 Nouvelles opportunités

1. Si la pioche est vide, fin de la saison.
2. Sinon, placez une nouvelle carte sur chaque Cité et refaites un tour.

Fin de saison : score

- 1 Écu pour chaque Acteur de l'humeur du Roi.
- Si le spectacle plaît au Roi : gagnez 3 ou 5 Écus selon la saison.
- Le meilleur spectacle double ce score.
- Possibilité de jouer une Demande secrète à conserver pour la deuxième saison.

Préparation de la deuxième saison

- Défaussez tous les Acteurs, ne gardez que les Saltimbanques et les Demandes Secrètes.
- Redressez les Saltimbanques.
- Les cartes Voyage ne sont pas récupérées, les Caravelles restent sur le plateau.
- Défaussez les cartes posées devant les Cités.
- Reconstituez une nouvelle pioche Rencontre et placez une carte devant chaque Cité.
- Lancez un Écu pour définir la position de l'aiguille.

