Règles du jeu

Shakespeare

Les théâtres de Londres sont en émoi. Dans une semaine, sa majesté la Reine assistera à leurs nouveaux spectacles et accordera son soutien à l'une des troupes.

C'est l'occasion d'une vie pour les jeunes auteurs qui enflamment la populace avec des pièces toujours plus audacieuses et bigarrées. Mais comment créer un chef-d'œuvre en si peu de temps ? Celui qui possède la réponse à cette épineuse question entrera probablement dans la légende des siècles !

www.ystari.com

Contenu de la boîte

Pour chaque joueur :

- **1 plateau individuel**



A *Personnages*
B *Piste Ambiance*
C *Décor*
D *Gain des costumes*



- **5 cylindres**



- **7 disques**



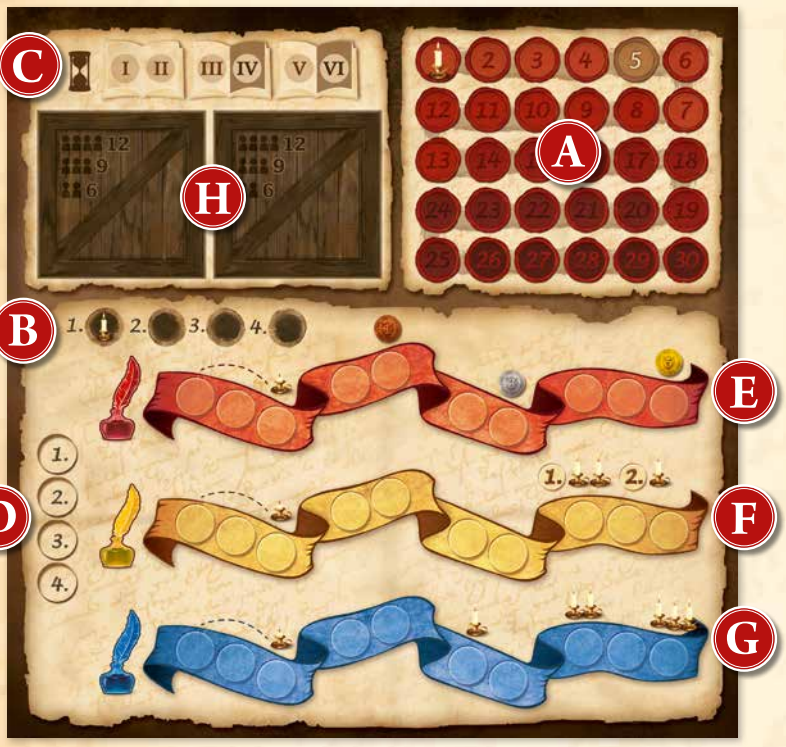
- **4 jetons Repos**



- **1 carte Recrutement**



- **1 carte Aide de jeu**
(ici pour 4 joueurs)



- **1 plateau principal**
  - A *Piste de Prestige*
  - B *Piste Ordre*
  - C *Compteur de journées*
  - D *Piste Initiative*
  - E *Acte I*
  - F *Acte II*
  - G *Acte III*
  - H *Emplacements des éléments décor et costume*



- **1 pion Journée**



- **jetons +3**



- **56 pièces de 1, 3 et 5 Livres**
- **2 sacs**



72 éléments de costume : 16 Noirs, 16 Roses, 12 Violets, 12 Bleus, 8 Verts et 8 Jaunes



72 éléments de décor : 16 Noirs, 16 Roses, 12 Violets, 12 Bleus, 8 Verts et 8 Jaunes





30 cartes Personnage (face / dos)





10 cartes Objectif (face/dos)

Icônes



+1 point de Prestige



-1 point de Prestige



+1 Ambiance



-1 Ambiance



+1 Répétition



-1 Répétition

Décor

Costume

But du jeu

Dans Shakespeare, les joueurs ont 6 journées pour monter la pièce la plus grandiose possible. Ils recrutent des acteurs et des artisans, montent des décors, confectionnent des costumes et répètent. À la fin des 6 jours, le joueur qui a monté la pièce la plus prestigieuse remporte la partie.

Mise en place

Note : une variante solo du jeu est présentée en page 11.

- Le plateau principal est placé au centre de la table. Le pion Journée est placé sur la case 1 du compteur de jours.
- L'argent et les jetons +3 sont placés à proximité du plateau principal.
- Chaque joueur choisit une couleur et se munit de : 1 plateau individuel, 1 carte Recrutement, 1 carte Aide de jeu (adaptée au nombre de joueurs dans la partie), 5 cylindres, 7 disques et 4 jetons Repos. Un disque est placé sur l'espace de la piste Ambiance ne comportant aucun symbole et un autre sur l'emplacement 5 de la piste de Prestige (en haut du plateau principal). Un disque est placé au départ de chaque acte du plateau principal (premier cercle). Le reste des éléments est placé devant le joueur.
- Un joueur prend un disque de chaque couleur, les mélange et les place aléatoirement sur la piste Ordre.
- Le joueur qui est placé en premier sur la piste Ordre place son dernier disque sur la position 1 de la piste Initiative, le second sur la position 2 et ainsi de suite.
- On place dans un sac les éléments de décor indiqués sur la carte Aide de jeu (par exemple à 4 joueurs : 16 noirs, 16 roses, 12 violets, 12 bleus, 8 verts, 8 jaunes).
- On place dans l'autre sac les éléments de costume indiqués sur la carte Aide de jeu (par exemple à 4 joueurs : 16 noirs, 16 roses, 12 violets, 12 bleus, 8 verts, 8 jaunes).
- On tire aléatoirement **de chaque sac 3 éléments par joueur** (12 à 4 joueurs, 9 à 3 joueurs et 6 à 2 joueurs) qui sont placés sur le plateau principal, dans les zones réservées à cet effet.
- Les cartes Personnage sont mélangées et forment une pioche. On tire de la pioche **deux cartes de plus que le nombre de joueurs** (soit 6 cartes à 4 joueurs, 5 cartes à 3 joueurs et 4 cartes à 2 joueurs). Ces cartes sont placées (face visible) à proximité du plateau principal.
- Le joueur placé en **dernier** sur la piste Ordre choisit une des cartes Personnage précédemment piochées et la place à proximité de son plateau individuel. Le joueur qui le précède choisit une des cartes restantes et fait de même. On procède ainsi jusqu'au premier joueur. Les cartes restantes sont défaussées.
- On tire à nouveau de la pioche **deux cartes de plus que le nombre de joueurs** (soit 6 cartes à 4 joueurs, 5 cartes à 3 joueurs et 4 cartes à 2 joueurs). Ces cartes sont placées (face visible) à proximité du plateau principal. La partie commence.

Déroulement du Jeu

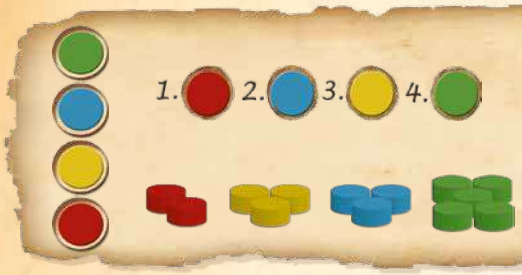
Une partie de Shakespeare se joue en une succession de **6 journées**. Chaque journée est découpée en **6 phases**. La phase 4 (Répétition en costume) n'est jouée que lors des journées 4 et 6.

Une journée

1 Mise

Chaque joueur prend ses 5 cylindres en main et en sélectionne un certain nombre secrètement, qu'il place dans son poing. Ces cylindres correspondent au nombre d'actions que le joueur effectuera durant cette journée. Il est obligatoire de miser au moins 1 cylindre. Quand tous les joueurs ont fait leur choix, ils tendent leurs poings et révèlent simultanément le nombre de cylindres qu'ils ont. Celui qui a misé le **moins de cylindres** prend la première position de la piste Ordre et marque immédiatement **1 point de Prestige**, le second joueur prend la deuxième position sur la piste Ordre et ainsi de suite. Les **égalités** sont résolues en utilisant la **piste Initiative** du plateau principal : le joueur placé le plus en haut gagne l'égalité.

Les cylindres misés par les joueurs sont placés sur le plateau individuel. Les autres cylindres du joueur restent à proximité de son plateau individuel. Ils ne seront pas utilisés lors de cette journée. La piste Initiative est ensuite vidée (les disques des joueurs sont placés en dessous).



Exemple : les joueurs révèlent leurs mises. Rouge a misé 2 cylindres, Vert 5, Bleu et Jaune en ont misé 3. Rouge est donc premier. Il prend la première place et marque 1 point de Prestige. Bleu et Jaune sont à égalité mais Bleu est placé avant Jaune sur la piste Initiative. Bleu prend donc la seconde place et Jaune la troisième. Vert prend la quatrième place. La piste Initiative est vidée.

2 Recrutement et Activation

Lors de cette phase, les joueurs jouent en alternance : celui placé en premier sur la piste Ordre fait **une action**, puis celui placé en second, et ainsi de suite jusqu'à épuisement des cylindres et des cartes Recrutement...

Note : il peut arriver qu'un joueur finisse le tour seul (s'il a misé plus de cylindres que ses adversaires).

À son tour, un joueur peut **soit recruter** (une seule fois par journée) soit **activer un Personnage** en posant un cylindre dessus.

A) Recrutement (une seule fois par journée)

Le joueur prend sa carte Recrutement et la substitue à l'une des cartes Personnage disponibles à proximité du plateau principal. La carte Personnage est placée à proximité de son plateau individuel, soit face visible (ce qui signifie qu'il engage le personnage indiqué sur la carte), soit dos visible (ce qui signifie qu'il engage à la place un figurant). Ce choix de face est définitif. Le personnage recruté est directement disponible pour la suite du tour.

Coût des cartes

Toutes les cartes Personnage ont un coût allant de 1 à 5 Livres (sauf les figurants qui sont gratuits). Cependant, cet argent ne devra être payé qu'en fin de partie. En conséquence, les joueurs ne dépensent aucun argent pour recruter.

Notes : pour recruter, le joueur n'utilise pas de cylindre, seulement sa carte Recrutement. Le recrutement est obligatoire. Cependant, si un joueur pense qu'il n'a pas les moyens de payer en fin de partie, il peut toujours recruter un figurant.



Exemple (suite) : Rouge joue en premier. Il choisit de commencer par recruter Lady Macbeth. Il place donc sa carte recrutement parmi les cartes Personnage et place Lady Macbeth à proximité de son plateau individuel. Il ne paye rien. Il ne pourra plus recruter lors de cette journée. C'est maintenant au tour de Bleu de jouer.

B) Activation

Le joueur prend un des cylindres placés sur son plateau de jeu et le place sur l'un de ses Personnages vides (c'est-à-dire sans cylindre, ni jeton Repos). Il effectue ensuite des actions en fonction des icônes présentes en haut à droite de la carte. Il existe plusieurs types de cartes :

a) Acteurs : toutes les cartes Personnage présentant un espace de costume et un pouvoir d'activation sont des acteurs. Leur fonction est de faire progresser le joueur sur les trois Actes du plateau principal, mais certains ont également des pouvoirs particuliers. De plus tous les acteurs disposent d'un pouvoir spécial qui n'est utilisé que lors des répétitions en costume (voir Phase 4). La couleur de la plume indique sur quel Acte l'acteur peut avancer :

- Plume rouge : Acte I
- Plume jaune : Acte II
- Plume bleue : Acte III
- Plume blanche : n'importe quel Acte





Acteur



Figurant

- A *Prix*
- B *Pouvoir d'activation*
- C *Espace de costume*
- D *Pouvoir de costume (phase 4)*

Notes : la liste complète des acteurs est présentée sur la feuille supplémentaire. Les figurants n'ont aucun effet en dehors des répétitions en costume (phase 4) et ne s'activent pas avec des cylindres.

Un joueur qui se déplace sur un des Actes et arrive sur une case occupée par un autre joueur place son disque au-dessus du disque de ce joueur. Ainsi, le premier joueur arrivé sur la case est donc celui qui est en bas de la pile. Il peut arriver au cours du jeu qu'un joueur soit obligé de reculer sur une piste (voir Phase 3). Si le joueur qui recule arrive sur une case occupée par le disque d'un autre joueur, il se place là encore sur le dessus de la pile.

Piste Initiative

Dès qu'un joueur active **un acteur** avec un cylindre **pour la première fois dans une journée**, il place son disque **sur la première place disponible de la piste Initiative**.





Exemple (suite) : c'est au tour de Bleu. Il choisit de placer un cylindre sur l'Auteur (A). Il bénéficie donc de deux plumes blanches et avance d'une case sur l'Acte II (B) et d'une case sur l'Acte III (C). Comme il est le premier à répéter dans le tour, il place son disque en première position de la piste Initiative (D). C'est maintenant au tour de Jaune.

b) Artisans : il existe trois types d'artisans : costumière, décorateur et homme à tout faire. Les artisans sont identifiés par un **symbole Artisan** en bas à droite de la carte.

- **Costumière :** suivant la valeur de sa costumière (6 ou 8), le joueur prend des éléments de costume parmi ceux disponibles lors de cette journée et les place sur ses **acteurs et figurants**. Les valeurs des éléments sont les suivantes :
  - Costume Noir = 1
  - Costume Rose = 2
  - Costume Violet = 3
  - Costume Bleu = 4
  - Costume Vert = 5





Costumière



Décorateur



Homme à tout faire

- A *Prix*
- B *Pouvoir d'activation*
- C *Symbole Artisan*

Important : Les costumes jaunes ne peuvent pas être acquis par la costumière.

Règles de confection des costumes

- Chaque carte acteur/figurant peut contenir jusqu'à 3 éléments de costume.
- Il est possible de commencer plusieurs costumes simultanément. Ainsi, un joueur qui prend 3 éléments n'est pas obligé de les placer sur le même acteur/figurant.
- Tout élément placé le reste définitivement.
- Dès qu'une carte acteur/figurant contient **3 éléments**, le costume est **complet** : le joueur additionne la valeur des éléments et gagne **immédiatement** autant de Livres et/ou de points de Prestige qu'indiqués sur son plateau individuel (s'il fait moins de 6, il ne gagne rien).



Il est possible pour un joueur de prendre moins que la valeur de sa costumière ne lui autorise. Les éléments de costume pris doivent être placés immédiatement sur les acteurs en suivant les règles de confection. Un élément qui ne peut être placé sur un acteur ou un figurant (c'est à dire si tous les acteurs et figurants du joueur ont déjà un costume complet) ne peut être pris et reste en place.

Note : les acteurs et figurants ayant un costume complet (3 disques de n'importe quelle valeur) pourront activer leur pouvoir spécial lors des répétitions en costume (voir Phase 4).



Exemple (suite) : Jaune active sa costumière de valeur 6 et prend trois éléments de costume roses (2+2+2=6) qu'il place sur Falstaff. S'il l'avait souhaité il aurait également pu prendre, par exemple, un élément vert et un élément noir (5+1=6). Comme le costume de Falstaff est complet (3 disques), il est décompté. Avec une valeur de 6, il rapporte 2 Livres à Jaune. C'est maintenant au tour de Vert.

Décorateur : suivant la valeur de son décorateur (6 ou 8), le joueur prend des éléments de décor parmi ceux disponibles lors de cette journée et les place dans son décor. Les coûts sont les suivants :

- Décor Noir = 1
- Décor Rose = 2
- Décor Violet = 3
- Décor Bleu = 4
- Décor Vert = 5



Important : Les décors jaunes ne peuvent pas être acquis par le décorateur.

Règles de construction des décors

- Le décor est construit **du bas vers le haut**. Par exemple, pour placer un élément sur la deuxième ligne du décor, il faut que les deux éléments en dessous soient déjà placés.
- 4 éléments « virtuels » sont déjà placés dans le décor pour aider à la construction. Aucun élément de décor ne peut être placé sur ces emplacements.
- Tout élément placé le reste définitivement.
- Les couleurs du décor doivent être **symétriques**. Par exemple, si le joueur place un décor rose en bas à droite, il devra obligatoirement placer un décor rose en bas à gauche s'il veut remplir cet espace à un moment de la partie. Cependant, rien n'empêche un joueur de monter d'abord un côté du décor complètement avant de monter l'autre côté.
- Dès qu'il recouvre une case comportant une bougie avec un élément de décor, le joueur marque immédiatement 1 point de Prestige.

Il est possible pour un joueur de prendre moins que la valeur de son décorateur ne lui autorise. Les éléments pris doivent être placés immédiatement dans le décor en suivant les règles de construction. Un élément qui ne peut être placé dans le décor (à cause des règles de symétrie ou par manque de place) ne peut être pris et reste en place.

De plus, dès qu'un joueur place un élément de décor, **il déclenche immédiatement un effet** dépendant de la couleur du décor :

Effet des décors

- Décor Noir : aucun effet.
- Décor Rose : le joueur gagne 1 Livre.
- Décor Violet : les **autres joueurs** reculent d'1 case sur leur piste d'ambiance (vers la gauche).
- Décor Bleu : le joueur avance de 2 cases sur sa piste d'ambiance (vers la droite).
- Décor Vert : le joueur gagne 1 jeton « +3 » (voir plus loin).



Exemple (suite) : Vert active son décorateur de valeur 8 et prend trois éléments de décor : vert, rose et noir (5+2+1=8) qu'il place sur son décor. Il choisit de placer l'élément vert au centre et applique l'effet (il prend un jeton « +3 »). Il place l'élément rose à gauche du vert et applique l'effet (il gagne une Livre). Il ne peut placer l'élément noir à droite du vert (à cause de la règle de symétrie). Il peut par contre le placer n'importe où ailleurs sur la première ligne ou encore au-dessus des éléments vert et rose sur la seconde ligne, ce qu'il fait. Les éléments noirs n'ont pas d'effet. C'est maintenant au tour de Rouge de jouer.

Homme tout faire : l'homme à tout faire fonctionne à la fois comme un décorateur et une costumière. Quand il est activé, il prend donc à la fois des **éléments de costume et de décor** (non jaunes) pour une **valeur totale de 4** et les place comme indiqué plus haut (il lui est bien entendu possible de ne prendre que des décors ou des costumes).





Rouge active son homme à tout faire. Il prend un élément de costume violet qu'il place sur son auteur et un élément de décor noir qu'il place en bas à gauche de son décor.



Jetons +3

Les jetons « +3 » permettent aux artisans d'augmenter leur valeur. Quand un joueur active un artisan et dispose d'un jeton « +3 », il peut choisir de défausser ce jeton pour augmenter temporairement la valeur de cet artisan de 3 points. Le jeton est replacé dans la réserve. Il n'est pas possible de jouer deux jetons « +3 » simultanément, ni de jouer un jeton « + 3 » que l'on vient d'acquérir dans la même action.

Note : le jeton « +3 » ne fonctionne pas avec les acteurs (seulement avec les artisans).

c) Autres personnages :



Orfèvre



Assistant



Reine

- A *Prix*
- B *Pouvoir d'activation*
- C *Pouvoir permanent de l'assistant*

Orfèvre : quand l'orfèvre est activé, le joueur prend soit un **décor jaune**, soit un **costume jaune** et le place suivant les règles indiquées plus haut dans le décor ou sur un acteur (ou figurant). Pour le calcul de la valeur du costume, un élément jaune vaut 3. Pour le décor, l'élément jaune est un joker : il remplace n'importe quelle couleur pour les règles de symétrie (sans pouvoir supplémentaire).

Note : tous les éléments jaunes placés par le joueur lui rapporteront un point de prestige en fin de partie.



Exemple (suite) : plus tard dans le tour, Vert, qui a recruté précédemment un orfèvre, décide de l'activer. Il prend un élément de décor jaune et le place à droite de son élément vert. Comme les éléments jaunes sont des jokers, cela est considéré comme symétrique.

Assistant : l'assistant **ne peut pas être activé** (on ne peut pas poser de cylindre dessus). Il confère un pouvoir permanent au joueur : pour chaque assistant qu'il possède, la valeur de **tous les artisans** du joueur est **augmentée de 1 de manière permanente**.

Note : le pouvoir de l'assistant ne fonctionne pas avec les acteurs (seulement avec les artisans).

Exemple (suite) : Jaune a recruté un assistant. S'il décide d'activer son Homme à tout faire, la valeur de celui-ci est désormais de 5.

Reine : quand elle est activée, le joueur a le choix entre deux options :

- prendre **4 Livres** à la réserve,
- tirer **3 cartes Objectif**, en choisir **une** et replacer les deux autres sous le paquet (les cartes Objectif rapportent des points en fin de partie, elles sont expliquées sur le feuillet supplémentaire).

Exemple (suite) : Vert, qui a misé plus de cylindres que les autres joueurs, termine le tour seul. Avec son dernier cylindre, il active la Reine et choisit de prendre 4 Livres.

Passer

Un joueur n'est pas obligé de poser la totalité des cylindres qu'il avait prévu lors de la phase 1. À tout moment, il peut décider d'arrêter son activation, même s'il lui reste des cylindres à placer. **Cette phase est alors terminée pour lui.**

Important : Si des joueurs n'ont pas répété, ils sont placés sur la piste Initiative à la suite des joueurs ayant déjà répété, dans l'ordre de leurs places sur la piste Ordre.

3 Ambiance

Une fois que tous les joueurs ont placé leurs cylindres et recruté, chaque joueur, dans l'ordre du tour, vérifie l'ambiance de sa troupe.

A) Chaque élément de **décor violet** toujours présent sur le plateau principal fait **baisser l'ambiance de tous les joueurs d'1 case**.

Note : un joueur ne peut pas sortir des limites de la piste d'ambiance, même si un gain ou une perte doit l'en faire sortir.

B) En fonction de la **position de son marqueur d'ambiance,** chaque joueur gagne ou perd des éléments :

- S'il est tout à gauche (bougie éteinte), le joueur perd 1 point de prestige,
- Sur la case suivante (plume grise), il recule d'un cran sur l'un des actes où il a déjà avancé,
- Sur la case suivante, rien ne se passe,
- Sur la case suivante, il gagne une livre,
- Sur la case suivante (plume blanche), il avance d'un cran sur un des actes,
- S'il est tout à droite (bougie allumée), il gagne 1 point de prestige.

C) L'ambiance de chaque joueur est **remise à zéro** (le disque retourne sur la case sans icône).



Exemple : il reste deux éléments de décor violets non utilisés. Tous les joueurs baissent leur ambiance de deux cases. Bleu termine sur la case « 1 Livre » (A) et gagne donc 1 Livre. Enfin, il ramène son marqueur d'ambiance sur la case de départ (B). La phase est terminée.

4 Répétition en costume

Note : cette phase n'est jouée qu'aux journées 4 et 6.

Deux répétitions en costume ont lieu au cours de la partie. À la journée 4 (la « couturière ») et à la journée 6 (la « générale »). Lors de ces répétitions, les acteurs et figurants possédant un costume complet (3 disques) vont bénéficier de leur pouvoir de costume, qui leur permettra d'avancer sur les différents actes. Ensuite, les actes seront décomptés.

A) Répétition : dans l'ordre indiqué sur la **piste Initiative**, les joueurs suivent la procédure suivante : pour chaque acteur ou figurant possédant un costume complet, ils avancent d'autant de plumes qu'indiqué dans la zone répétition de la carte Personnage (le pouvoir principal n'est pas activé). Les plumes blanches permettent de choisir librement la piste. Si un joueur arrive au bout d'une piste, il ne progresse plus. Les autres joueurs qui arrivent au bout de cette piste se placent par-dessus lui sur la même case.

Important : un acteur peut faire la répétition en costume même s'il est bloqué par un jeton Repos.

Note : Les pouvoirs de Viola et de Hamlet sont spéciaux. Ils ne permettent pas d'avancer mais donnent un bonus au joueur qui est acquis lors des phases de répétition si ces acteurs ont un costume.

B) Décompte des actes : une fois que tous les joueurs ont fait leur répétition, on fait le décompte des actes :

Acte I (rouge) : chaque joueur placé sur l'une des trois premières cases perd un point de Prestige. Chaque joueur ayant atteint la cinquième case gagne 1 livre. Chaque joueur ayant atteint la septième case gagne 3 livres. Chaque joueur ayant atteint la dernière case gagne 5 livres.

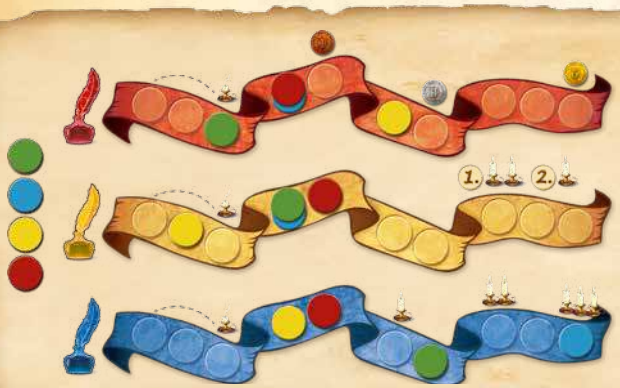
Acte II (jaune): chaque joueur placé sur l'une des trois premières cases perd un point de Prestige. Le joueur le plus avancé sur la piste marque 2 points de prestige et le second 1 point de prestige.

Rappel : Si plusieurs joueurs sont sur la même case, le joueur placé en dessous de la pile est premier.

Acte III (bleu) : chaque joueur placé sur l'une des trois premières cases perd un point de Prestige. Chaque joueur ayant atteint la sixième case gagne 1 point de Prestige. Chaque joueur ayant atteint la huitième case gagne 2 points de Prestige. Chaque joueur ayant atteint la dernière case gagne 3 points de Prestige.



Exemple : au tour 4, Rouge fait sa répétition en costume en dernière position (il est quatrième sur la piste Initiative). Parmi ses cartes Personnage, Lady Macbeth, Hamlet et un Figurant possèdent un costume complet. Ils participent donc à la répétition en costume. Les costumes de l'Auteur et de Falstaff ne sont pas complets, donc ils ne prennent pas part à la répétition en costume. Rouge progresse sur chacun des trois actes grâce à Lady Macbeth (A). Le figurant lui donne une plume blanche et il choisit de l'utiliser pour progresser sur la piste jaune (B). Enfin, il gagne 1 point de Prestige grâce à Hamlet (C).



Exemple : sur l'Acte I, Vert est sur la 3ème case et perd donc un point. Bleu et rouge sont sur la quatrième case et ne gagnent rien. Jaune est sur la sixième case, il gagne une Livre. Sur l'Acte II, Rouge est en tête et marque 2 points. Vert et Bleu sont sur la même case mais Bleu est arrivé en premier. Bleu marque donc 1 point et Vert rien. Jaune perd 1 point. Sur l'Acte III, Rouge et Jaune ne marquent rien. Bleu marque 3 points et Vert 1.

5 Maintenance

Note : lors de la 6ème journée, il n'y a pas de phase de maintenance.

- Les cartes Personnage restantes sont défaussées et les joueurs récupèrent leurs cartes Recrutement. Deux cartes de plus que le nombre de joueurs (6 à 4 joueurs, 5 à 3 joueurs et 4 à 2 joueurs) sont piochées et placées à proximité du plateau principal. S'il n'y a plus assez de cartes, les cartes défaussées sont battues et forment une nouvelle pioche.
- Les éléments de costume et de décor non pris sont défaussés. De nouveaux éléments de chaque type (12 à 4 joueurs, 9 à 3 joueurs et 6 à 2 joueurs) sont tirés des sacs et placés sur le plateau principal.

Note : les joueurs peuvent à tout moment consulter la défausse des éléments de décor et de costume. À l'aide de leur carte Aide de jeu, ils pourront ainsi déterminer les éléments qui restent à tirer dans le sac.

- Le pion Journée est avancé d'une case.

6 Repos

Note : lors de la 6ème journée, il n'y a pas de phase de repos.

- Simultanément (sans consulter ce que font leurs adversaires), les joueurs doivent maintenant **bloquer tous les personnages** qu'ils ont activés **sauf un**. Ils prennent donc autant de **jetons Repos** que de cylindres utilisés lors de cette journée moins un et placent ces jetons sur les **personnages activés** de leur choix (il est donc impossible de bloquer un personnage n'ayant pas été activé lors de ce tour). Ces personnages se reposent et **ne pourront être activés au tour suivant**. Les jetons Repos seront retirés au début de la phase de repos suivante. Une fois que le joueur a effectué ses blocages, il **récupère ses cylindres**.

Notes : Le blocage ne concerne que les Personnages qui ont été activés. Ainsi, si un joueur avait fait une mise de 5 mais n'a finalement utilisé que 4 cylindres, il ne bloque que 3 personnages. Assistants et figurants ne sont pas activables, on ne peut donc y poser de jeton Repos.



Exemple : Lors de cette journée, Vert a utilisé 5 cylindres. Il prend donc ses 4 jetons Repos et bloque la Reine, Falstaff, l'Auteur et son Décorateur. Son Orfèvre sera donc disponible pour la prochaine journée. Il récupère ensuite ses cylindres. Aucun des personnages bloqués ne pourra être activé au tour suivant.

Fin de partie

La partie se termine après la répétition en costume (phase 4) de la sixième journée.

- Chaque joueur révèle ses **cartes Objectif** dans l'ordre de son choix : il marque de **0 à 3 points de Prestige** suivant l'échec ou la réussite de chaque objectif.
- Chaque joueur marque **1 point de Prestige par élément Jaune** dans sa zone de jeu (décor ou costume, même si le costume est incomplet).
- Chaque joueur paye ses Personnages. Il prend toutes les Livres qu'il a gagnées durant la partie et les répartit librement sur ses personnages suivant leur coût (1/3/5). **Chaque Personnage non payé lui fait perdre 2 points de Prestige**.

Le joueur avec le plus de points de Prestige remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur possédant le plus de Livres en excédent parmi les ex-aequo remporte la partie.

Variante solo

Cette variante vous permettra de vous familiariser avec le jeu et de battre votre record en essayant diverses stratégies.

Les règles du jeu sont identiques au jeu à 2 avec quelques exceptions :

- Lors de la mise en place, on place dans chaque sac les éléments indiqués sur la carte Aide de jeu pour 1 joueur (identique à celle pour 2 joueurs).
- Au début du jeu et lors des phases de maintenance, on tire 6 éléments de chaque sac.
- Au début du jeu et lors des phases de maintenance, on pioche 4 cartes Personnage.
- Au début du jeu, on place 3 disques « neutres » sur la quatrième case (première case non grise) de chaque Acte.
- La phase 1 du tour n'est pas jouée.
- Le joueur arrête sa phase 2 quand il le souhaite. S'il a placé un ou deux cylindres, il marque 1 point de Prestige.
- Lors du décompte des actes de la première répétition en costume, le joueur compare sa position avec le jeton neutre de l'Acte II pour déterminer sa place. Tous les jetons neutres sont ensuite déplacés sur la huitième case.
- Lors du décompte des actes de la seconde répétition en costume, le joueur compare sa position avec le jeton neutre de l'Acte II pour déterminer sa place. De plus, s'il a pioché l'objectif qui donne un point par première place sur les actes, il compare sa position avec tous les jetons neutres pour déterminer les points que lui rapporte l'objectif.

Variante «Repos stratégique» (2-4 joueurs)

S'ils le souhaitent, les joueurs peuvent décider de ne pas jouer la phase Repos simultanément, mais dans l'ordre de la piste Initiative. ***Attention : cette décision rallonge un peu le temps de partie.***

Stratégies

- Dans Shakespeare, il y a 3 grands axes de développement qui sont les pistes de répétition, le décor et les costumes. En plus, il y a quelques autres sources alternatives de points non négligeables (les objectifs, l'or et l'enchère initiale). Le jeu est réglé pour permettre de tenter des stratégies variées avec succès. On pourra par exemple faire un peu de tout au mieux, ou encore pousser deux des axes aussi loin que possible et traiter le troisième plus légèrement. Par contre, il est peu rentable de ne se consacrer qu'à un seul des axes exclusivement.
- L'interaction est l'un des éléments clés du jeu. Ainsi, il convient de surveiller les jeux des autres joueurs de manière à comprendre leurs besoins de manière à pouvoir les bloquer (par exemple en leur prenant sous le nez l'élément de décor dont ils ont besoin pour la symétrie) et surtout à ne pas se faire bloquer. De plus, il faut surveiller les autres joueurs pour créer des opportunités. Par exemple, si 3 joueurs se battent pour les décors, jouer les costumes est une excellente idée (et vice versa).
- La phase 1 d'une journée (Mise) est un moment crucial de la partie. Il convient donc de bien regarder ce que vont probablement miser les adversaires et ce dont on a vraiment besoin soi-même avant de se décider. Évidemment, il est souvent totalement contre productif de ne miser qu'un seul cylindre. Cependant, cela peut parfois être avisé la dernière journée, quand un joueur a un besoin crucial (en plus du point de prestige) et peu d'autres choses à faire, surtout s'il est placé assez tard sur la Piste d'Initiative.
- Le recrutement est bien entendu l'un des aspects essentiels du jeu. Là encore, Shakespeare donne aux joueurs une grande marge de manœuvre. Il est ainsi possible de triompher avec une stratégie à l'économie ou encore en recrutant des acteurs et des artisans à grand prix. Lors des tests, nous avons ainsi vu des parties remportées avec des recrutements compris entre 11 et 23 Livres. Le fait de ne pas payer un personnage en fin de partie est assez pénalisant, mais passer la fin de la partie à collecter de l'argent est parfois moins productif que de finir un très beau costume ou de compléter un décor qui rapportera des points directs et d'objectif.
- Les artisans de niveau 8 (ou tout artisan disposant d'un jeton « +3 ») donnent beaucoup de latitude au joueur qui les possède s'ils sont bien utilisés, sans trop de précipitation. Par exemple, monter un décor très vite est possible mais peu avisé, car quand il sera terminé le joueur ne gênera plus ses adversaires pour la prise des éléments de décor et manquera de temps pour se tourner vers un autre aspect du jeu. De même, il n'est pas obligatoire de finir les costumes très rapidement (à moins que la répétition en costume n'approche). Il est souvent plus utile de répartir les éléments pris par le costumier sur plusieurs acteurs pour se donner la possibilité de créer des costumes très prestigieux ou encore gagner de l'argent au besoin.
- Les joueurs demandent souvent en début de partie ce qu'est un bon score à Shakespeare. Cela dépend en fait du nombre de joueurs autour de la table. Ainsi, à 4 joueurs, une victoire serrée se jouera généralement autour de 22 points. À 3 joueurs, autour de 24 points. À 2 joueurs, autour de 26 points et plus de 30 en solo.

Thématique

- C'est un fait peu connu, mais Shakespeare en plus d'être un dramaturge exceptionnel, jouait dans ses pièces (et parfois même dans celles des autres). Pour cette raison, l'auteur dispose de deux plumes blanches quand il est activé. Elles représentent à la fois son jeu d'acteur et la mise en scène de la pièce.
- À l'époque de Shakespeare, les femmes n'avaient pas le droit de pratiquer le métier d'actrice. En conséquence, les rôles de femme étaient tenus par de jeunes hommes (n'ayant pas mué de préférence) grimés en femmes. Pour les illustrations du jeu, nous avons choisi de nous permettre un léger anachronisme, car il aurait été cruel de représenter Juliette ou Viola avec des traits masculins.
- L'argent que récoltent les joueurs autrement qu'en allant le quémander auprès de la Reine représente la recette récoltée par la pièce. Initialement, cet argent (ainsi que les points de Prestige) devait être collecté en fin de partie. Cependant, les tests du jeu ont révélé qu'il était beaucoup plus pratique pour les joueurs de prendre argent et points en cours de partie pour éviter un décompte final trop long et surtout pour voir en temps réel leur niveau d'endettement.
- Les costumes complets rapportent de l'argent et/ou des points, et parfois aucun des deux. Là encore, ceci représente la réaction du public. Ainsi, un costume fait d'étoffes communes ne fera pas se déplacer le public et ne rapportera rien. Un costume constitué d'étoffes moyennes fera venir le public et sera donc rentable. Par contre, un costume « précieux » impressionnera les foules. Il rapportera donc beaucoup de prestige, mais pas d'argent du fait de son coût.
- La vie d'une pièce de théâtre est ponctuée de nombreuses répétitions. On peut ainsi citer l'italienne (répétition du texte), l'allemande (répétition des mouvements), la couturière (répétition en costume) et la générale (dernière répétition avant le spectacle). Bien sûr à l'époque de Shakespeare, le métier d'acteur professionnel était balbutiant et ces traditions n'étaient pas aussi établies. Mais il était malgré tout intéressant d'intégrer les deux répétitions en costume au jeu et d'en faire un moment particulier de la partie. Dont acte !

Remerciements

Alain, pour son invitation à découvrir le monde ludique et les affres de la création. Karine, qui d'un mot bien choisi, de Shakespeare, en fut l'origine. Copain Xavier, dont les critiques comme les bonnes idées m'ont permis d'avancer. Mazu, Lautrec, Dude et tous les joueurs, qui depuis le début, l'ont testé et approuvé avec l'espoir, un jour, de se le procurer. Mathieu et sa suggestion qu'à Ystari, je devais le présenter. Cyril et Thomas, qui m'ont si bien guidé, avant de prendre le relais, que ma confiance je leur ai donnée, les yeux fermés. Arnaud et Nériac, dont le talent a permis une aussi belle pièce ludique, qu'elle redonne vie à tant de personnages magnifiques. Tout le reste de l'équipe Ystari, pour son travail fourni, qui ne me donne qu'une envie, retenter le pari.

Enfin Marie, Ma Muse, Mon Égérie, pour son soutien sans faille et sa confiance, qui jamais ne se sont taris. \m/ RV Rigal

Journée (rappel)

1) **Mise :** les joueurs misent de 1 à 5 cylindres pour déterminer l'ordre du tour. Le premier marque 1 point de Prestige. Les égalités sont résolues grâce à la piste d'Initiative.

2) **Recrutement et Activation :** dans l'ordre du tour, les joueurs recrutent (une fois par journée) ou activent un Personnage avec leurs cylindres.

3) **Ambiance** (dans l'ordre du tour):
   a) Les décors violets non utilisés pénalisent tous les joueurs.
   b) Chaque joueur vérifie l'ambiance de sa troupe et prend un bonus/malus.
   c) Chaque joueur remet son ambiance à zéro.

4) **Répétition en costume** (journées 4 et 6 seulement) :
   a) Dans l'ordre de la piste d'Initiative, les joueurs activent le pouvoir de costume de leurs Acteurs et Figurants ayant un costume complet.
   b) Les 3 actes sont décomptés.

5) **Maintenance :**
   a) De nouvelles cartes Personnage sont placées.
   b) De nouveaux éléments de décor et de costumes sont placés.
   c) Le pion Journée avance.

6) **Repos :** les Personnages activés cette journée (sauf un) sont bloqués avec des jetons Repos.

Fin de partie (rappel)

Au score des joueurs on rajoute :

a) Les points des cartes Objectif

b) 1 point par élément en or (jaune)

c) -2 points par Personnage non payé

d) L'argent restant départage les ex-aequo.

Design et PAO de Good Heidi