Acteurs



Auteur

Le joueur avance son disque de deux cases sur un seul acte ou une case sur deux actes de son choix.

Répétition en costume : le joueur avance d'une case sur la piste rouge.



Falstaff

Le joueur avance son disque de deux cases vers la droite sur sa piste d'ambiance.

Répétition en costume : le joueur avance d'une case sur la piste jaune.



Roméo

Le joueur avance son disque d'une case sur la piste jaune. En plus, le joueur prend un ou des éléments de décor d'une valeur totale de 2 (s'il en reste) et les place dans son décor en appliquant les effets.

Répétition en costume : le joueur avance d'une case sur la piste jaune.



Iago

Le joueur avance son disque d'une case sur la piste rouge et la piste jaune.

Répétition en costume : le joueur avance d'une case sur la piste bleue.



Cléopâtre

Le joueur avance d'une case sur la piste de son choix. En plus, le joueur prend un ou des éléments de costume (non jaune) d'une valeur totale de 3 (s'il en reste) et les place immédiatement sur ses acteurs ou figurants.

Répétition en costume : le joueur avance d'une case sur la piste rouge.



Puck

Le joueur avance son disque d'une case sur la piste bleue. En plus, le joueur avance son disque d'une case vers la droite sur sa piste d'ambiance.

Répétition en costume : le joueur avance d'une case sur la piste bleue.



Béatrice

Le joueur avance d'une case sur la piste de son choix. En plus, le joueur prend un élément de **costume vert** (s'il en reste) et le place immédiatement sur un acteur ou figurant.

Répétition en costume : le joueur avance d'une case sur la piste rouge et la piste bleue.



Titania

Le joueur avance son disque d'une case sur la piste de son choix. En plus, le joueur avance son disque d'une case vers la droite sur sa piste d'ambiance.

Répétition en costume : le joueur avance d'une case sur la piste de son choix.



Juliette

Le joueur avance d'une case sur la piste rouge. En plus, le joueur prend un ou des éléments de costume d'une valeur totale de 2 (s'il en reste) et les place immédiatement sur ses acteurs ou figurants.

Répétition en costume : le joueur avance d'une case sur la piste rouge.



Viola

Le joueur avance son disque d'une case sur la piste de son choix.

Répétition en costume : le joueur gagne 2 Livres.



Othello

Le joueur avance son disque d'une case sur la piste de son choix. En plus, le joueur prend un ou des éléments de décor (non jaune) d'une valeur totale de 3 (s'il en reste) et les place dans son décor en appliquant les effets.

Répétition en costume : le joueur avance d'une case sur la piste jaune.



Lady Macbeth

Le joueur avance son disque d'une case sur la piste de son choix.

Répétition en costume : le joueur avance d'une case sur les 3 pistes.



Lear

Le joueur avance son disque d'une case sur la piste de son choix. En plus, le joueur prend un élément de **décor bleu** (s'il en reste) et le place dans son décor en appliquant son effet.

Répétition en costume : le joueur avance d'une case sur la piste jaune et la piste bleue.



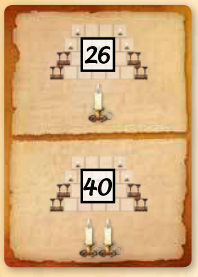
Hamlet

Le joueur avance son disque d'une case sur la piste jaune. En plus, **tous les autres joueurs** reculent d'1 case sur leur piste d'ambiance (vers la gauche).

Répétition en costume : le joueur gagne 1 point de Prestige.

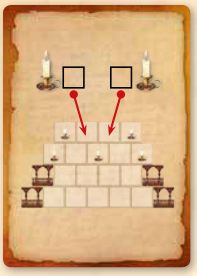
Objectifs

Note : les joueurs peuvent révéler les cartes Objectif dans l'ordre qui les arrange le plus.



Si les éléments de décor du joueur ont une valeur d'au moins 26, il marque 1 point de Prestige. Si les éléments de décor du joueur ont une valeur d'au moins 40, il marque 2 points de Prestige.

Rappel : les décors jaunes valent 3.



Par élément de décor placé sur la partie centrale de la ligne du haut du décor, le joueur marque 1 point de Prestige.



Si le joueur a 4 costumes complets (3 éléments sur un Personnage), il marque 1 point de Prestige. S'il a 5 costumes complets, il marque 2 points de Prestige.



Si le joueur a recruté 2 figurants, il marque 1 point de Prestige. S'il a recruté 3 figurants, il marque 2 points de Prestige.



Si les cartes Personnage du joueur ont une valeur totale d'au moins 13 Livres, il marque 1 point de Prestige. Si les cartes Personnage du joueur ont une valeur totale d'au moins 18 Livres, il marque 2 points de Prestige.



Si le joueur a recruté 3 acteurs quelconques (sans compter ceux de son plateau individuel), il marque 1 point de Prestige. S'il a recruté 4 acteurs quelconques, il marque 2 points de Prestige. Les figurants ne comptent pas.



Si le joueur a recruté 3 cartes Personnage qui ne sont pas des acteurs (artisans, assistants, orfèvres) il marque 1 point de Prestige. S'il en a recruté 4, il marque 2 points de Prestige. Les personnages en double sont autorisés.



Pour chaque acte où il est en première place, le joueur marque 1 point de Prestige.

Rappel : si plusieurs joueurs sont sur la même case, le premier joueur arrivé sur cette case (en dessous de la pile) est en tête.



Le joueur marque 1 point de Prestige s'il défausse 2 Livres. Le joueur marque 2 points de Prestige s'il défausse 5 Livres.



Le joueur renvoie un Personnage de son choix sans en payer le coût.

Règles à ne pas oublier

- Phase 2 : dès qu'un joueur **active un acteur pour la première fois** dans une journée (y compris Falstaff), il place son disque sur la **première place disponible de la piste Initiative**.
- Phase 3 : les éléments de **décor violets non utilisés** à la fin d'une journée font **baisser l'ambiance de tous les joueurs**.
- Les **éléments jaunes** ne peuvent être pris que par **l'orfèvre**. En **fin de partie**, ils rapportent **1 point de Prestige**.

Deux derniers conseils pour faciliter la lecture du jeu : placez vos artisans à droite du plateau individuel et les acteurs et figurants à gauche ; disposez l'argent récolté sur les cartes Personnage afin de mieux anticiper la paye en fin de partie.