

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Dans l'ombre du Roi Soleil

Conçu par Alan R. Moon et Aaron Weissblum
édité par Amigo en 2002

Contenu du jeu

67 cartes de qualité (de cinq couleurs : 14 x bleu et vert, 13 x pourpre, rouge et jaune)

8 cartes d'enchère (de 7 sortes)

4 cartes spéciales Dettes de jeu

4 cartes spéciales Cardinal de Mazarin

1 carte spéciale Louis XIV

6 cartes récapitulant les règles

20 jetons d'or et 40 jetons de puissance

Résumé du jeu

Les joueurs sont des ducs à la cour du Roi Louis XIV. Dans l'ombre du Roi Soleil, ils essaient d'obtenir autant de puissance et d'or que possible sous forme de jetons, qui sont présentés face visible devant les joueurs. Chaque joueur essaye d'obtenir la majorité des cartes dans les cinq qualités. Ces qualités peuvent être employées à son propre avantage et contre les autres joueurs. À la fin, le joueur qui possède le plus de points de victoire l'emporte. Des points de victoire sont attribués pour les cartes bleues, les jetons d'or, et les jetons de puissance.

Préparation pour le jeu

1. Enlevez la carte Louis XIV du paquet.
2. Les autres cartes sont battues et distribuées dans le sens des aiguilles d'une montre. Le nombre de cartes que chaque joueur obtient dépend du nombre de joueurs dans le jeu et de sa place. Le joueur à gauche du donneur est le joueur 1. Il obtient toujours deux cartes, ensuite les cartes sont distribuées selon la table ci-dessous. Si un joueur obtient une carte spéciale ou d'enchère, elle est placée à l'arrière du paquet et une carte de remplacement est tirée.

Joueurs	1	2	3	4	5	6
2	2 cartes	3 cartes				
3	2 cartes	3 cartes	3 cartes			
4	2 cartes	2 cartes	3 cartes	3 cartes		
5	2 cartes	2 cartes	3 cartes	3 cartes	4 cartes	
6	2 cartes	2 cartes	3 cartes	3 cartes	4 cartes	4 cartes

3. Chaque joueur place ses cartes devant lui faces visibles. Les cartes de la même couleur sont placées en rangée (voir l'image à la page 3).
4. Chaque joueur obtient trois jetons de puissance de valeur 1 et trois de valeur 2 (soit un total de 9), ainsi qu'un jeton d'or. Les jetons restants sont séparés et placés au milieu de la table.
5. Les cartes restantes sont divisées en deux piles égales et la carte de Louis XIV est insérée au hasard dans l'une d'entre elles. Cette pile est placée sous l'autre pour former la pioche. Une pile de défausse sera créée à côté de la pioche au cours du jeu.
6. Chaque joueur reçoit une carte récapitulant les règles et le joueur 1 commence son tour.

La sphère d'influence d'un joueur

Chaque carte de qualité qu'un joueur reçoit (de la pioche ou d'un joueur) doit être placée dans sa sphère d'influence (les cartes devant lui sur la table). Un joueur n'a jamais de cartes en main. Dans une sphère d'influence, les cartes sont placées dans les rangées, chaque rangée ayant seulement une couleur. Si un joueur reçoit la première carte d'une couleur, alors il la met sur la table. S'il reçoit une autre carte dans la même couleur, alors elle est placée sur la première carte. Placez les cartes de sorte qu'elles se chevauchent, de sorte que chacun puisse voir combien de cartes sont dans chaque rangée.

Seule la carte du dessus d'une rangée peut être donnée à un autre joueur, défaussée ou échangée.

C'est particulièrement important pour les cartes de qualités avec un sceau. Seuls les sceaux visibles comptent quand une carte spéciale Dettes de jeu est retournée (voyez la section Dettes de jeu à la page 9).

Les jetons d'or et de puissance

Les jetons d'or ont tous la valeur 1. Les jetons de puissance ont les valeurs 1 et 2. Dans les règles, si un jeton de puissance est mentionné, il s'agit toujours d'un jeton ayant la valeur 1. Il est possible d'échanger un jeton 2 contre 2 jetons 1 dans le stock à tout moment.

Comment jouer :

Il faut jouer dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur dont c'est le tour exécute trois phases successivement.

Phase 1 : Le joueur détermine quelles qualités il peut employer.

Phase 2 : Le joueur doit retourner des cartes de la pioche et en placer une dans sa sphère d'influence.

Phase 3 : Le joueur peut effectuer une action d'or. Ensuite, c'est au tour du joueur suivant.

Phase 1 : Le joueur examine ses qualités !

Un joueur possède une qualité, si dans la phase 1 il a une majorité dans les cartes de cette couleur. Si un joueur a la majorité dans plusieurs couleurs, il peut employer ces qualités dans n'importe quel ordre. Un joueur qui n'a de majorité dans aucune couleur passe immédiatement à la phase 2.

Seul le joueur dont c'est le tour peut employer des qualités, et seulement dans la phase 1.

Une exception concerne l'intrigue (qualité pourpre) (voir plus bas).

Note : Si un joueur dans la phase 1 obtient une nouvelle majorité en employant une qualité, la nouvelle peut être utilisée immédiatement.

Majorités avec deux et trois joueurs :

Un joueur doit posséder plus de cartes dans une qualité (couleur) dans sa sphère d'influence que n'importe quel autre joueur. S'il y a une égalité, alors aucun joueur n'a de majorité.

Majorités avec quatre à six joueurs :

Si un joueur a plus de cartes dans une qualité (couleur) dans sa sphère d'influence que n'importe quel autre joueur, alors il a la majorité exclusive. S'il y a une égalité entre plusieurs joueurs, alors tous ces joueurs ont la majorité dans cette qualité.

Note : Si le nombre de joueurs est réduit de quatre à trois, alors les conditions de majorité pour 2 ou 3 joueurs s'appliquent.

Les cinq qualités

Combat en duel (vert) : Celui qui a une majorité dans cette qualité doit enlever deux jetons de puissance à un autre joueur ou un jeton de puissance à deux joueurs. Ces jetons sont mis sur le stock.

Note : Si un joueur doit donner plus de jetons de puissance qu'il n'en a, il est éliminé du jeu. Ses cartes sont défaussées et ses jetons placés dans le stock. Par conséquent, les joueurs doivent toujours s'assurer que leur nombre de jetons de puissance est suffisant.

Puissance (rouge) : Celui qui a une majorité dans cette qualité gagne un jeton de puissance.

Richesse (jaune) : Celui qui a une majorité dans cette qualité gagne un jeton d'or.

Étiquette (bleue) : Celui qui a une majorité dans cette qualité peut effectuer une des actions suivantes :

- Le joueur échange une des cartes de qualité de sa sphère d'influence avec n'importe quelle carte de qualité de la défausse. Avant de prendre sa décision, il ne peut pas examiner la défausse.
- Le joueur défausse une carte de qualité de son choix de la sphère de l'influence d'un autre joueur ainsi qu'une de ses propres cartes.

Intrigue (pourpre) : Cette qualité ne peut pas être employée dans la phase 1. Elle est employée seulement quand un joueur retourne une carte spéciale Cardinal de Mazarin (voir le Cardinal Mazarin, page 8).

Phase 2 : Retournez les cartes !

Le joueur dont c'est le tour doit retourner 1, 2, ou 3 cartes de la pioche. Il doit annoncer avant de commencer combien de cartes seront retournées. Le joueur retourne le nombre annoncé de cartes de qualités et doit en choisir une et la placer dans sa sphère d'influence. Toutes les autres cartes sont défaussées.

Il se peut que des cartes spéciales ou d'enchère soient retournées. Dans ce cas, le joueur continue de retourner des cartes jusqu'à ce que le nombre annoncé de cartes de qualités ait été atteint. Les cartes spéciales et d'enchère sont maintenant traitées. Si plusieurs cartes ont été retournées, alors on effectue les actions dans l'ordre. Les fonctions des cartes spéciales sont expliquées aux pages 5-6 et celles des cartes d'enchère aux pages 6-8. Le joueur ne met pas de carte dans sa sphère d'influence avant que toutes les cartes spéciales et les cartes d'enchère n'aient été résolues.

Phase 3 : Effectuez une action d'or ?

Si un joueur a des jetons d'or, il peut effectuer une des actions suivantes :

- pour **un** jeton d'or, il peut enlever un jeton de puissance d'un autre joueur
- pour **un** jeton d'or, il peut échanger une carte de qualité de sa propre sphère d'influence avec une carte appartenant à un autre joueur
- pour **deux** jetons d'or, il peut défausser une carte de qualité d'un autre joueur
- pour **deux** jetons d'or, il peut retourner la carte supérieure de la pioche et la placer dans sa sphère d'influence. Si une carte spéciale ou d'enchère est retournée, on la résout et une carte de rechange est retournée - ceci jusqu'à ce qu'une carte de qualité soit tirée.

La carte spéciale Cardinal de Mazarin

Quand cette carte est retournée, chaque joueur qui a une majorité dans la qualité Intrigue (pourpre) a deux options :

- retourner la carte supérieure de la pioche et la mettre dans sa sphère d'influence.
- prendre deux jetons quelconques dans le stock.

Si un joueur décide de prendre la carte supérieure, la règle de la dernière action d'or s'applique.

Note : Si plus d'un joueur a une majorité en Intrigue quand cette carte est tirée, le joueur qui l'a tirée effectue l'action en premier, suivi des autres joueurs dans le sens des aiguilles d'une montre. Naturellement les joueurs qui n'ont pas de majorité ne sont pas pris en compte.

La carte spéciale Dettes de jeu

Quand cette carte est retournée, chaque joueur compte les sceaux visibles sur les cartes de qualité et d'enchère dans sa sphère d'influence. Les sceaux qui sont couverts par d'autres cartes ne comptent pas. Celui qui a le plus de sceaux visibles n'a aucune dette de jeu. S'il y a égalité entre plusieurs joueurs, aucun n'a de dettes de jeu. Tous les autres en ont.

Un joueur qui a des dettes de jeu doit défausser une carte de sa sphère d'influence ou mettre deux jetons quelconques dans le stock. Si plusieurs joueurs ont des dettes de jeu, alors le joueur qui a tiré la carte paye d'abord, suivi des autres joueurs dans le sens des aiguilles d'une montre.

Note : Un joueur qui n'a aucun sceau visible a des dettes de jeu. Exception : Si aucun joueur n'a de sceaux visibles, alors personne n'a de dette de jeu.

La carte spéciale Louis XIV

La première fois que cette carte est retournée, tous les joueurs reçoivent un jeton d'or. La pioche et la défausse sont alors mélangées ensemble et préparées comme au début du jeu (divisé en deux, la carte de Louis insérée dans une moitié, puis cette moitié placée sur le fond). Ce sera la pioche pour le reste du jeu. Celui qui a tiré la carte continue son tour ou son action.

Cartes d'Enchère

Si une carte d'enchère est retournée, elle doit être réalisée aussitôt. L'enchère commence par le joueur qui a tiré la carte et continue dans le sens des aiguilles d'une montre. L'offre initiale peut être n'importe quelle quantité - le premier joueur ne doit pas commencer par "1." Chaque joueur doit augmenter l'offre ou abandonner. L'enchère finit quand il ne reste qu'un joueur en lice.

Pendant l'enchère, les joueurs disent leur montant d'offre mais ne doivent pas les payer - le gagnant paye à la fin de l'enchère. Le paiement est effectué avec des cartes et/ou des jetons. Les jetons valent un point, une carte dans la sphère d'influence deux points, et une carte de la même couleur que la carte d'enchère trois points. Si une carte grise est mise aux enchères, aucune carte ne vaut trois points.

Si aucune offre n'est faite, la carte est défaussée. Une carte achetée aux enchères est mise dans la sphère d'influence. Il est utile de mettre une carte colorée d'enchère près de la rangée appropriée. Une carte d'enchère ne peut pas être prise par un autre joueur. Le joueur peut employer sa carte d'enchère pour payer une enchère suivante ou pour payer des dettes de jeu.

Traductions des Cartes d'Enchère

Carte d'Influence (Einfluss) : Utilisée dans la phase 2. Après avoir retourné des cartes, prenez deux cartes de la même couleur ou une carte dans une couleur différente. Le sceau compte pour la carte spéciale de dettes de jeu.

Notes : Si le propriétaire de cette carte retourne trois cartes de la même couleur, il peut en mettre une ou deux d'entre elles dans sa sphère d'influence (mais pas toutes les trois). S'il indique deux cartes de la même couleur, il peut les prendre toutes les deux.

Carte de Médaille (Orden) : Utilisée dans la phase 2. Retournez jusqu'à quatre cartes. Vous ne devez pas annoncer à l'avance combien de cartes vous tirerez. Le sceau compte pour la carte spéciale de dettes de jeu.

Notes : Le propriétaire de cette carte ne doit pas dire à l'avance combien de cartes il veut tirer. En outre il peut retourner jusqu'à quatre cartes (au lieu de trois).

Carte de Conspiration (Verschwörung) : Seulement une fois par tour. Jetez une carte et prenez trois jetons de puissance ou un jeton d'or.

Notes : Le propriétaire de cette carte peut l'employer dans n'importe quelle phase de son tour, mais seulement une fois par tour.

Carte de Diplomatie (Diplomatie) : Renoncez à un de jeton de puissance de moins quand un autre joueur utilise la carte de duel contre vous. Cette carte ne vous protège pas contre la carte "suzerain" ou contre une action d'or.

Notes : Le propriétaire de cette carte renonce à seulement 1 jeton de puissance s'il doit en donner 2, et n'en donne aucun s'il doit en donner 1.

Carte d'Autorité (Autorität) : Utilisée dans la phase 1. Prenez un jeton de puissance du stock. Le sceau compte pour la carte spéciale de dettes de jeu.

Notes : Le propriétaire de cette carte reçoit deux jetons de puissance s'il a également la majorité en Puissance.

Carte de suzerain (Herrschaft) : Utilisée dans la phase 1. Un autre joueur doit mettre un jeton de puissance dans le stock. Ceci ne peut pas être empêché par la carte de diplomatie.

Notes : Si le propriétaire de cette carte a également la majorité dans le Combat en duel, il peut emporter un total de trois jetons d'autres joueur.

Carte de Pension: Prenez un jeton d'or du stock.

Notes : Le propriétaire de cette carte reçoit deux jetons d'or s'il a la majorité dans la richesse. Il y a de deux cartes de ce type dans la pioche. Les deux cartes peuvent être en possession d'un seul joueur, qui peut alors recevoir jusqu'à trois jetons d'or.

Fin du jeu

Le jeu finit immédiatement quand la carte de Louis XIV est tirée pour la deuxième fois.

Note : Si seulement deux joueurs sont dans le jeu la première fois que la carte de Louis XIV est dessinée, le jeu finit immédiatement à ce moment.

Chaque joueur compte ses points de victoire. L'or et les jetons de puissance valent 1 ou 2 points de victoire chacun. Les cartes bleues y compris la carte d'enchère d'influence (Einfluss) valent 2 points chacun. Le joueur qui a le plus de points de victoire gagne. S'il y a égalité entre plusieurs joueurs, l'égalité est résolue par le nombre de cartes pourpres en possession de chaque joueur (y compris la carte de médaille).

Dans le cas rare où l'on élimine tous les joueurs sauf un, ce joueur remporte le jeu.

NB : Pour avoir des règles au format de la boîte, imprimer en mode "4 pages par feuille"