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 10 000 jeux de société.
Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

JUSTINIEN

MANIPULATIONS À LA COUR IMPÉRIALE

UN JEU INTRIGANT D'ALESSANDRO SARAGOSA ET LEO COLOVINI
POUR 2 À 4 JOUEURS À PARTIR DE 10 ANS

SOMMAIRE

1.0 INTRODUCTION
2.0 MATÉRIEL DE JEU
3.0 PRÉPARATION DU JEU
4.0 DÉROULEMENT D'UNE PARTIE
5.0 FIN DE LA PARTIE
6.0 PARTICULARITÉS D'UNE PARTIE À 2 JOUEURS

1.0 INTRODUCTION

L'énergique Justinien I[er] fut empereur de Byzance de 527 à 565 apr. J.-Ch. Il prit pour conseillers les meilleurs fonctionnaires et stratèges qui soient. Sa principale ambition était de réunifier l'Empire Romain, ce qu'il accomplit au prix de ruineuses guerres. Mais son triomphe fut de courte durée.

Dans le jeu Justinien, les joueurs tentent en coulisses d'influencer les conseillers de l'empereur afin que ces derniers défendent au mieux leurs intérêts secrets auprès de l'empereur lorsque celui-ci les consulte dans certaines affaires. Ce qui ne va pas sans d'importants glissements de pouvoir. Or il est difficile de prédire quel intérêt sera défendu à quel moment. Et qui plus est, une des affaires ne sera même pas du tout traitée.

2.0 MATERIEL DE JEU

Justinien contient:

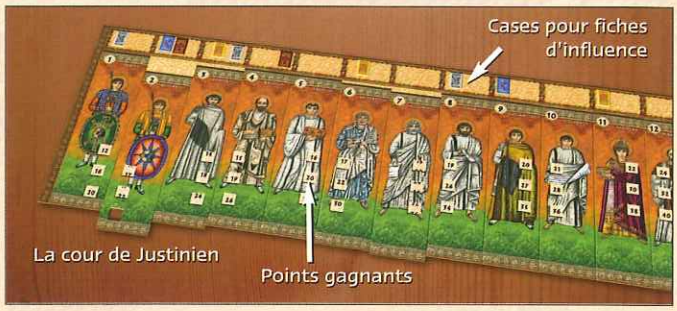
- 1 plateau de jeu (avec la cour de Justinien)
- 1 tableau des scores avec un tableau des périodes
- 12 tableaux de courtisans (numérotés de 1 à 12)
- 48 cartes de courtisans (numérotées de 1 à 12 dans chacune des 4 couleurs)
- 88 fiches d'influence (22 par couleur)
- 8 fiches de scores (2 par couleur)
- 1 fiche de période
- 4 écrans
- les règles du jeu

Si une ou plusieurs pièces devaient manquer ou être endommagées, n'hésitez pas à nous contacter directement. Nous mettons tout en œuvre pour vous envoyer la ou les pièces de rechange le jour même!

Phalanx Games b.v.
A l'att. de: Service des clients
Postbus 60230
NL 1320 AG Almere
customerservice@phalanxgames.nl
Téléphone: 0900 - 9990000

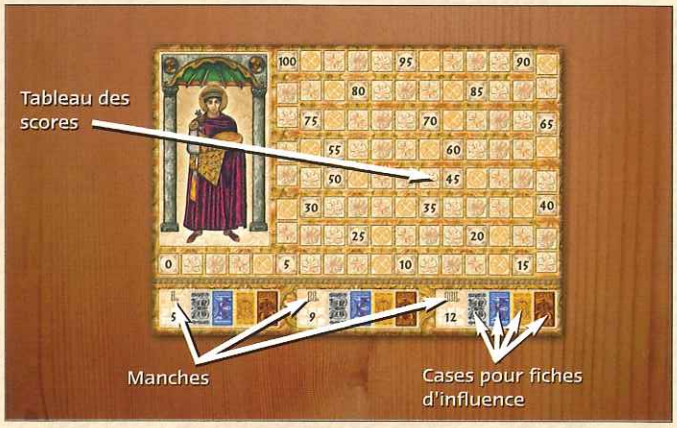
2.1 Le plateau de jeu

Le plateau de jeu représente la cour de Justinien. Sur ce plateau se trouvent les 12 tableaux de courtisans. Les joueurs peuvent influencer la hiérarchie des courtisans à l'aide de fiches d'influence, de manière à obtenir un maximum de points gagnants lors du comptage des points. Les nombres sur le plateau de jeu indiquent combien de points gagnants un courtisan peut rapporter. En haut du plateau de jeu se trouvent des cases dans lesquels les joueurs peuvent placer leurs fiches d'influence.



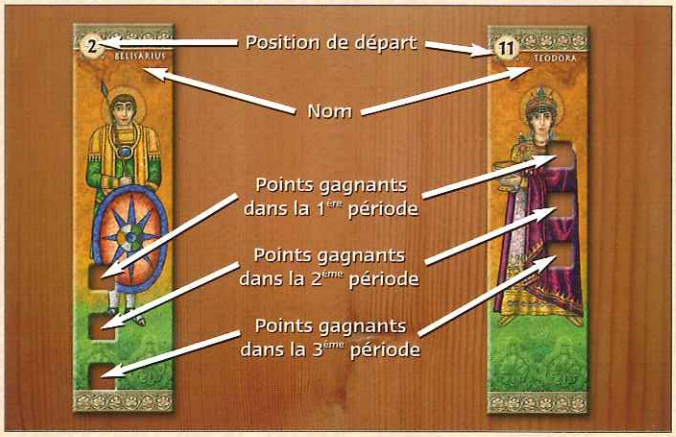
2.2 Le tableau des scores

Le jeu se déroule en 3 périodes. Les joueurs marquent la période en cours dans le tableau des périodes. Les joueurs peuvent alors placer des fiches d'influence dans les cases prévues à cet effet pour déclencher un comptage des points.
À la fin d'une période, les joueurs marquent leur score sur le tableau des scores.



2.3 Les tableaux de courtisans

Les courtisans forment une rangée sur le plateau de jeu. Chaque tableau de courtisan possède trois cavités l'une en dessous de l'autre dans lesquelles on peut lire les points gagnants à remporter. Lorsque des courtisans sont déplacés vers la droite, ils rapportent plus de points.



À l'inverse, ils perdent de la valeur s'ils sont déplacés vers la gauche.
À la fin de la première période, la cavité supérieure de chaque courtisan indique le nombre de points gagnants remportés. À la fin de la deuxième période, les joueurs prennent en compte la cavité du milieu, et à la fin de la troisième période, ils considèrent celle du dessous.

2.4 Les cartes de courtisans

Les cartes représentent des courtisans, lesquels agissent à la cour pour le compte des joueurs. Au début du jeu, chaque joueur reçoit des cartes dans toutes les couleurs. Il essaie ensuite de faire monter dans la hiérarchie les courtisans qui correspondent à ses cartes.

2.5 Les fiches d'influence

Chaque joueur reçoit un ensemble de 22 fiches d'influence dans sa couleur, dont 11 avec un chiffre rouge et 11 avec un chiffre noir. Les chiffres noirs ont une valeur "positive", les rouges une valeur "négative". Les valeurs des fiches varient de 1 à 3. Au cours du jeu, les joueurs posent ces fiches dans les cases du plateau de jeu destinées à cet effet dans le but d'influencer la hiérarchie, ou sur le tableau des périodes afin de pouvoir déterminer, à la fin d'une période, la couleur dont on effectuera le comptage.

2.6 Les fiches de scores

Chaque joueur met son score à jour sur le tableau des scores à l'aide de sa petite fiche de scores. Un joueur qui totalise plus de 100 (ou 200) points, dépose devant lui la grande fiche de score portant la valeur 100 (ou 200).

2.7 Le pion de période

Ce pion sert à indiquer la période en cours sur le tableau des périodes.

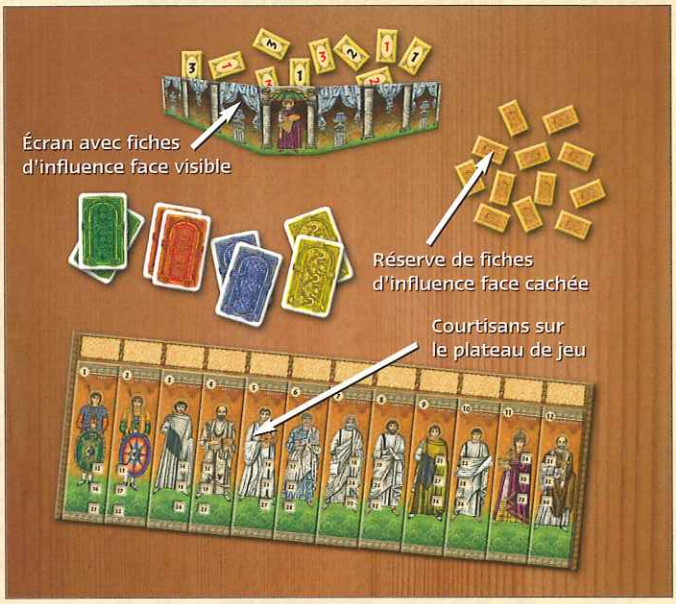
2.8 Les écrans

Les joueurs gardent leurs fiches d'influence face visible derrière leurs écrans.

3.0 PRÉPARATION DU JEU

- Posez le plateau de jeu sur la table. Posez le tableau des scores à côté du plateau de jeu.
- Placez les tableaux de courtisans en ordre croissant de gauche à droite sur le plateau de jeu (le "1" à l'extrême gauche, le "12" à l'extrême droite).
- Chaque joueur reçoit les fiches d'influence, la petite fiche de score et un écran dans une seule et même couleur. Il place la fiche de score sur le champ "0" du tableau des scores. Placez les grandes fiches de scores "100/200" à côté du tableau des scores (voir 2.6).
- Chaque joueur mélange ses propres fiches d'influence face cachée devant son écran. Ensuite, chaque joueur en tire 10 et les pose face visible derrière son écran. Les 12 fiches restantes constituent sa réserve et restent devant son écran, face cachée.

Triez les cartes par couleur et distribuez à chaque joueur deux cartes de chaque couleur sans les montrer. Posez les cartes restantes face cachée et triées par couleur à côté du plateau de jeu. Attention : lorsqu'on joue à 2 joueurs, chaque joueur reçoit 3 cartes de chaque couleur (voir 6.0).
Placez le pion de période sur le champ "1" du tableau des périodes.
Désignez le joueur qui commence.

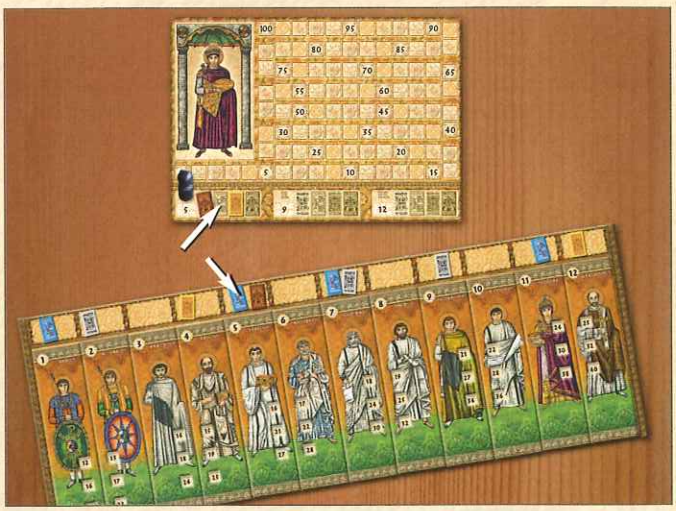


4.0 DEROULEMENT D'UNE PARTIE

Le jeu se divise en 3 périodes. Après chaque période, on effectue un comptage des points sur la base d'une des 4 couleurs. Une période comprend un certain nombre de manches, durant lesquelles les joueurs peuvent jouer à plusieurs reprises. Un joueur dont c'est le tour peut poser une fiche d'influence sur le plateau de jeu ou sur le tableau des périodes.

4.1 Une manche

En commençant par le premier joueur et en poursuivant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur place à chaque fois *une et une seule* fiche d'influence dans la case de l'un des courtisans sur le plateau de jeu *ou* dans la case de la période en cours sur le tableau des périodes.



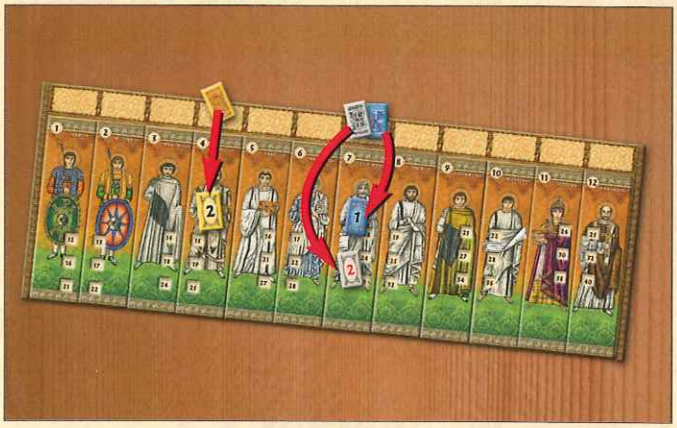
Si un joueur ne veut pas ou ne peut pas placer de fiche d'influence, il peut passer et tirer dans sa réserve *deux* fiches d'influence cachées, qu'il pose

derrière son écran parmi les fiches découvertes. Il ne participe plus au jeu au cours de cette manche.
Les autres joueurs poursuivent la manche en cours. La manche se termine lorsque tous les joueurs ont passé.

Remarques:
1) Par manche, on ne peut pas jouer plus de 3 fiches d'influence – quelle que soit leur couleur – sur un même courtisan.
2) S'il reste un et un seul joueur qui place des fiches d'influence, il peut jouer autant de fiches d'influence qu'il veut, mais ne peut pas poser plus d'*une* fiche d'influence sur la case actuelle du tableau des périodes.
3) Un joueur qui a passé ne peut plus placer aucune fiche d'influence pendant la manche en cours.
4) Un joueur ne peut pas échanger des fiches d'influence contre des fiches de sa réserve ou avec d'autres joueurs.

Remarque importante: un joueur peut à tout moment, durant le jeu, regarder *ses propres* fiches d'influence cachées qui ont été jouées.

Une fois que tous les joueurs ont passé, la manche en cours est terminée. Retournez toutes les fiches d'influence sur le plateau de jeu et placez-les sur les courtisans correspondants.

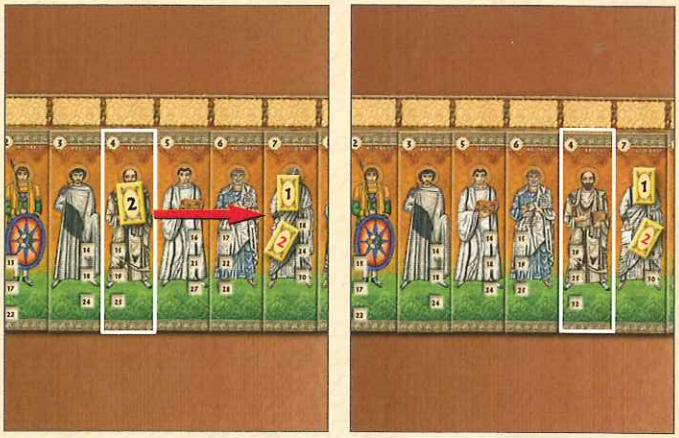


On détermine ensuite la nouvelle hiérarchie des courtisans. Le joueur qui a passé *le dernier* détermine si l'on commence avec le courtisan à l'extrême gauche *ou* à l'extrême droite.

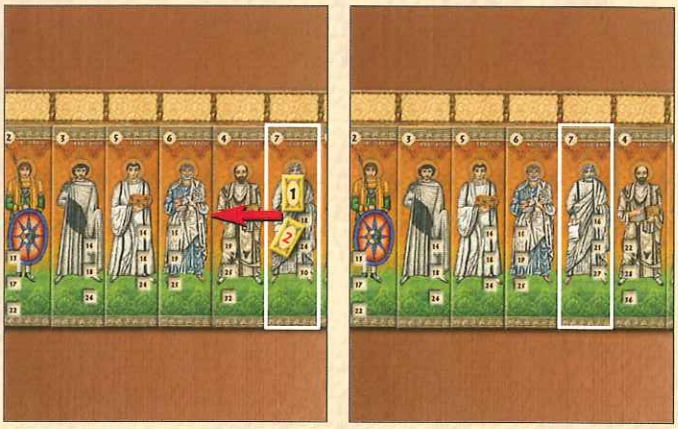
Faites le total des valeurs en chiffres noirs sur les fiches d'influence d'un courtisan, et déduisez de ce total les valeurs en chiffres rouges. Le résultat final indique de combien de places le courtisan monte dans la hiérarchie (si le résultat est positif) ou descend dans la hiérarchie (si le résultat est négatif).

Après avoir déplacé le courtisan en question, enlevez directement ses fiches d'influence et remettez-les dans la boîte.

Exemple:
1. Si l'on reprend l'exemple précédent, la nouvelle hiérarchie des courtisans est déterminée de gauche à droite.
2. Sur Basilius (n°4) figure un 2 noir. Il monte de deux places dans la hiérarchie. Les deux courtisans qu'il dépasse descendent donc d'une place.



3. Sur Giulianus (n°7), sont placées 2 fiches d'influence (un 2 rouge et un 1 noir). Ceci donne un total de –1. Il descend donc d'une place dans la hiérarchie.



Remarque: Le sens dans lequel est définie la nouvelle hiérarchie peut avoir une grande importance. Supposons que dans l'exemple précédent, la hiérarchie soit définie de droite à gauche; le résultat serait alors la situation suivante.

Le joueur qui a passé en dernier est celui qui commence lors de la manche suivante. Si personne ne lance un comptage des points (voir 4.2), les joueurs posent à nouveau, à tour de rôle, des fiches d'influence (voir 4.1).

4.2 Fin d'une période
4.2.1 Lancer un comptage des points
Dans chaque manche, les joueurs peuvent poser des fiches d'influence face cachée sur la case actuelle du tableau des périodes pour pouvoir lancer un comptage des points. Dans chacune de ces cases, il est indiqué quelle valeur doivent atteindre les fiches d'influence posées par le joueur pour pouvoir lancer un comptage des points. Cette valeur est de 5 points dans la 1ère période, 9 points dans la 2ème période et 12 points dans la 3ème période. Dans le cas présent, les chiffres noirs et rouges représentent tous des points « positifs » (un 2 noir et un 3 rouge valent dont 5 points).

À la fin d'une manche (après que la nouvelle hiérarchie ait été définie), les joueurs – en commençant par celui qui a passé en dernier et en poursuivant dans le sens des aiguilles d'une montre – annoncent s'ils veulent ou non

lancer un comptage des points. Si un joueur veut lancer un comptage des points, il faut qu'il ait, sur la case actuelle, des fiches d'influence totalisant la valeur qui figure sur cette case.

En cas de comptage des points, retournez en premier lieu, sur la case actuelle, les fiches d'influence du joueur qui a lancé le comptage des points, et ensuite celles de tous les autres joueurs. Le joueur dont les fiches d'influence atteignent la valeur *la plus élevée* choisit la couleur du comptage des points. En cas d'égalité, c'est le joueur qui, parmi eux, a passé en dernier, qui choisit la couleur du comptage des points.

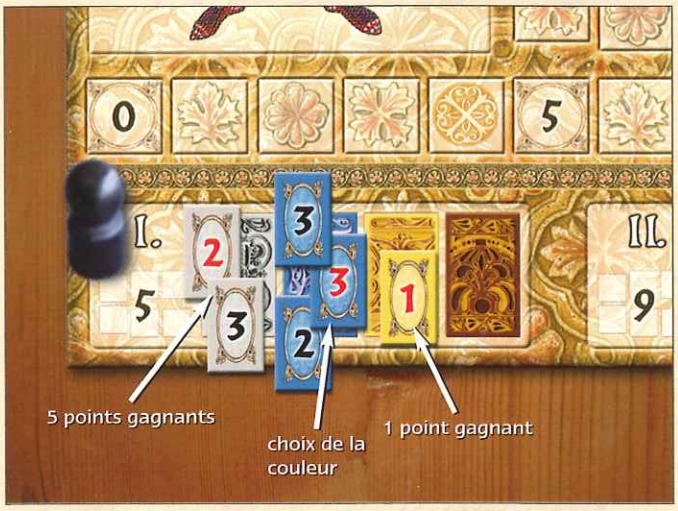
Un joueur n'est pas obligé de lancer un comptage des points, même si ses fiches d'influence atteignent le total requis sur la case actuelle du tableau des périodes. S'il apparaît que la somme des valeurs de ses fiches d'influence est inférieure au total requis, il n'y a pas de comptage des points, et il retourne à nouveau ses fiches. Les joueurs suivants ont, ensuite, toujours la possibilité de lancer un comptage des points.

Si personne ne lance un comptage des points, on commence une nouvelle manche dans la même période (voir 4.1).

4.2.2 Effectuer le comptage des points

En cas de comptage des points, tous les joueurs, à l'exception de celui qui a choisé la couleur, reçoivent un nombre de points équivalent à la valeur de *leurs* fiches d'influence posées sur la case actuelle. Retirez ensuite toutes les fiches d'influence de la case actuelle et remettez-les dans la boîte. Placez la fiche de période sur la case suivante du tableau des périodes.

Exemple: À la fin de la 1ère période, le joueur A a posé au total 5 points (un 3 noir et un 2 rouge) sur la case actuelle et a lancé un comptage des points. Après avoir retourné toutes les fiches d'influence, il apparaît que le joueur B a placé au total 8 points (un 3 noir, un 2 noir et un 3 rouge) sur la case. Le joueur C n'a placé qu'un 1 rouge, et le joueur D n'a placé aucune fiche d'influence sur la case. Le joueur B choisit la couleur du comptage. Le joueur A reçoit 5 points gagnants et le joueur C en reçoit 1.



Les joueurs retournent alors toutes les cartes de leur main qui sont dans la couleur choisie, et reçoivent les points pour les courtisans correspondants.

À la fin de la 1ère période, les joueurs reçoivent les points gagnants de la cavité supérieure, à la fin de la 2ème période ceux de la cavité centrale, et à la fin de la 3ème période, ceux de la cavité inférieure des tableaux de courtisans.

Exemple: À la fin de la 2ème période, le joueur A possède Belisarius (n°2) et Niceforus (n°10) dans la couleur choisie. Ces courtisans se trouvent respectivement dans les positions 7 et 9. Belisarius reçoit 32 points et Niceforus 25. Le joueur A reçoit au total 57 points.

Remarque: La valeur d'un courtisan augmente à mesure qu'il avance vers la droite et diminue à mesure qu'il recule vers la gauche.

Les joueurs mettent leur score à jour sur le tableau des scores. Un joueur qui, au cours du jeu, totalise plus de 100 ou 200 points, pose devant lui la grande fiche de score dans sa couleur avec le côté correspondant vers le haut.

Remettez dans la boîte les cartes qui ont été comptées.

Remarque importante: Retirez du jeu toutes les fiches d'influence qui ont été jouées et remettez-les dans la boîte. Un joueur qui a joué toutes ses fiches d'influence n'a plus aucune influence sur le jeu.
Si *tous* les joueurs ont joué toutes leurs fiches d'influence avant la fin de la 3ème période et si aucun des joueurs n'a le nombre de points requis pour lancer un comptage des points, on procède malgré tout au comptage des points. Le joueur qui a *le plus* de points sur la case actuelle du tableau des périodes choisit la couleur du comptage (en cas d'égalité, c'est le joueur qui, parmi eux, a passé en dernier). S'il n'y a aucune fiche sur la case actuelle du tableau des périodes, on ne fait pas de comptage des points.

4.3 Échanger un courtisan

Directement après le comptage des points de la 1ère et de la 2ème périodes, les joueurs ont la possibilité d'échanger une des cartes de leur main (et une seule). En commençant par le joueur qui a passé en dernier et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur peut glisser une de ses cartes sous la pile de la couleur correspondante, et prendre la carte qui se trouve au-dessus de la pile. Un échange est définitif et ne peut pas être annulé.

5.0 FIN DE LA PARTIE

Après le comptage des points de la 3ème période, le jeu est terminé. Le joueur qui a le plus de points gagnants remporte la partie.

Attention: le comptage n'est effectué, au cours du jeu, que pour 3 des 4 couleurs!

6.0 PARTICULARITES D'UNE PARTIE A 2 JOUEURS

Chaque joueur reçoit 3 courtisans par couleur au lieu de 2 (voir aussi 3.0).

© 2006 Phalanx Games b.v.
Éditeur: Phalanx Games b.v.
www.phalanxgames.nl
Distributeur : 999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Service à la clientèle : 0900 -9990000
Les amateurs de jeux se rendent aux Pays-bas au Spellenspektakel, www.spellenspektakel.nl

Auteurs: Alessandro Saragosa et Leo Colovini
Production: Michael Bruinsma, Ulrich Blennemann
Réalisation graphique: Harald Lieske
Mise en page: Lin Lütke-Glanemann

Cette boîte contient de petites pièces et n'est pas destinée à des enfants de moins de 3 ans.