

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 ★★☆☆ modifiable 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.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





Régents

Les gardiens du Royaume

Un jeu de Joël Boutteville illustré par Stéphane Poinot



En 1286, Alexandre III, roi d'Écosse, meurt d'une chute de cheval. Aucun de ses enfants ne lui ayant survécu, les lords écossais déclarèrent sa petite fille Margaret, alors âgée de 4 ans, reine d'Écosse. Mais à cause de son trop jeune âge, les lords mirent en place une régence, les Gardiens de l'Écosse, pour assurer l'administration du royaume jusqu'à ce que Margaret soit en âge de régner. Réunis en assemblée dans le château d'Edinburgh, avec comme arbitre le roi Édouard I^{er} d'Angleterre, les principaux clans écossais vont devoir user de leur influence pour obtenir le titre honorifique de Régent, appelé aussi « Gardien du royaume ».

BUT DU JEU :

À la tête d'un des grands clans écossais, vous avez huit jours. Huit jours où vous allez devoir placer habilement vos agents dans les différentes salles du château, en vous aidant, le cas échéant, des conseillers du roi afin d'obtenir le plus de points d'influence. Ces points d'influence vous permettront d'obtenir le titre honorifique de Gardien du Royaume. Il vous faudra cependant éviter le roi d'Angleterre, Edouard 1^{er}, venu jouer un rôle d'arbitre un peu particulier, et éviter aussi de vous faire repérer dans vos actions par les autres clans, au risque de vous faire accuser de manœuvres occultes et perdre ainsi toute crédibilité, voire plus encore.

LE MATERIEL :

MISE EN PLACE :

Poser le plateau de jeu au milieu de la table.

Disposer en tas les pions CONSEILLER à côté du plateau de jeu afin de constituer une réserve générale.

Disposer le pion EDOUARD 1^{er} sur le plateau au niveau de la salle du trône.

Poser le marqueur de tour (noir) sur la case 1 de la piste des tours.

Disposer un jeton INFLUENCE sur chaque seuil des différentes pistes des influences. Il s'agit des cases 4, 10 et 24.



Chaque joueur prend l'ensemble des pions d'une couleur, puis tire au hasard une carte CLAN parmi les 6 cartes disponibles et la pose face cachée devant lui après en avoir pris connaissance. Une fois que chaque joueur a tiré sa carte, les cartes restantes sont défaussées secrètement dans la boîte de jeu et ne serviront pas pour le reste de la partie.

Chaque joueur prend une carte ACTION de chaque type et une tuile ACCUSATION de chaque CLAN. Il défausse secrètement dans la boîte de jeu la carte ACTION qui ne correspond pas à un symbole du blason de son clan (voir ci-après LES CLANS)

Chaque joueur tire enfin une carte DOMAINE et la pose face cachée devant lui après l'avoir regardée. Cette carte lui indique son domaine de prédilection au niveau des influences. Les

cartes DOMAINE non utilisées sont défaussées secrètement dans la boîte de jeu et ne serviront pas pour le reste de la partie.

Le matériel du jeu étant distribué, choisir un premier joueur au hasard. Chaque joueur, en commençant par le premier joueur et en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, va poser un pion AGENT sur une des salles du plateau. On recommence ainsi jusqu'à ce que tous les joueurs aient posé leurs 4 pions AGENT. La partie peut alors commencer.

Attention : Pour une partie à 3 joueurs, voir en fin de règles le chapitre «JEU A 3 JOUEURS» .

LES CLANS :

6 clans vont se disputer le titre de Régents du Royaume d'Écosse : Le clan CAMPBELL, le clan MAC DUFF, le clan MAC LEOD, le clan MAC KINTOSH, le clan MAC GREGOR et le clan STEWART.

Chaque clan a un blason composé de 6 éléments et chaque blason se différencie des autres par 1 élément et un seul.

MAC KINTOSH : La fleur de lys à la place du lion (en haut à droite).

MAC GREGOR : Les barres horizontales ou lieu de verticales (en bas à gauche).

MAC DUFF : Le chevron au lieu de la vague (en haut à gauche).

STEWART : La lune au lieu de l'étoile (en bas à droite)

MAC LEOD : La forme du blason

CAMPBELL : Le rivet central carré au lieu de rond.

Les 6 éléments «génériques» des blasons sont, en outre, liés à une carte ACTION.

Au début du jeu, chaque joueur doit donc défausser la carte dont l'élément «générique» ne correspond pas à son blason.

Ex : Le joueur qui joue le clan MAC KINTOSH doit défausser la carte ACTION avec le symbole LION qui ne figure pas dans son blason.

LE CHÂTEAU D'EDINBURGH :

Le château est constitué de 5 salles et de 2 chemins de garde qui permettent différentes actions.

Les 5 salles du château marquées d'un symbole sont la salle du trône (Couronne - Domaine POLITIQUE), la salle d'armes (Épée - Domaine MILITAIRE), la salle du trésor (Coffre - Domaine FINANCIER), la chapelle (Croix - Domaine RELIGIEUX) et l'intendance (Épis de blé - Domaine ÉCONOMIQUE). Elles vont permettre de faire avancer les marqueurs des joueurs sur les pistes d'influence du domaine correspondant.

Les chemins de garde permettent, quant à eux, des actions spécifiques comme gagner 1 point d'influence dans n'importe quel domaine de son choix ou, au contraire, faire perdre 1 point d'influence à un autre joueur dans n'importe quel domaine où il a déjà marqué des points d'influence.

Les pions AGENT peuvent se déplacer d'une salle à une autre à



partir du moment où celles-ci sont contigües. Le roi Edouard 1^{er} ne peut, quant à lui, aller que dans les salles marquées par un symbole. Les chemins de garde lui sont interdits.

TOUR DE JEU :

La partie se déroule en 8 tours.

Les joueurs vont jouer chacun leur tour en commençant par le premier joueur et en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre. Le tour de jeu d'un joueur se décompose en 2 phases : 1 phase ACTION et une phase décompte des points de majorité (voir chapitre FIN DU TOUR D'UN JOUEUR ci-après).

Lors de sa phase ACTION, un joueur va pouvoir réaliser 3 actions parmi les 7 actions ci-dessous :

A) Déplacer un de ses pions AGENT.

Chaque joueur dispose de 4 pions AGENT. Il peut les déplacer sur le plateau d'une pièce à une autre si celles-ci sont adjacentes. Chaque déplacement d'une pièce à une autre représente une action. Un même pion AGENT peut être déplacé plusieurs fois dans le même tour mais chaque déplacement représente une action.

B) Déplacer le pion EDOUARD 1^{ER}.

La présence du roi Edouard 1^{er} dans une pièce empêche d'obtenir les effets de la majorité. Il peut donc être utile de déplacer le roi dans une autre pièce, afin de profiter des effets de la majorité de ses pions, ou au contraire, empêcher un autre joueur d'obtenir les effets de sa position majoritaire.

Le roi Edouard 1^{er} se déplace comme les agents de pièce en pièce. Cependant, il ne peut pas pénétrer sur les « chemins de garde ».

C) Prendre un pion CONSEILLER.

Une fois par tour, un joueur peut s'adjoindre les services d'un CONSEILLER. Il prend un pion CONSEILLER dans la réserve générale et le place devant lui. Il peut alors, soit le jouer directement s'il lui reste des actions à réaliser ce tour-ci, soit le mettre de côté afin de le jouer plus tard. S'il n'y a plus de pion CONSEILLER dans la réserve générale, cette action n'est pas possible.

D) Jouer un CONSEILLER en sa possession.

Lorsqu'un joueur joue un CONSEILLER en sa possession, celui-ci aura le même effet qu'un de ses propres pions, à la différence que le pion CONSEILLER ne se déplace pas de pièce en pièce. Il est directement posé dans une pièce au choix du joueur. Le joueur l'utilisera donc de la même façon que ses propres pions pour faire son décompte de majorité.

À la fin du tour du joueur, les pions CONSEILLER joués sont défaussés dans la réserve générale.

E) Espionner un joueur adverse.

Une fois par tour, un joueur peut espionner un joueur adverse.

Il regarde alors une des cartes ACTION prise au hasard dans les cartes ACTION que le joueur espionné a encore en main.

Attention : Un joueur qui n'a plus qu'une seule carte ACTION en main ne peut pas être espionné.

F) Accuser un joueur de manœuvres occultes.

Lorsqu'un joueur joue une carte ACTION (voir plus loin), il découvre petit à petit les différents éléments de son blason, laissant apparaître son appartenance à un clan. Un autre joueur peut donc en profiter pour l'accuser de manœuvres occultes et marquer des points d'influence supplémentaires. Pour cela, ce dernier joue une tuile ACCUSATION portant le nom du clan en la posant face cachée devant le joueur accusé.

Attention : Un joueur ne peut accuser un autre joueur de manœuvre occulte que s'il a un pion AGENT dans la salle où se trouve le roi.

Si ce clan correspond bien au joueur accusé, le joueur accusé retourne face visible sa carte CLAN. L'accusateur gagne 2 cases d'influence, à répartir dans n'importe quels domaines de son choix et gagne un pion CONSEILLER qu'il place devant lui, ce pion pouvant être joué tout de suite s'il reste des actions au joueur. Le joueur accusé doit, quant à lui, défausser toutes les cartes ACTION qu'il lui reste.

Dans le cas contraire, l'accusé montre sa carte CLAN secrètement au seul accusateur pour prouver son innocence. L'accusateur perd 2 cases d'influence répartis sur un ou plusieurs domaines au choix du joueur accusé à tort. La tuile ACCUSATION est alors défaussée et ne pourra plus servir pendant le reste de la partie. Le joueur accusateur défausse aussi la tuile ACCUSATION du joueur qu'il a faussement accusé.

Ex : Le joueur A accuse le joueur B d'être du clan MACGREGOR. Or, le joueur B représente le clan CAMPBELL. Le joueur A défausse donc la tuile d'accusation MACGREGOR (la tuile jouée) ainsi que la tuile d'accusation CAMPBELL.

G) Poser un de ses pions AGENT sur le plateau.

Cette action n'est réalisable que lorsqu'un autre joueur a joué une carte SUSPICION et renvoyé un de vos pions AGENT en dehors du château. Pour le prix d'une action vous pouvez donc le faire revenir dans le château dans n'importe quelle pièce.

FIN DU TOUR DE JEU D'UN JOUEUR :

Il n'est pas concevable dans la quête du pouvoir de trop négliger une influence au profit d'une autre. Pour espérer obtenir le titre, il faut être fort dans tous les domaines d'influence.

C'est pourquoi le gain des points d'influence fonctionne sur un système de seuils. Ces seuils apparaissent différemment sur les pistes des influences (cases 4, 10 et 24). C'est là que se trouvent également les jetons INFLUENCE que les joueurs peuvent récupérer.

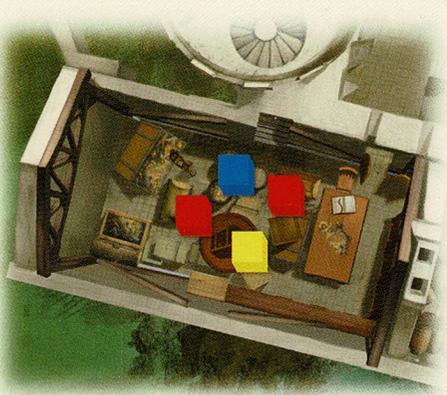
Lors du décompte des points à la fin du tour d'un joueur, celui-ci ne peut pas passer un seuil dans un domaine tant qu'il n'a pas atteint le seuil précédent dans tous les domaines. Pour le premier seuil (case 4), un joueur ne pourra le dépasser que s'il a marqué au moins 1 point dans tous les autres domaines. Pour le second, le joueur devra avoir au moins atteint le premier seuil dans chaque domaine d'influence. Pour le troisième seuil, celui-ci peut être dépassé si le joueur a au moins atteint le second seuil dans chaque domaine d'influence.

À la fin de son tour de jeu, le joueur va donc faire le décompte des éventuelles majorités au niveau des salles du château et avancer ses marqueurs SCORE sur les pistes d'influence.

Pour cela, il faut qu'il ait un nombre supérieur de pions AGENT par rapport aux autres joueurs pris séparément dans une salle

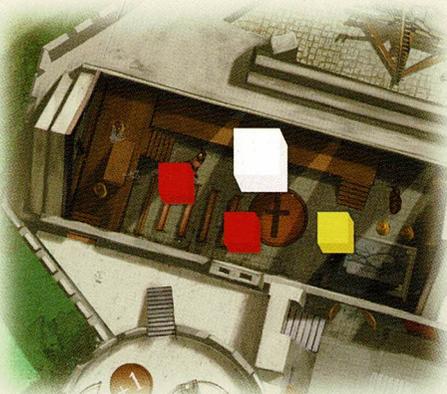
et que le pion EDOUARD 1^{er} ne soit pas présent dans la salle.

Ex 1 :



le joueur ROUGE a deux agents dans la salle du trésor, les joueurs JAUNE et BLEU en ont 1 et les autres joueurs aucun. Le joueur ROUGE est donc majoritaire et avance d'une case son marqueur SCORE sur la piste du domaine FINANCIER.

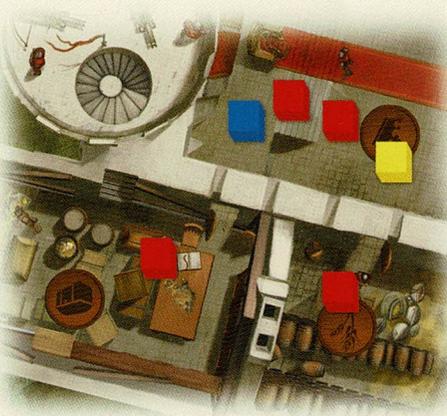
Ex 2 :



Le joueur ROUGE a 2 agents dans la chapelle et le joueur JAUNE en a 1 tandis que les autres n'en ont pas. Cependant le pion « Edouard 1^{er} » est lui aussi dans cette salle. Le joueur ROUGE n'avance donc pas son marqueur SCORE dans le domaine RELIGIEUX malgré sa majorité.

Si un joueur est majoritaire dans plusieurs salles adjacentes, il avance ses marqueurs SCORE correspondant aux domaines d'influence concernés d'autant de cases que le nombre de salles adjacentes où il est majoritaire. On dit alors qu'il y a influence conjuguée.

Ex 3:

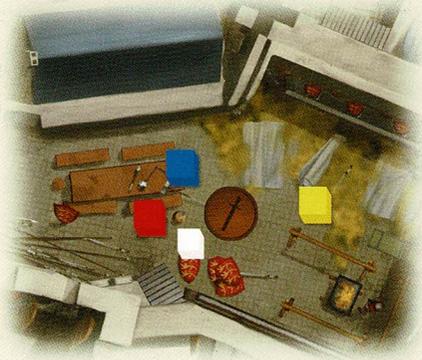


Le joueur ROUGE est majoritaire dans la salle du trône, dans l'intendance et dans la salle du trésor. Il avance ses 3 marqueurs SCORE correspondant aux domaines POLITIQUE, FINANCIER et COMMERCE de 3 cases chacun.

Attention : Il ne peut pas y avoir d'influence conjuguée avec les chemins de garde.

Dans le calcul des majorités, le joueur tient compte aussi des éventuels renforts apportés par les pions CONSEILLERS et de la carte ACTION qu'il aurait éventuellement jouée.

Ex 4 :



Le joueur ROUGE a un agent dans la salle d'arme de même que le joueur JAUNE et le joueur BLEU mais le joueur ROUGE a joué un conseiller du roi dans cette salle. Il remporte donc la majorité et avance d'une case son marqueur SCORE dans le domaine MILITAIRE.

Ex 5 :



Grâce à sa carte ALLIANCE et au pion CONSEILLER qu'il a placé, le joueur ROUGE remporte la majorité malgré la présence du pion ROI.

Une fois le décompte des majorités effectué, le tour de jeu du joueur prend fin et c'est au joueur situé à sa gauche de jouer.

Attention : les points sur les pistes d'influence ne sont pas linéaires. Plus un joueur progresse dans un domaine, plus il marquera de points à la fin de la partie.



De 1 à 6 les pistes d'influence progressent d'1 point.



A partir de 6, elles progressent de 2 en 2, puis de 3 en 3 à partir de 10...



..., de 4 en 4 à partir de 16 et enfin de 6 à partir de 24.

BONUS DU 4^e TOUR :

À la fin du 4^e tour, tous les joueurs seuls en tête dans un domaine d'influence, reçoivent 1 pion CONSEILLER qu'ils pourront soit jouer par la suite, soit conserver jusqu'à la fin de la partie afin de marquer des points supplémentaires.

CARTES «ACTION» :

Il y a 6 cartes ACTION mais chaque joueur n'en possède que 5 (voir MISE EN PLACE). Le détail des cartes ACTION est rappelé dans l'aide de jeu en fin de règle.

En plus de ses trois actions obligatoires, un joueur peut jouer une carte ACTION par tour de jeu (sauf dernier tour). La carte ACTION peut être jouée à n'importe quel moment du tour de jeu du joueur, mais avant le décompte de majorité.

Le joueur qui joue une carte ACTION la pose face visible devant lui.

En fonction de la carte ACTION il applique l'effet soit immédiatement, soit lors du décompte de majorité. Une fois l'effet appliqué, la carte reste posée, face visible, devant le joueur qui l'a jouée, et ne pourra plus resservir pendant le reste de la partie.

Attention : Les cartes ACTION jouées doivent rester visibles des autres joueurs pendant toute la partie.

Lorsqu'un joueur joue sa dernière carte ACTION, dévoilant ainsi l'identité de son clan, il avance alors automatiquement un de ses marqueurs SCORE de 2 cases dans le domaine de son choix, ou 2 marqueurs SCORE de 1 case.

Attention : On ne peut pas jouer une carte ACTION lors du dernier tour de jeu.

JETONS «INFLUENCE» :

Au niveau des seuils (cases 4, 10 et 24 de la piste des influences), un joueur peut récupérer lorsqu'il atteint ces cases, un jeton INFLUENCE si celui-ci n'a pas déjà été pris par un autre joueur.

Il prend alors le jeton INFLUENCE du plateau et le pose devant lui. Il pourra le jouer soit immédiatement, soit ultérieurement pour obtenir une action supplémentaire. Il pourra aussi le garder devant lui pour marquer 1 point de victoire supplémentaire en fin de partie.

Attention : un joueur ne peut jouer qu'un seul jeton INFLUENCE par tour de jeu.

Une fois joués, les jetons INFLUENCE sont définitivement défaussés.

CARTE «DOMAINE» :

En début de partie, chaque joueur reçoit une carte DOMAINE D'INFLUENCE. Il peut :

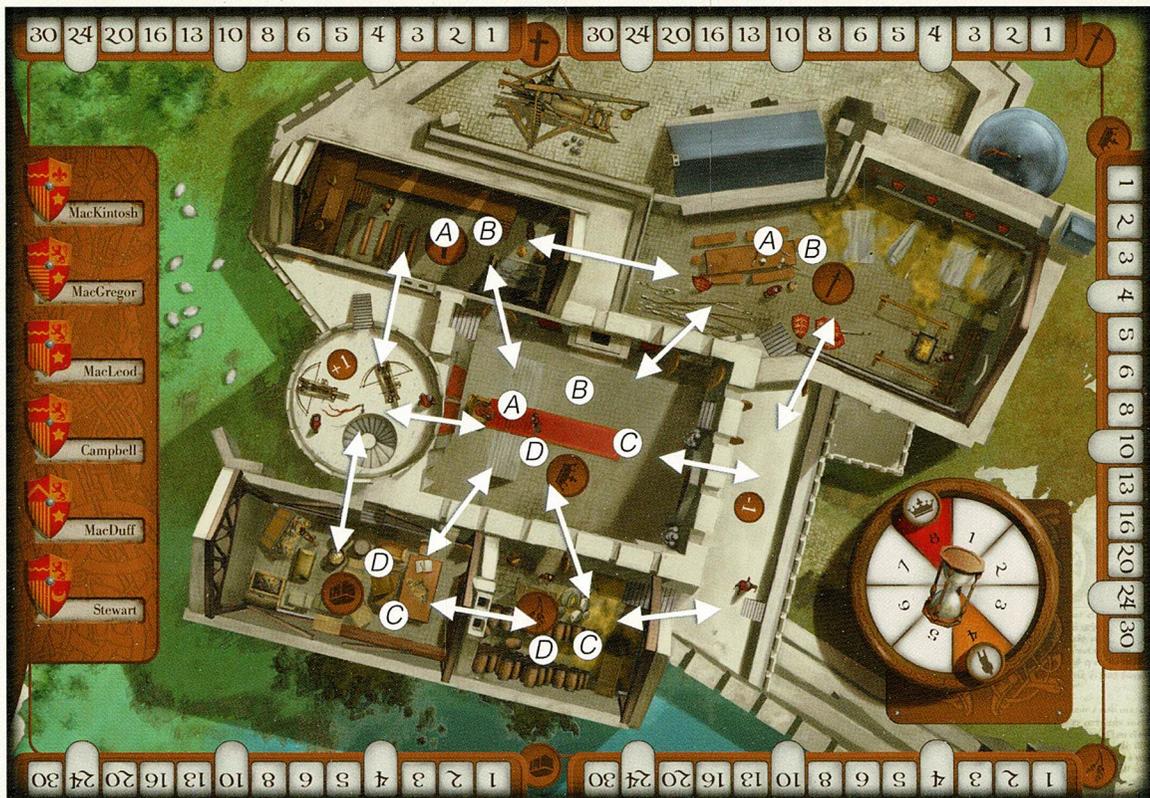
A) Soit la dévoiler pendant la partie lors de son tour de jeu. Il reçoit alors deux pions CONSEILLERS qu'il doit jouer immédiatement dans la salle correspondant au domaine d'influence indiqué par la carte.

B) Soit la garder secrète jusqu'à la fin de la partie. Il avancera alors de 2 cases supplémentaires son marqueur dans son domaine d'influence privilégié (domaine indiqué par la carte) sans tenir compte de la restriction des seuils.

Une fois jouée, la carte est posée face visible devant le joueur.



Salles adjacentes (A,B, C, D) et déplacements possible des pions AGENT (flèche)



CHEMINS DE GARDE :

Les chemins de garde sur les côtés du plateau vont permettre des actions particulières.



Le chemin de garde de la tour (entre la salle du trésor et la chapelle) va permettre au joueur majoritaire sur cette case d'avancer un de ses marqueurs SCORE d'une case sur n'importe quelle piste d'influence, qu'il ait ou non déjà avancé sur cette piste.



Le chemin de garde qui relie la salle d'arme à l'intendance permet quant à lui de faire reculer d'une case un marqueur SCORE d'un joueur adverse.

Attention : Un joueur ne peut pas se servir de cette action pour retirer un marqueur SCORE adverse d'une des pistes d'influence.

REMERCIEMENTS :

L'auteur remercie : sa princesse et ses deux petits princes pour leur patience, sa bande de potes du vendredi (Dom, Dav, Fab, Yan, JP) pour avoir essayé les plâtres, Jean-Paul pour m'avoir fait un si joli proto, tous ceux qui ont testé le jeu et l'ont accompagné de leur soutien et encouragements. Il remercie surtout Alain de lui avoir fait confiance. Carpe Diem.

L'éditeur remercie les diverses personnes qui ont apporté leur aide à la correction des règles et notamment THOMAS Alban, Sebastien GLAVIER et Sebporcel.

Un grand merci aussi à Julie LEJARRE pour son soutien, sans lequel REGENTS n'aurait sûrement pas pu être édité.

FIN DE PARTIE ET DÉCOMPTE FINAL :

À la fin du 8^e tour, une fois que chaque joueur a fini de jouer son tour de jeu, les joueurs réalisent le décompte final.

Auparavant, chaque joueur dévoile, si cela n'a pas déjà été fait, son domaine d'influence privilégié en retournant face visible sa carte DOMAINE. Il avance alors son marqueur SCORE de deux cases dans ce domaine sans subir la contrainte des seuils.

Puis pour chaque piste d'influence, les joueurs vont marquer autant de points que le niveau d'influence qu'ils ont atteint.

Enfin, chaque joueur rajoute :

- 3 points supplémentaires s'il est seul en tête dans son domaine d'influence privilégié.
- 1 point supplémentaire par jeton INFLUENCE récupéré mais non joué.
- 1 point supplémentaire pour chaque pion CONSEILLER encore en sa possession.

Le joueur ayant obtenu le plus de points gagne la partie et obtient le titre de « Gardien du royaume ».

En cas d'égalité, c'est le nombre de jetons INFLUENCE encore devant les joueurs qui prévaut. Si l'égalité persiste, tous les joueurs ex æquo sont déclarés vainqueurs.

JEU À 3 JOUEURS :

À 3 joueurs, un joueur neutre est mis en place.

Ses agents sont placés au départ dans les salles du château marquées d'un symbole INFLUENCE sauf dans la salle du trône. La carte de son clan est révélée.

À la fin de son tour, un joueur dispose d'un point d'action supplémentaire qui ne peut servir qu'à déplacer un agent du joueur neutre.

Remarque : le joueur neutre n'a pas de domaine privilégié et ne gagne pas de points d'influence.



Aide de jeu

ACTIONS :

Actions payante (1 point ACTION)

- A) Déplacer un AGENT
- B) Déplacer le ROI
- C) Recruter un CONSEILLER (1 seule fois par tour)
- D) Placer un CONSEILLER
- E) Espionner un joueur adverse (1 seule fois par tour)
- F) Accuser un joueur
- G) Placer un AGENT

Actions gratuites :

- 1) Jouer une carte ACTION
- 2) Dévoiler sa carte DOMAINE et poser 2 CONSEILLERS dans la salle indiquée.
- 3) Jouer un jeton INFLUENCE (1 seule fois par tour)

POINTS PARTICULIERS :

- Un joueur ne peut pas jouer de carte ACTION lors du dernier tour.

- Un joueur qui n'a plus qu'une carte ACTION ne peut pas être espionné.

- Un joueur qui joue sa 5ème carte ACTION avance un de ses marqueurs SCORE de 2 cases ou 2 marqueurs SCORE d'une case.

- A la fin du 4ème tour, chaque joueur seul en tête dans un domaine d'influence reçoit 1 CONSEILLER qu'il place dans sa réserve personnelle.

- Les accusations se font toujours en présence du ROI. Le joueur qui accuse doit donc avoir, au moins, un pion AGENT dans la même salle que le roi.

CARTES «ACTION» :



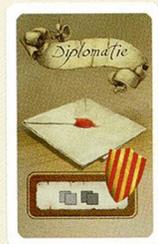
Suspicion : Vous pouvez renvoyer un agent adverse hors du château.

La carte SUSPICION indique que vous ne faites pas parti du clan MAC KINTOSH



Privilège : Vous pouvez déplacer deux agents pour le prix d'une action.

La carte Privilège indique que vous ne faites pas parti du clan CAMPBELL



Diplomatie : En cas d'égalité, vous bénéficiez tout de même de la majorité dans UNE salle de votre choix

La carte DIPLOMATIE indique que vous ne faites pas parti du clan MAC GREGOR



Influence : Vous avancer immédiatement de 2 cases l'un de vos marqueurs SCORE ou d'1 case 2 de vos marqueurs SCORE de votre choix.

La carte INFLUENCE indique que vous ne faites pas parti du clan MAC DUFF



Alliance : Vous pouvez bénéficier de la majorité malgré la présence du roi Edouard 1er.

La carte ALLIANCE indique que vous ne faites pas parti du clan MAC LEOD



Trahison : Vous pouvez intervertir deux agents de votre choix.

La carte TRAHISION indique que vous ne faites pas parti du clan STEWART

MAJORITE :

1 salle :

Le joueur déplace son marqueur SCORE correspondant d'une case.

2 salles adjacentes ou plus :

Le joueur déplace ses marqueurs SCORE correspondants d'un nombre case égal au nombre de salles adjacentes dans lesquelles il est majoritaire. On dit qu'il y a majorité conjuguée.

2 salles non-adjacentes ou plus :

Le joueur déplace ses marqueurs SCORE correspondants d'une seule case.

Chemins de garde:

Les chemins de garde s'activent de la même façon que les salles (majorité) mais n'entrent pas dans le décompte des majorités conjuguées.

ACCUSATION :

Si l'accusation est réussie, le joueur avance un de ses marqueurs SCORE de 2 cases ou 2 marqueurs SCORE d'une case et reçoit 1 CONSEILLER. Le joueur accusé défait toutes ses cartes ACTION pas encore jouées.

Si l'accusation est fautive, le joueur accusateur recule un de ses marqueurs SCORE de 2 cases ou 2 marqueurs SCORE d'une case, au choix du joueur accusé. Il défait aussi la tuile ACCUSATION qu'il vient de jouer ainsi que la bonne tuile ACCUSATION qu'il aurait du jouer.