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.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

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

RICHELIEU

COMPOSITION DU JEU:

6 Marqueurs d'influence (3 par joueur)

2 Jetons "récupérez un marqueur d'influence"

3 Jetons symboles

9 Jetons blasons

48 Cartes de 9 couleurs, provinces, différentes (voir détail des cartes en fin de page)

Dos des 48 cartes

Vous aurez également besoin d'un crayon et d'un papier pour noter les points

RÈGLE DU JEU:

Principe du jeu

Nous sommes au début du XVIIème siècle; Armand Jean du Plessis, plus connu sous le nom de Cardinal de Richelieu, et la reine mère Marie de Medicis se disputent le pouvoir. Sur fond d'intrigues politiques et de tensions religieuses, chacun s'efforce d'étendre son influence sur les grandes régions françaises. Les joueurs jouent le rôle des deux protagonistes et chacun s'efforce, avec ruse et discernement, de prendre de vitesse son adversaire.

Les cartes

Les cartes représentent neuf régions françaises, chacune ayant sa propre couleur et son propre blason. Sur chaque carte se trouve, outre le blason de la province, soit un autre blason de la même province, soit un symbole représentant le pouvoir clérical (croix), politique (tour) ou militaire (épée). Sur chaque carte, un chiffre indique le nombre total de blasons de cette couleur. Les trois symboles apparaissent chacun 9 fois.

But du jeu

Au cours de la partie, les deux adversaires tentent d'obtenir le plus possible de symboles ou de blasons, car ce sont eux qui. en fin de partie, rapporteront les points nécessaires à la victoire. Le vainqueur est le joueur qui, à la fin de la partie, a le plus de points de victoire.

Mise en place

Les 48 cartes doivent être bien mélangées et disposées faces visibles, au centre de la table. Elles sont placées une a une. au hasard, de manière a former 4 rangées de 12 cartes.

Les 14 jetons (ronds) sont également mélangés et on en place 8, faces cachées, sur certaines cartes (comme indiqué sur l'illustration). Les 6 jetons restants, qui ne seront pas utilisés pendant la partie,

sont remis dans la boîte, sans que les joueurs en prennent connaissance.

Les 6 marqueurs d'influence (carres) sont distribues aux joueurs : le joueur qui prend le rôle de Richelieu reçoit 3 chapeaux de cardinal, le joueur qui prend le rôle de la reine reçoit 3 couronnes.

Déroulement de la partie

Le plus jeune commence, et chacun joue ensuite à tour de rôle. A son tour, un joueur doit prendre 1 ou 2 cartes parmi celles disponibles sur la table et les placer, faces visibles, devant lui.
- Un joueur ne peut prendre que les cartes se trouvant à l'une des deux extrémités, gauche ou droite, d'une rangée.
- Si un joueur prend deux cartes, elles doivent être de la même couleur et ne pas avoir plus de deux blasons en tout -croix, épée et tour n'étant bien sûr pas des blasons.
(Un exemple détaillé montre les différentes modalités possibles d'un tour de jeu, à la fin des règles.)

Attention: Au premier tour de jeu. le premier joueur ne peut prendre qu'une seule carte, quel que soit le nombre de blasons qui y figurent.

Chacun trie les cartes qu'il a prises par coulent, et les place devant lui, alignées verticalement et se chevauchant partiellement de telle sorte que leurs blasons et leurs symboles soient toujours visibles.

Marqueurs d'influence
Après avoir pris une ou deux cartes, un joueur peut placer l'un de ses marqueurs d'influence sur une carte de son choix au centre de la table. On peut placer un marqueur sur une carte où se trouve un jeton, mais pas sur une carte ou se trouve déjà un marqueur, ami ou adverse.
Si un joueur n'a plus de marqueurs d'influence dans sa réserve, il peut fort bien reprendre l'un des marqueurs déjà en place pour le poser sur une autre carte.

En plaçant l'un de ses marqueurs sur une carte, un joueur rend la prise de cette carte plus difficile pour son adversaire, car elle lui "coûtera" alors un marqueur d'influence. En effet, lorsqu'un joueur prend une carte surmontée d'un marqueur d'influence adverse, il doit défausser l'un de ses propres marqueurs, soit en le prenant dans sa réserve, soit en le retirant d'une carte. Le marqueur défaussé est alors remis dans la boîte et retiré du jeu.
Le marqueur qui était posé sur la carte est rendu à son propriétaire qui peut dès lors le réutiliser.

Attention: Lorsqu'un joueur a "dépense" tous ses marqueurs
d'influence, qui ont été remis dans la boite, il ne peut plus prendre les cartes ou se trouve un marqueur adverse. Il peut même arriver qu'un joueur ne puisse plus prendre aucune carte. Il passe alors son tour jusqu'à ce qu'il puisse à nouveau en prendre une.

Chaque joueur est libre de prendre une carte "libre et gratuite" ou une carte avec un marqueur adverse. Si un joueur prend une carte où se trouve l'un de ses propres marqueurs, il le remet dans sa réserve et peut dès lors le réutiliser.

Les jetons
Lorsqu'un joueur prend une carte avec un jeton, il prend connaissance du jeton et le place, face cachée, devant lui.
Les jetons avec des blasons ou des symboles ne sont révélés qu'en fin de partie. Ils comptent alors pour un blason OU un symbole de leur catégorie (voir Décompte des points). Les deux jetons "récupérez un marqueur d'influence" peuvent être joués en cours de partie. Un joueur qui joue ce jeton (en le remettant dans la boîte) récupère l'un des marqueurs d'influence qu'il avait défaussés (et qui était dans la boîte) et pourra de nouveau l'utiliser. Lors du décompte final, ces jetons ne sont pas pris en compte.

Décompte

La partie continue tant qu'il reste des cartes à prendre au centre de la table. Lorsque toutes les cartes ont été prises, on procède au décompte des points:
1.) Blasons: Conformément au tableau ci-contre, on procède a un décompte région par région, en commençant par la Bourgogne. Chaque joueur compte le nombre de ses blasons (et non pas le nombre de ses cartes !) de chaque région, sur les cartes et sur les jetons. Si un joueur possède le jeton adéquat, il ajoute 1 blason. Le joueur qui possède le plus de blasons d'une région marque autant de points qu'il a de blasons de cette région, et son adversaire ne marque rien (voir Exemple 1). Si les deux joueurs ont le même nombre de blasons d'une région, aucun d'eux n'y marque de points (voir Exemple 2). Attention: Chacun perd en outre cinq points de victoire pour chaque blason qui ne figure sur aucune de ses cartes - même s'il a le jeton correspondant (voir Exemple 3).
Exemple 1: Richelieu a 5 blasons de Bourgogne, plus un jeton. La reine mère détient les 5 autres blasons de Bourgogne. Richelieu marque 6 points: la reine mère ne remporte aucun point.
Exemple 2: Les deux joueurs ont chacun 4 blasons de Normandie. Aucun ne marque de points.
Exemple 3: La reine mère a les 7 blasons de Provence, Richelieu a le jeton correspondant. La reine marque 7 points et Richelieu en perd 5.

2.) Symboles: Enfin, on procède séparément au décompte pour les trois symboles: Epée, Croix et Tour. Un jeton du même type compte comme 1 symbole.

Le joueur qui a le plus de symboles d'un même type marque autant de points qu'il a de symboles de ce type. Son adversaire ne marque rien (voir Exemple 4).
Si les deux joueurs ont le même nombre de symboles d'un type donné, aucun ne marque de points (voir Exemple 4).
Attention: Ici aussi - mais c'est rare - un joueur perd cinq points de victoire pour chaque symbole qui ne figure sur aucune de ses cartes.
Exemple 4: Richelieu a 5 croix et la reine les 4 autres. Le jeton"Croix"n'étant pas en jeu, Richelieu marque 5 points et la reine n'en marque aucun.
(Si la reine avait eu le jeton, aucun joueur n'aurait marqué de points.)

Fin du jeu

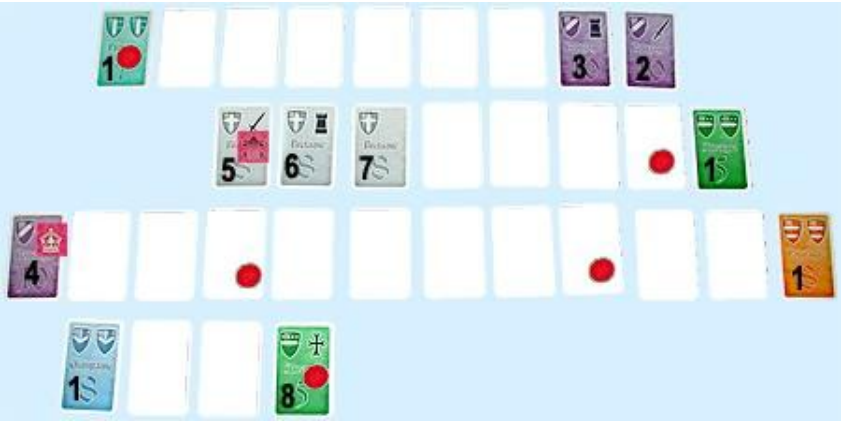
Le joueur qui a le plus de points de victoire est vainqueur. En cas d'égalité, c'est celui qui a le moins de cartes qui l'emporte.

Variante

Pour un jeu plus tactique, arrêtez la partie et comptez les points des qu'il ne reste plus qu'une seule rangée de cartes sur la table.

Différentes modalités possibles d'un tour de jeu:

C'est au tour de Richelieu. Il peut prendre:
- une carte au choix parmi celles arec deux blasons **1**.
- ou bien les deux cartes **2** + **3** en haut à droite. A la place de la carte **3**, il pourrait aussi prendre la carte **4** à gauche de la troisième rangée, mais s'il prenait cette carte, il devrait se défausser de l'un de ses marqueurs d'influence et la reine récupérerait ensuite le sien.
- ou bien les deux cartes **5** + **6** à gauche de la deuxième rangée (et récupérer son marqueur de pouvoir sur la carte **5**) En revanche, il ne pourrait pas prendre la carte **7**, puisque l'on ne peut prendre que 2 cartes par tour.
- ou bien la carte **8** (et le jeton qui est dessus) en bas à droite. Mais il ne pourrail pas prendre l'autre carte **1** dans la deuxième rangée à droite, puisque cela ferait plus de deux blasons en tout.



Le détail des 48 cartes:

7 cartes Bourgogne

6 cartes Normandie

6 cartes Bretagne

6 cartes Champagne

5 cartes Anjou

5 cartes Languedoc

5 cartes Provence

4 cartes Auvergne

4 cartes Bourbon