

LA COUR DE VERSAILLES



LEO BLANDIN

PEINTRES DU GRAND SIÈCLE



RÈGLES DU JEU

L'histoire

Vous êtes un ou une jeune noble et vous venez d'arriver à Versailles.
Votre but sera d'intégrer la Cour du Roi, en nouant des relations de plus en plus hautes placées.
Qui sait, ce cercle de relations vous permettra peut-être d'arriver à vos fins et d'obtenir les faveurs de Louis XIV !

Tous les joueurs choisissent la carte Personnage qui entrera dans leur cercle très sélect, puis donnent les cartes restantes à leur voisin de gauche. Neuf tours suffiront à déterminer qui a la plus grande influence !

Matériel

60 cartes Personnage
(dont 5 Grandes Figures)
3 cartes Compte-tour
1 carte Victoire militaire
1 carte Aide de jeu
7 jetons Cachet de Cire



Le but du jeu

Durant neuf tours, choisissez une carte Personnage et placez-la judicieusement dans votre Cercle d'Influence pour avoir la plus grande renommée.



Comptez vos points plus facilement dans l'application prévue à cet effet.



www.macour.fr

Vous pouvez voir notre tutoriel en ligne pour comprendre le jeu en 5min.



www.cutt.ly/tuto-versailles



Comprendre une carte

Une carte est composée de différents éléments
(sur toutes les cartes / sur certaines).



1 Les **Cachets de cire** représentent les différents groupes. Ils ne rapportent pas de points en eux-mêmes, mais les cartes font souvent référence aux Cachets de cire de votre Cercle.

Les Cachets sont les suivants :



2 Les Grandes Figures possèdent deux rubans sous le Cachet **NOBLE**, ainsi que 5 points en bas à gauche de la carte. De plus, elles brillent !

3 Les cartes Personnage ont des points d'Influence de base que vous ajouterez à votre total de points en fin de partie. Ces points peuvent être négatifs ou positifs.

4 Certaines cartes ont un effet immédiat : le joueur doit se manifester au moment où il pose la carte Personnage, sinon le pouvoir ne pourra pas être utilisé.

5 Certaines cartes sont nommées : au moins un autre personnage vous apporte un bonus ou un malus si vous possédez cette carte dans votre Cercle.

6 Fonction. **7** Nom. **8** Genre du personnage.

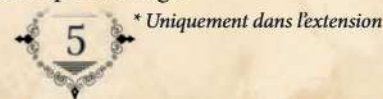
9 Initiative et référence du personnage.

10 Effet du personnage. Sauf indication contraire, l'effet ne concerne que votre Cercle.

11 Certaines cartes d'**ÉRUDITS** ont un Symbole représentant leurs différentes maîtrises :



12 Artiste ayant peint le personnage.



Mise en place

- 1 Posez les trois cartes Compte-tour et la carte Victoire militaire au centre de la table. Disposez aléatoirement 6 des 7 jetons Cachet de cire sur les cartes Compte-tour. Puis mettez le 7ème jeton à côté de la carte Victoire militaire.
- 2 Mélangez les cartes Grandes Figures et révélez-en trois en les posant une à une devant les cartes Compte-tour. Les autres sont mises de côté face cachée au-dessus de la carte Victoire militaire.
- 3 Mélangez les cartes Personnage et distribuez 10 cartes à chaque joueur. Le reste des cartes est mis de côté face cachée en haut de la carte Victoire militaire.

Les modes de jeu

Le Grand Bal : page 6
Mode classique.

Le Petit Salon : page 12
Mode restreint, plus facile pour les premières parties.

Le Duel : Page 13
Mode plus expert à deux joueurs.



Tour de jeu

LE DRAFT (la sélection) :

À chaque tour, les joueurs placent une carte Personnage face cachée dans leur Cercle.

- A** Quand tous les joueurs ont choisi leur carte, ils les retournent face visible, puis passent le reste des cartes à leur voisin de gauche. L'action est répétée durant 9 tours, jusqu'à ce que les Cercles soient complétés (tableau de 3x3).

EFFET IMMÉDIAT ⚡ :

- B** Si une carte Personnage posée possède un effet immédiat, le joueur peut jouer son effet. Lorsque plusieurs joueurs posent un personnage avec un effet immédiat, les effets doivent être activés dans l'ordre croissant des numéros d'initiative des cartes.

Attention : vous n'êtes pas obligé de faire l'effet.

Effet non cumulable, et uniquement si la carte est jouée depuis la main.



GRANDES FIGURES :

À la fin des tours 3, 6 et 9, vérifiez l'ensemble des Cachets de cire demandés, le joueur qui en possède le plus peut échanger une de ses cartes Personnage contre la Grande Figure. En cas d'égalité, le 7ème Cachet de Cire sert à départager. S'il y a encore égalité, la Grande Figure ne revient à personne.



Exemple :

Ici le joueur qui a échangé une de ses cartes contre Madame de Montespan possédait 5 Cachets demandés (2 Noble, 3 Erudit).

Fin de partie

La partie se termine lorsque les joueurs ont formé un Cercle de 9 cartes Personnage.



Décompte final

En fin de partie, chaque carte Personnage de votre Cercle vous rapporte des points en fonction des autres cartes Personnage que vous possédez. Ignorez les cartes face cachée. Additionnez l'Influence de base de toutes les cartes Personnage de votre Cercle, puis additionnez tous les bonus et malus accordés par leurs effets.

Vos cartes interagissent uniquement avec celles se trouvant dans votre Cercle, sauf Louis II de Bourbon-Condé 42 et La Reynie 51.

Le joueur ayant le plus d'Influence gagne la partie. En cas d'égalité, le joueur ayant le numéro d'initiative le plus bas remporte la partie.

Exemple d'un décompte

1 Influence de base des 9 cartes de A à I :

$$2 + 4 + 0 - 1 + 5 + 1 + 0 + 4 + 0 = 15 \text{ points}$$

2 Influence grâce aux effets :

A C D F H : Aucun, effet non déclenché

G : Aucun, carte ignorée

B : +2 pour les cartes +5 pour Louis XIV = 7 points

E : +7 car elle est au centre du Cercle,
+1 pour la carte = 8 points

I : +3 car vous avez trois soit une paire = 3 points



Total

33

Puis ajoutez les points de suprématie militaire (p12).



Suprémie militaire



Le joueur qui cumule le plus de Cachets de cire  gagne 7 points d'Influence, celui qui en a le moins perd 7 points d'Influence. En cas d'égalité, les joueurs gagnent ou perdent 3 points d'Influence.

À deux joueurs, vous gagnez ou perdez 3 points.
En cas d'égalité, il n'y a aucun bonus ou malus.

Modes de jeux

Le Petit Salon :

Mode restreint, plus facile pour les premières parties.
En fonction du nombre de joueurs, constituez un paquet avec les numéros d'initiative suivants :
2 joueurs = 01 à 30 / 3 joueurs = 01 à 40
4 joueurs = 01 à 50 / 5 joueurs = 01 à 60

Avec l'extension, jouez jusqu'à 6 joueurs et avec 10 nouveaux personnages (identifiés par le symbole  en bas des cartes).



Le Duel :

- Placez les cartes Compte-tour sur face deux joueurs  ainsi que la carte Victoire militaire.
- Placez les cartes Personnage comme indiqué sur le texte ci-dessous.
- Puis jouez avec les mêmes règles que la version 3 joueurs et plus (cf. page 6).



Placez une Grande Figure au-dessus des cartes Compte-tour (3, 6 et 9), puis ajoutez une carte Personnage en bas des cartes Compte-tour (4, 5, 6, 7, 8, 9).

À chaque fin de tour, le joueur ayant le plus de Cachet(s) de cire demandé(s) récupère la carte concernée.

Ces cartes suivent les mêmes règles d'échange que les Grandes Figures.

Au tour 3, on compte les :



Au tour 4, on compte les :



Au tour 5, on compte les :



Lexique

Adjacent = à côté de (*haut, bas, gauche, droite*).

Cachets de cire = différents groupes.

Symboles = différentes maîtrises d'érudits.

Points d'Influence = points de victoire.

Valeur = points d'Influence.

Colonne = verticalement.

Chaque = cumulatif.

Paire = par lot de 2.

Position = zone de pose dans son Cercle final : Haut, bas, gauche, droite, centre.

Opposée = retournez une carte face visible sur sa face cachée (*ou inversement*). Une carte face cachée ne compte pas dans le décompte des points.

Non cumulable = ne compte qu'une seule fois.

Précision des cartes



Vous comptez tous les Symboles et/ou Cachets de cire.

Exemple : François de Créqui vous rapporte 0 point d'Influence +



Vous et vos adversaires de gauche et de droite gagnez 1 Cachet de cire (non cumulable à deux joueurs).

Mettez la carte piochée sous Fénelon et cumulez les Cachets de cire des deux cartes sans les Symboles. Dans cet exemple vous avez 0 point d'Influence



Dispo dans l'extension



Vous pouvez choisir d'avoir deux Cachets (tête en haut), ou deux Cachets (tête en bas).

Dispo dans l'extension



Cette carte vous rapporte 25 points d'Influence, auxquels on soustrait l'Influence de base absolue de chaque carte du Cercle.



Ici, elle rapporte 25-9-4, soit 12 points.



Lorsqu'une carte est retournée face cachée, elle perd ses effets ainsi que ses Symboles et Cachets de cire.



Dispo dans
l'extension

**Interaction avec les
Grandes Figures.**
Le Chevalier de Lorraine
échange une Grande
Figure avec Philippe
d'Orléans ou l'ajoute s'il
n'est pas en jeu. Léopold
Ier peut être échangé
contre une Grande Figure.

Crédits

Auteur / graphiste : Léo Blandin.

Vérification graphique : Camille Pradere.

Relecture / correction : Alexandre Cauchois, Marie Cartallier.

Fabrication : Stéphane Nouet et Marie Cartallier.

Editeurs : Léo Blandin, Mounia Faure, Stéphane Nouet, Marie Cartallier.

Application : Jean-Charles Bonnard.

Peinture : Hyacinthe Rigaud, Pierre Mignard, Paul Mignard, Nicolas de Largillière, Jean-Baptiste Sauterre, Charles Lebrun, Jean de Troy, Jacob Ferdinand Voet, Thomas Murray, Jean-Baptiste de Champaigne, Jean-Baptiste Marti, Gilles Allou, Claude François, Robert Tournières, Alexandre-François Desportes, Théodore Chassériau, Henri et Charles Beaubrun, Claude Lefebvre, Joseph Vivien, Jean Charles II Nocret, Joseph Albrier, Just d'Egmont, Alexis Simon Belle, Peter Lely, Robert Nanteuil, Jean Nocret, Carlo Maratta, Antoine Coyppel, Robert le Vrac Tournières, Edouard Lacrosette, Benjamin Von Block, Marc Nattier, Adam François Van der Meulen, Nicolas René Jollain, Joseph Werner.

Merci à toutes les personnes qui nous ont apporté leur soutien. **BIG UP** aux copains !