

Queen

Marie-Antoinette



La cour de Louis XVI : des luttes d'influence ont lieu pour gagner ses faveurs. En tant que courtisane de Marie-Antoinette, saurez-vous tirer le meilleur parti de vos nombreuses relations pour vous faire remarquer par votre reine ? À vous de satisfaire à ses exigences et d'ourdir des complots pour maximiser vos chances de briller à la cour du roi !

Matériel

55 cartes Personnage en 5 factions : 11 Cardinaux, 11 Aristocrates, 11 Favorites, 11 Militaires, 11 Négociantes.



10 cartes Exigence



24 cartes Complot



1 jeton Ordre



1 jeton Premier joueur



Jetons de score



Mise en place

1. Mélangez les cartes Exigence et retournez-en une au hasard pour la placer au-dessus de la zone de jeu. Les autres cartes Exigence sont remises dans la boîte et ne serviront plus pour cette partie. La carte Exigence retournée indique les conditions pour marquer des points à la fin de cette partie.

Deux mises en place différentes en fonction du nombre de joueurs !

POUR UNE PARTIE À 2 OU 3 JOUEURS

2. Retirez les 5 cartes de valeur « 0 » (une par faction) du paquet de 55 cartes personnages. Elles sont remises dans la boîte et ne sont utiles que pour les parties à 4 joueurs.

Étalez sur la table le paquet de 50 cartes restantes, face Personnage visible et prenez 1 carte de chaque couleur (faction) au hasard. Retournez les sur la face « Condition » et placez les en dessous de la carte Exigence, en ligne dans un ordre aléatoire. Vous devriez avoir une carte de chaque faction face Condition visible comme sur l'illustration ci-contre (.2)

Ce seront les Conditions de la reine pour la partie !

Note : pour votre première partie, il est recommandé d'utiliser les cartes suivantes pour définir les conditions de la partie : Exigence EI, Militaire MI, Aristocrate AI, Négociante NI, Cardinal CI, Favorite FI, placées dans cette ordre.

3. Mélangez les 45 cartes Personnage restantes et constituez autant de lots de trois cartes, face Personnage visible, que le nombre de joueurs.

POUR UNE PARTIE À 4 JOUEURS

Procédez comme pour 2-3 joueurs mais en incluant les cartes de valeur « 0 » dans le paquet de cartes

Personnage à la phase 3 de la mise en place précédente. De plus, les lots ne seront constitués que de deux cartes.

4. Constituez ensuite, avec les cartes restantes, 3 colonnes face Personnage visible, en chevauchement, au milieu de la table. Ce sera la cour royale.

- Dans une partie à 2 joueurs, les colonnes contiennent 13 cartes .

- Dans une partie à 3 joueurs, les colonnes contiennent 12 cartes.

- Dans une partie à 4 joueurs, les colonnes contiennent 14 cartes.

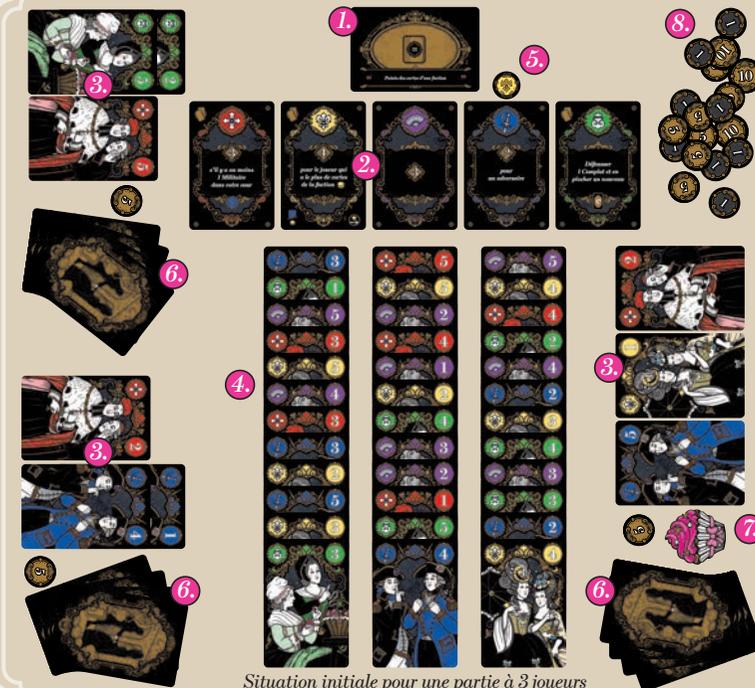
5. Ensuite, placez le jeton Ordre au-dessus de la carte Condition portant le symbole indiqué par la carte Aristocrate

dévoilée (ci-contre : exemple Militaire).

6. Mélangez les cartes Complot et distribuez-en quatre à chaque joueur. Les joueurs peuvent en prendre secrètement connaissance.

7. Désignez un joueur et donnez-lui le jeton Premier joueur. Décidez du sens de jeu et, dans l'ordre inverse du tour, en commençant par le dernier joueur, chacun prend le lot de deux ou trois cartes de son choix. Les joueurs placent leurs cartes Personnage devant eux sur la table, face personnage visible, cela constitue leur cour.

8. Constituez une réserve de jetons de score à portée de tous les joueurs. Chacun commence avec 5 points.



Situation initiale pour une partie à 3 joueurs

Détails des cartes

Général

- 2 Point d'influence
- De même valeur
- De valeurs différentes
- De même faction
- De factions différentes
- 1 Valeur de la carte
- Placement du jeton Ordre en début de partie
- Prendre les deux cartes avant d'appliquer l'effet
- après avoir appliqué l'effet

Cartes Complot

Le joueur doit posséder dans sa cour, 3 cartes de la valeur indiquée (quelle que soit la faction).

Le joueur doit posséder dans sa cour une suite de 4 cartes consécutives, toutes de factions différentes. Les valeurs indiquées doivent être respectées.

Le joueur doit posséder dans sa cour une suite de 4 cartes consécutives de la même faction portant les valeurs indiquées.

Le joueur doit posséder dans sa cour au moins 4 cartes de la faction indiquée.

Le joueur doit posséder dans sa cour au moins 2 cartes de chaque faction indiquée.

Le joueur doit posséder dans sa cour au moins une carte des 3 factions indiquées, mais aucune de la faction barrée.

Remarque : lorsque vous marquez des points, prenez les jetons de score dans la réserve et posez-les devant vous.

Descriptif d'une carte Condition



En haut à droite : appliquer l'effet puis prendre ses deux cartes.

En haut à gauche : prendre ses deux cartes puis appliquer l'effet.

Faction

Points de victoire

Effet de la carte

Information de placement initial du jeton Ordre (seulement sur les cartes Aristocrates)

Déplacer le jeton Ordre (seulement sur les cartes Aristocrates)

Référence de la carte

Remarque : s'il n'y a aucun pictogramme en haut, appliquer l'effet immédiatement.

● JOUER UNE CARTE DE VOTRE COUR ●

Voici la séquence des actions à suivre :

1. Sélectionnez une carte de votre cour.
2. Posez-la dans la cour royale, sur la carte du bas de la colonne de votre choix.
3. Prenez les deux cartes du haut de cette colonne pour les placer dans votre cour.



Remarque : selon le type de carte que vous jouez et les cartes Condition, cette séquence peut être modifiée.

Les Conditions de la reine

Il y a six types de Condition de la reine. Une Condition correspondant à l'Exigence de la reine et cinq Conditions correspondant aux 5 factions :

● EXIGENCE ●

La carte Exigence retournée indique la méthode de calcul des points d'influence gagnés par les joueurs en fonction des cartes qui sont dans leur cour à la fin de la partie.



● FACTIONS ●

Militaire (Bleu) : la Condition Militaire retournée indique une manière d'interférer avec les plans des autres joueurs.

Lorsque vous jouez un Militaire, appliquez l'action décrite sur la Condition Militaire. Certains pouvoirs de Militaires entraînent une perte de points pour un ou plusieurs adversaires. Il est ainsi possible qu'un joueur perde tous ses points néanmoins son score ne pourra jamais être négatif. Lorsque l'effet propose d'échanger des cartes, c'est au choix du joueur qui a joué le Militaire.



Aristocrate (Jaune) : la Condition Aristocrate retournée indique le point de départ (pour la mise en place, information inutile par la suite) et la méthode de calcul du jeton Ordre pendant la partie.

Lorsque vous jouez une Aristocrate et après avoir récupéré vos deux cartes de la cour royale, tous les joueurs sont classés selon le critère indiqué par la Condition Aristocrate, en fonction de la faction désignée par le jeton Ordre.

Exemple : si le jeton ordre est au-dessus de la carte Condition Favorite, le classement se fera en fonction des Favorites de chaque cour.

Chaque joueur marque autant de points qu'indiqué sur la Condition Aristocrate, selon sa position dans le classement.

Pour marquer des points, il faut posséder au moins une carte de la faction concernée.

En cas d'égalité, chaque joueur à égalité marque le nombre de points indiqués pour la place disputée et aucun point n'est attribué pour la ou les éventuelles places suivantes qui auraient dû être occupées par l'un des *ex-æquo*.

Enfin, déplacez le jeton Ordre d'une carte condition vers la droite (ou de la carte la plus à droite à la carte la plus à gauche). Ce qui désigne la prochaine faction concernée par l'action de la prochaine carte Aristocrate jouée.



Négociante (Vert) : la Condition Négociante retournée indique une manière d'interagir avec la cour royale (les colonnes de cartes) ou les cartes Complot.

Lorsque vous jouez une Négociante, appliquez l'action décrite sur la Condition Négociante.

L'action des Négociantes se produit à des moments différents suivant leur pouvoir, avant ou après avoir pris ses deux cartes.



Cardinal (Rouge) : la Condition Cardinal retournée indique comment gagner des points en fonction de votre cour.

Lorsque vous jouez un Cardinal, si la condition indiquée est vérifiée, vous marquez les points associés.



Favorite (Violet) : la Condition Favorite indique comment gagner des points immédiatement à la cour royale.

Lorsque vous jouez une Favorite gagnez immédiatement autant de points qu'indiqués par la Condition Favorite.

● VALIDER UNE CARTE COMPLIT ●

Au lieu de jouer une carte de votre Cour, vous pouvez valider une carte Complot dont les critères sont remplis. Dans ce cas, vous la révélez et marquez immédiatement les points indiqués sur la carte.

Fin de partie

La partie se termine lorsqu'un des deux critères suivants est rempli :

- Un joueur atteint ou dépasse le nombre de points d'influence suivant :
 - 50 points pour 2 joueurs
 - 45 points pour 3 joueurs
 - 40 points pour 4 joueurs
- On termine le tour en cours afin que tous les joueurs aient joué le même nombre de tours.
- Un joueur vide une des colonnes de la cour royale, il finit son tour et la partie se termine immédiatement.

Les joueurs ajoutent les points de la carte Exigence aux points accumulés pendant la partie. Le joueur qui a le plus de points d'influence remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur qui a validé le plus de Complots est déclaré vainqueur.

But du jeu

L'objectif est de marquer le plus de points d'influence selon les cartes Exigence et Condition retournées lors de la mise en place ainsi qu'avec les cartes Complot validées en cours de partie.

Déroulement d'une partie

À votre tour, vous avez deux possibilités :

- Jouer une carte de votre cour
- OU
- Valider une carte Complot

Crédits

Conception : Julien Griffon

Illustrations : Alice Piernet

Direction artistique : Nicolas Roblin

Édition : OKA LUDA



OKA LUDA EDITIONS
La Jarthe Javerzac
24160 Clermont d'Exoudou
FRANCE
www.okaluda.fr



DONNEZ
RECYCLEZ
ASSOCIATION MARGIN ou DÉCHÈTERIE
Réservez sur www.quotidienmarchés.fr