

JUSTINIANIAN

INTRIGUES À LA COUR DE L'EMPEREUR

MATÉRIEL DE JEU

- 1 plateau de jeu (représentant la cour de Justinien)
- 1 plateau de score avec un compteur de phase
- 12 tuiles "Favori" (numéroté de 1 à 12)
- 48 cartes "Favori" (4 paquets de 1 à 12 de 4 couleurs)
- 4 lots de 22 marqueurs d'influence de 4 couleurs
- 8 marqueurs de score, 2 pour chacune des 4 couleurs
- 1 pion "Phase de jeu"
- 4 caches
- 1 règle du jeu

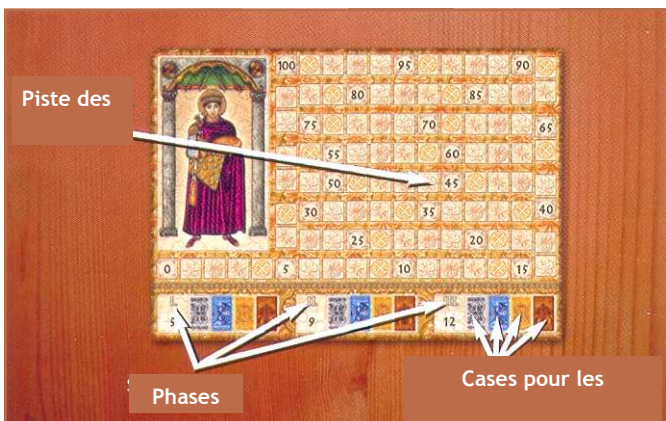
Le plateau de jeu

Le plateau de jeu représente la cour de Justinien. Les 12 tuiles "Favori" seront posées dessus. Les joueurs influenceront sur leur rang grâce à leurs marqueurs d'influence pour gagner le plus de points possibles lors des décomptes. Les chiffres imprimés sur le plateau indiquent les points de victoire des favoris. Sur la partie supérieure du plateau, il y a des cases pour les marqueurs d'influence des joueurs.



Le plateau de score et le compteur de phase

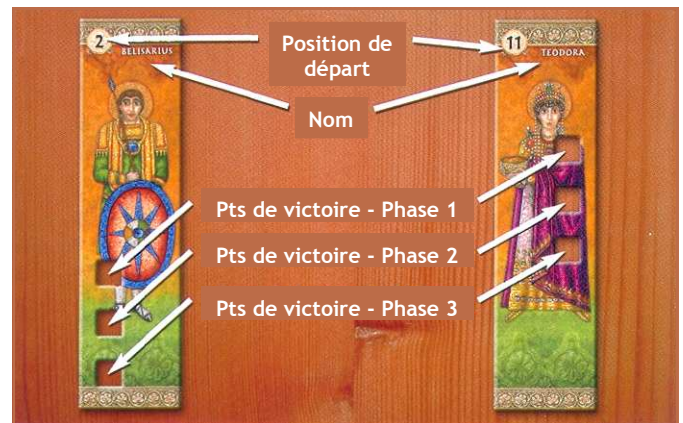
Le jeu se joue en 3 phases. Sur le compteur de phase, on indique la phase actuelle. De plus, pendant une phase, les joueurs peuvent poser l'un de leur marqueur d'influence sur ce compteur pour déclencher un décompte. A la fin d'une phase, les joueurs indiquent les points qu'ils ont gagné sur la piste de score.



Les tuiles "Favori"

Les favoris sont posés les uns à côté des autres sur le plateau. Les tuiles ont trois trous alignés qui permettent de voir les points de victoire correspondants. Plus la position d'un favori est à droite de sa position de départ, plus il rapporte de points de victoire aux joueurs. Ils perdent de la valeur lorsqu'ils se déplacent vers la gauche.

A la fin de la première phase de jeu, on gagne les points de la ligne supérieure, à la fin de la 2^e phase, on gagne les points de la ligne du milieu, à la fin de la 3^e phase, on gagne les points de la ligne inférieure.



Les cartes "Favori"

Les cartes représentent les favoris à la cour. Au début de la partie, les joueurs récupèrent des cartes dans les 4 couleurs et essaient de faire monter les favoris correspondants.



Les marqueurs d'influence

Chaque joueur prend les 22 marqueurs d'influence de leur couleur. Ces marqueurs ont des valeurs comprises entre 1 et 3.



de couleur rouge et noire (pour chaque couleur 5x1, 4x2, 2x3). Les valeurs noires sont "positives" et les rouges sont "négatives". Les joueurs posent, au choix, ces marqueurs sur les cases du plateau pour influencer la position des favoris à la cour ou sur le compteur de phase pour choisir la couleur décomptée à la fin de la phase.

Les marqueurs de score

Le petit marqueur de score sert à noter le score sur la piste. Si un joueur atteint 100 points (ou 200 points), il prend le gros marqueur avec le 100 (ou le 200) et le pose devant lui.



Le pion "Phase de jeu"



Ce pion est posé sur le compteur de phase et indique la phase actuelle.

Les caches



Les joueurs cachent leurs marqueurs d'influence derrière leur cache.

PRÉPARATION DU JEU

- Le plateau de jeu est posé au milieu de la table. Le plateau de score est posé à côté du plateau.
- Les tuiles Favori sont posées en ordre croissant, en commençant par le 1 complètement à gauche jusqu'au 12 complètement à droite, à la cour de l'empereur.
- Chaque joueur choisit une couleur et prend les marqueurs d'influence correspondants, le petit marqueur de score de cette couleur et un cache. Le gros marqueur de score "100/200" est posé à côté du plateau de score, jusqu'à ce que le joueur atteigne 100 ou 200 points.
- Les marqueurs d'influence sont posés face cachés devant les caches. Ensuite, chaque joueur pioche 10 marqueurs et les pose face visible derrière son cache. Les 12 marqueurs restants forment la réserve et restent face cachés.
- Les 4 paquets de cartes sont triés par couleur et mélangés séparément. Chaque joueur reçoit 2 favoris de chaque couleur. Les cartes restantes sont posées face cachées, par couleur, à côté du plateau de jeu.
Important : à 2 joueurs, chaque joueurs reçoit 3 favoris de chaque couleur.

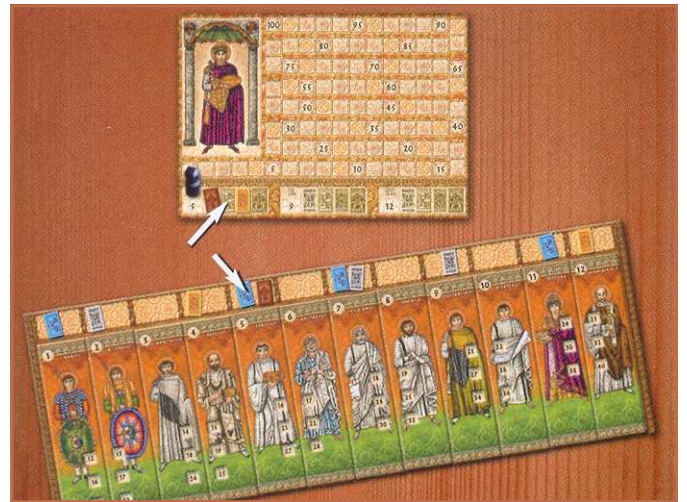
- Le pion "Phase de jeu" est posé sur la case "I" du compteur de phase.
- On choisit un premier joueur qui commence le premier tour de la phase 1.

DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu est constitué de 3 phases. A la fin de chacune d'entre elles, l'une des 4 couleurs est décomptée. Chaque phase peut être constituée de un ou plusieurs tours. A chaque tour, les joueurs posent leurs marqueurs d'influence sur les cases du plateau de jeu situées au-dessus des favoris ou sur la case prévue à cet effet du plateau de score.

Un tour de jeu

En commençant par le premier joueur, puis dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs posent toujours un marqueur d'influence face cachée sur leur case du plateau de score ou au-dessus d'un favori sur le plateau de jeu.



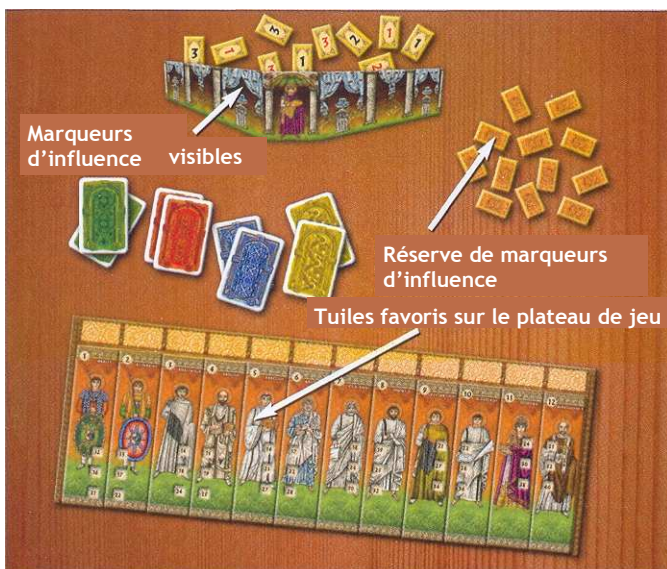
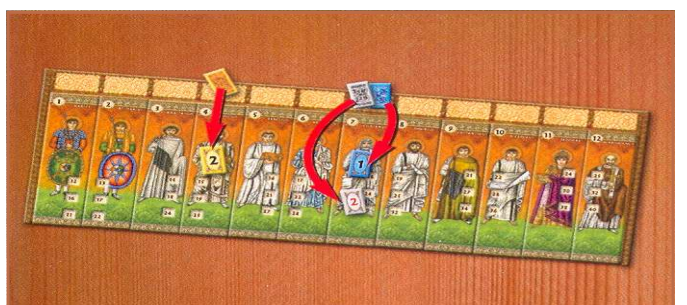
Lorsqu'un joueur ne veut plus ou ne peut plus poser de marqueur, il passe pour ce tour et pioche alors deux marqueurs de sa réserve qu'il pose face visible derrière son cache. Les autres joueurs continuent à jouer sans ce joueur. De cette manière, les joueurs peuvent jouer autant de marqueurs qu'ils souhaitent, jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé.

Limitations :

- Sur chaque favori, il ne peut y avoir en tout que 3 marqueurs maximum.
- Lorsqu'il ne reste plus qu'un seul joueur à jouer, il peut jouer autant de marqueurs qu'il souhaite sur le plateau de jeu, mais il ne peut poser qu'un seul marqueur sur le plateau de score.
- Lorsque qu'un joueur a passé, il ne peut plus jouer de marqueurs durant ce tour.

Important : Un joueur peut, à tout moment, regarder les marqueurs qu'il a déjà joué.

Lorsque tous les joueurs ont passé, le tour de jeu est terminé. Tous les marqueurs du plateau de jeu sont retournés et posés sur les favoris correspondants.



On va alors déterminer à nouveau l'ordre des favoris : le joueur qui a passé *en dernier* choisit si on commence le changement d'ordre par le premier ou le dernier favori.

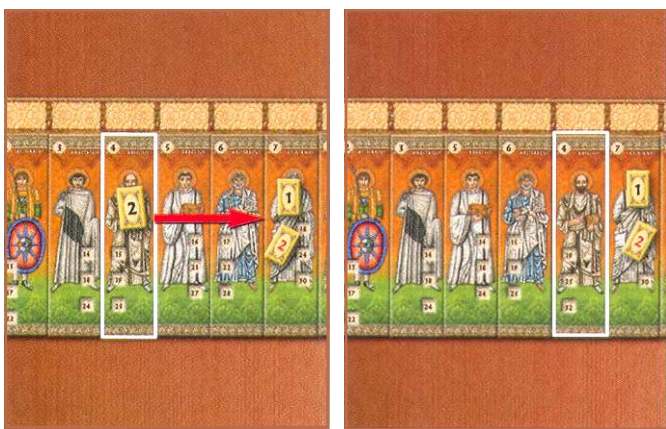
Rappel : Le *dernier* favori est celui qui est complètement à gauche, le premier favori est celui qui est complètement à droite.

On additionne les points des marqueurs d'influence sur chaque favori. Les chiffres noirs sont positifs, les chiffres rouges sont négatifs. Les favoris montent (vers la droite), ou descendent (vers la gauche) du nombre de places correspondant.

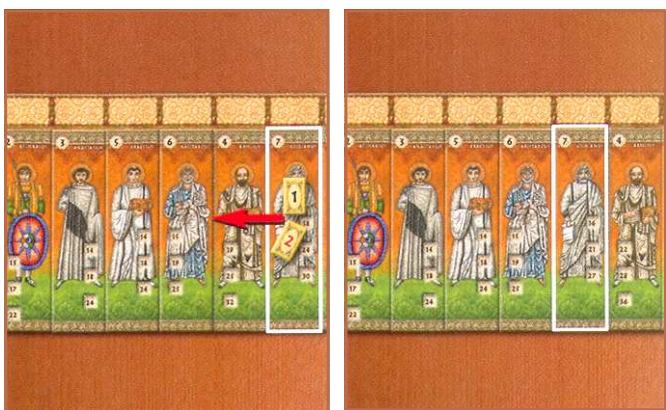
Après le déplacement d'un favori, les marqueurs d'influence qui se trouvaient dessus sont définitivement défaussés et remis dans la boîte.

Exemple :

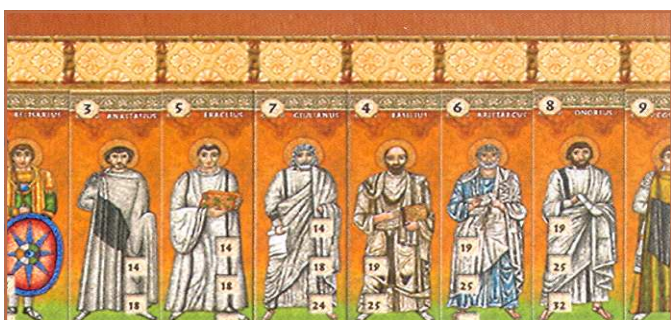
1. Dans cet exemple, le changement d'ordre se fait de la gauche vers la droite.
2. Sur le favori *Basilius* (n°4), il y a un 2 noir. Ce favori monte donc de 2 places vers la droite. Les deux favoris qui se trouvaient devant lui descendent d'une place.



3. Sur le favori *Giulianus* (n°7), il y a deux marqueurs d'influence (un 2 rouge et 1 noir), pour une somme de -1. Il descend donc d'une place.



Remarque : Le sens dans lequel on effectue les changements de place (à partir de la droite ou à partir de la gauche) peut être très important. Dans l'exemple précédent, si le changement s'était fait de la droite vers la gauche, le classement final aurait été :



Le joueur qui a passé en dernier sera le premier joueur du tour suivant. Si aucun joueur ne réclame de décompte, les joueurs jouent à nouveau leurs marqueurs d'influence.

DÉCOMPTE D'UNE PHASE DE JEU

Réclamer un décompte

A chaque tour, les joueurs peuvent poser des marqueurs d'influence, face cachée, sur la case du plateau de score de la phase en cours, pour réclamer un décompte. Comme indiqué sur ce plateau, à chaque phase, il faut atteindre une somme de points d'influence déterminée pour pouvoir réclamer un décompte. Pour la 1^o phase, il faut 5 points, pour la 2^o phase, il faut 9 points et pour la 3^o phase, il faut 12 points. Pour atteindre cette somme, on peut jouer des marqueurs rouges et noirs, ils comptent tous positivement. Un 2 noir et un 3 rouge donne donc une somme de 5.



En commençant par le joueur qui a passé en dernier et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs peuvent, à la fin d'un tour (après qu'on ait changé l'ordre des favoris), réclamer un décompte et révéler leurs marqueurs qui se trouvent sur la case correspondante du plateau de score. Il faut cependant que la somme des marqueurs atteignent le minimum de la phase en cours.

Dans ce cas, on retourne les marqueurs de tous les joueurs et le joueur avec la meilleure somme choisit la couleur qui va être décomptée. En cas d'égalité, parmi les joueurs à égalité, c'est celui qui a passé le plus tardivement qui choisit la couleur.

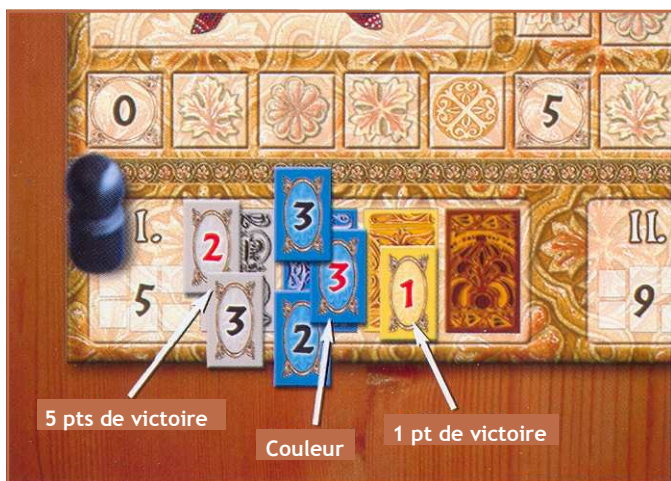
Un joueur n'est jamais obligé de réclamer un décompte même s'il a suffisamment de points d'influence sur la case correspondante du plateau de score. Si, après avoir retourné ses marqueurs, un joueur se rend compte que la somme de ses jetons n'atteint pas le minimum nécessaire pour réclamer le décompte, il retourne ses pions.

Si aucun joueur ne réclame le décompte, un nouveau tour de jeu a lieu pour la même phase.

Effectuer le décompte

Lorsqu'un décompte est réclamé, les marqueurs de tous les joueurs sont retirés du jeu et remis dans la boîte. Tous les joueurs, à l'exception de celui qui a choisi la couleur, gagnent autant de points de victoire que le nombre de points d'influence qu'ils ont posé sur la case. Le pion "Phase de jeu" est avancé sur la case suivante du plateau de score.

Exemple : A la fin de la 1^o phase, le joueur Blanc a posé 5 points (un 3 noir et un 2 rouge) et réclame le décompte. Après avoir retourné tous les marqueurs, on remarque que Bleu a 8 points en tout (un 3 noir, un 3 rouge, un 2 noir), Jaune a 1 point et Marron n'a joué aucun marqueur sur la case. C'est donc B qui choisit la couleur du décompte, A gagne 5 points de victoire et Jaune gagne 1 point de victoire.



Après le choix de la couleur à décompter, tous les joueurs dévoilent leurs 2 cartes de cette couleur et gagnent les points de victoire correspondants pour les deux favoris.

Important : à 2 joueurs, les joueurs dévoilent leurs 3 cartes de la couleur.

A la fin de la 1° phase, les joueurs gagnent les points du trou du haut, à la fin de la 2° phase, ceux du trou du milieu et à la fin de la 3° phase, ceux du trou du bas.

Exemple : A la fin de la 2° phase, le joueur A, dans la couleur décomptée, a le favori Belisarius (n°2) en 7° position et le favori Niceforus (n°10) en 9° position. Belisarius lui rapporte 32 points et Niceforus 25. Le joueur A gagne en tout 57 points.



Règle générale : Plus un favori "monte" vers la droite par rapport à sa position de départ, plus il rapporte de points. Plus un favori "descend" vers la gauche par rapport à sa position de départ, moins il rapporte de points.

Chaque joueur calcule ses points de la manière suivante : il reçoit les points pour ses deux favoris plus les éventuels points pour les points d'influence qu'il a posé sur la case du plateau de score. Ces points sont notés sur la piste de score. Si un joueur dépasse les 100 ou les 200 points, il prend son gros marqueur de score et le pose devant lui, sur la face correspondante.

Les cartes des favoris décomptés sont remises dans la boîte.

Important : Tous les marqueurs d'influence joués sont défaussés et remis dans la boîte. Si on a joué tous ses marqueurs d'influence, on n'a plus d'influence sur le jeu.

Si tous les joueurs ont joué leurs marqueurs d'influence avant la fin de la 3° phase et qu'aucun joueur n'a atteint les 12 points nécessaire pour réclamer le décompte de la phase, un décompte a quand même lieu. La couleur décomptée est

choisie par le joueur qui a le plus de points d'influence sur la case actuelle du plateau de score (en cas d'égalité, même si aucun marqueur n'a été placé sur le plateau de score, c'est le joueur qui a passé en dernier, parmi ceux à égalité, qui choisit).

Dans le cas très rare, où tous les joueurs ont joué tous leurs marqueurs d'influence avant la 3° phase, le 3° décompte n'a pas lieu. Le jeu prend fin après le 2° décompte. Si aucun joueur n'a cumulé 9 points, on procède de la manière décrite précédemment.

Echanger un favori

Juste après les décomptes des 1° et 2° phase, chaque joueur peut défausser une carte et repiocher une carte de la même couleur. Par exemple, si on remarque qu'un favori aura du mal à remonter, on peut l'échanger contre un autre. Une carte défaussée est remise sous le paquet de la même couleur et pourra éventuellement revenir en jeu plus tard. Si plusieurs joueurs veulent défausser une carte en même temps, on commence par le joueur qui a passé en dernier lors du dernier tour. Ensuite, les joueurs piochent dans le sens des aiguilles d'une montre.

FIN

Après le décompte de la fin de la 3° phase, le vainqueur est le joueur qui a le plus de points à la fin du jeu.

Important : au cours du jeu, seules 3 des 4 couleurs seront décomptées.

RÈGLES SPÉCIALES POUR DEUX JOUEURS

Chaque joueur reçoit 3 cartes par couleur. Lors d'un décompte, les 3 favoris de la couleur rapportent des points. Si un joueur dépasse les 200 points de victoire au cours du jeu, il retourne son gros marqueur de score sur la face 200.

Traduction

Loïc Boisnier
<http://www.jeuxdeplateau.com>

Mise en page

LudiGaume
<http://www.ludigaume.net>