

## Spelidee

In het begin van de zeventiende eeuw streeden Armand Jean du Plessis, beter bekend als Kardinaal Richelieu en koningin Maria de Medici, een verbitterde strijd om de macht in Frankrijk.

Om hun politieke invloed te versterken, probeerden beiden zoveel mogelijk steun in het land te verwerven. De spelers krui-  
pen in de rol van deze kemphanen. Met list en bedrog proberen zij elkaar te overtroeven. Nauwelijks heeft er een de meerder-  
heid in een gebied achter zich of de ander slaagt daar ook in ...

## Spelmateriaal

- ♣ 48 speelkaarten (in 9 verschillende kleuren)
- ♣ 6 vierkante eigendomsbewijzen (3 per speler)
- ♣ 14 ronde fiches (9 x "wapen", 3 "symbool" en 2 "eigendomsbewijs terug")

*Verder zijn pen en papier nodig om de punten te noteren.*

## De speelkaarten

stellen 9 verschillende gebieden in Frankrijk voor. Ieder gebied heeft een eigen wapen en een eigen kleur. Op iedere kaart be-  
vindt zich naast een wapen in de meeste gevallen nog een tweede  
wapen of een symbool, dat de militaire (zwaard), religieuze  
(kruis) of politieke (toren) macht in dat betreffende gebied voor-  
stelt.

De cijfers op de kaarten geven aan hoeveel wapens in deze kleur  
voorkomen. De drie symbolen komen telkens negen keer voor.

## Doel van het spel

De tegenstanders proberen gedurende het spel, de meerderheid  
van zoveel mogelijk wapens en symbolen te veroveren, omdat ze  
daarvoor zegenrijke machtspunten krijgen.

**Wie aan het slot de meeste machtspunten heeft, wint het spel.**

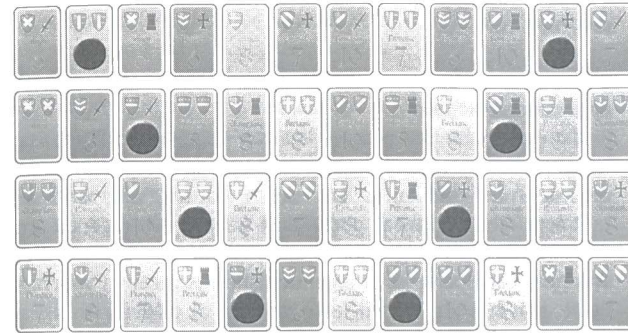


Wie de meeste  
machtspunten  
bezit, wint

4 rijen à 12 kaar-  
ten uitleggen

## Spelvoorbereiding

**De 48 kaarten** worden *goed* geschud en vervolgens één voor  
één, met de beeldzijde naar boven in vier rijen van 12 kaarten,  
tussen de spelers uitgelegd.



**De 14 ronde fiches** worden geschud. Vervolgens worden **8 fiches**,  
*met de beeldzijde naar beneden*, op bepaalde kaarten gelegd (zie  
het voorbeeld, hierboven). De overblijvende fiches gaan, *onbeke-*  
*ken*, terug in de doos.

**De 6 vierkante eigendomsbewijzen** worden als volgt verdeeld:  
de speler die de rol van Richelieu speelt, krijgt de 3 kardinaals-  
hoeden. De andere speler is de koningin en krijgt de 3 kronen.

## Spelverloop

De jongste speler begint. Daarna zijn de spelers om en om aan de  
beurt. De speler die aan de beurt is *moet* minstens *één* en *mag*  
hoogstens *twee* kaarten uit de kaarten die op tafel zijn uitgelegd  
nemen en *met de beeldzijde naar boven* voor zich neerleggen.  
Daarbij geldt:

- ♣ Alleen de kaarten die in de vier rijen, links en rechts, *aan de*  
*buitenkant* liggen, mogen opgenomen worden.
- ♣ Als twee kaarten opgenomen worden, moeten zij van *dezelfde*  
kleur zijn en mogen zij in het totaal niet meer dan twee  
*wapens* vertonen.  
De drie symbolen (zwaard, kruis en toren) kennen in dit ver-  
band geen beperkingen.

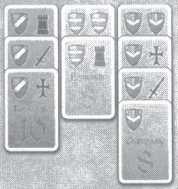
*(een uitgebreid voorbeeld op bladzijde 31 laat verschillende*  
*mogelijkheden in een speelbeurt zien)*

Alle fiches  
schudden  
8 blind verdelen

Beide spelers  
krijgen ieder 3  
eigendoms-  
bewijzen

Kaarten mogen  
alleen vanaf de  
buitenkant op-  
genomen worden

Per beurt max. 2  
gelijke wapens



Max. 1 eigendomsbewijs per beurt afleggen



Het opnemen van een kaart met een eigendomsbewijs van de tegenstander "kost" een eigen eigendomsbewijs

*Voorbeeld: Richelieu neemt een kaart waarop een eigendomsbewijs van de koningin ligt. Hij moet daarom een eigendomsbewijs van zichzelf afgeven. Omdat hij geen voorraad heeft neemt hij een eigendomsbewijs van een kaart en legt het in de doos. De koningin krijgt haar bewijs terug.*

*Let op:* De startspeler mag in zijn allereerste beurt slechts één kaart nemen, ongeacht het aantal wapens erop afgebeeld zijn.

Alle opgenomen kaarten worden, gesorteerd naar kleur, zo op elkaar gelegd dat de wapens en symbolen steeds goed zichtbaar zijn.

### Eigendomsbewijzen

Nadat een speler een of twee kaarten opgenomen heeft mag hij één van zijn eigendomsbewijzen op een kaart naar keuze die nog in het midden liggen, leggen. Dat mag ook een kaart met een fiche zijn maar geen kaart waar al een eigen eigendomsbewijs of een eigendomsbewijs van de tegenstander ligt. Wanneer een speler geen eigendomsbewijs meer in voorraad heeft, kan hij, als hij wil, een van zijn al uitgelegde eigendomsbewijzen verplaatsen.

Met het afleggen van een eigendomsbewijs maakt een speler het zijn tegenstander lastig een bepaalde kaart op te nemen daar deze actie hem dan een eigendomsbewijs "kost". Neemt een speler dus een kaart waarop een eigendomsbewijs van de tegenstander ligt, dan moet hij een eigen eigendomsbewijs afgeven. Dit kan door een eigendomsbewijs uit eigen voorraad of van een kaart te nemen en in de doos te leggen. De tegenstander krijgt het eigendomsbewijs van de opgenomen kaart terug om opnieuw te gebruiken.

*Let op:* als een speler zijn drie eigendomsbewijzen heeft "verbruikt", dus in de doos heeft teruggelegd, kan hij geen kaart meer nemen waarop een eigendomsbewijs ligt. Het is dus mogelijk dat hij op een gegeven moment geen enkele kaart opnemen kan. In dat geval wordt zijn beurt net zolang overgeslagen tot hij weer een kaart opnemen kan.

De spelers zijn vrij in hun keuze of ze een kaart met of zonder eigendomsbewijs opnemen. Als hij een kaart opneemt met een eigendomsbewijs van zichzelf, krijgt hij dit eigendomsbewijs weer terug om later opnieuw te gebruiken.

### Fiches

Als een speler een kaart waarop een fiche ligt opneemt, mag hij het fiche bekijken en vervolgens met de beeldzijde naar beneden voor zich neerleggen.

- ♣ De fiches met wapens resp. symbolen worden pas aan het eind van het spel omgedraaid. Ze tellen dan als één wapen resp. symbool (zie puntenverdeling).
- ♣ De twee fiches "Eigendomsbewijs terug" mogen tijdens het spel ingezet worden. De speler die een dergelijk fiche afgeeft (in de doos), ontvangt een van zijn eigen, reeds verbruikte eigendomsbewijzen (uit de doos) voor verder gebruik terug.

Bij de puntentelling spelen deze fiches geen rol meer.

### Puntentelling

De spelers spelen net zo lang tot alle kaarten opgenomen zijn. Daarna volgt de puntentelling:

1.) *Wapens:* volgens de hiernaast afgebeelde tabel wordt, beginnend met Bourgogne, de ene streek na de andere gewaardeerd. Per streek tellen de spelers hun wapens (niet het aantal kaarten!).

Als een speler een bijpassend fiche bezit, mag hij 1 wapen bijtellen. De speler die de meeste wapens heeft, noteert het aantal wapens als machtspunten. De andere speler krijgt geen punten (zie voorbeeld 1).

Als beide spelers in een streek hetzelfde aantal wapens hebben, krijgen ze beide geen punten (zie voorbeeld 2).

*Let op:* Voor iedere streek, waarvan de speler helemaal geen kaarten bezit (een passend fiche heeft in dit geval geen waarde!), moet hij 5 machtspunten van zijn totaal aftrekken (zie voorbeeld 3).

*Voorbeeld 1: Richelieu bezit 5 wapens van Bourgogne en het bijpassende fiche. De koningin heeft de andere 5 wapens van Bourgogne in handen. Richelieu mag nu 6 machtspunten noteren en de koningin krijgt niets.*

*Voorbeeld 2: Beide spelers bezitten ieder 4 wapens van Normandïe. Beide kunnen geen machtspunten noteren.*

NL



Wapens



Symbool



Eigendomsbewijs terug

1. Bourgogne
2. Bretagne
3. Champagne
4. Normandïe
5. Languedoc
6. Provence
7. Anjou
8. Bourbon
9. Auvergne

**Wapens:**  
Bij meerderheid 1 machtspunt per eigen wapen van de betreffende streek



### 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.

### Matériel

- ♣ 48 cartes (de 9 couleurs différentes)
- ♣ 6 marqueurs d'influence, carrés (3 par joueur)
- ♣ 14 jetons ronds (9 blasons, 3 symboles, 2 "récupérez un marqueur d'influence")

*Vous aurez besoin d'un crayon et d'une feuille de papier pour noter les points.*

### Les cartes

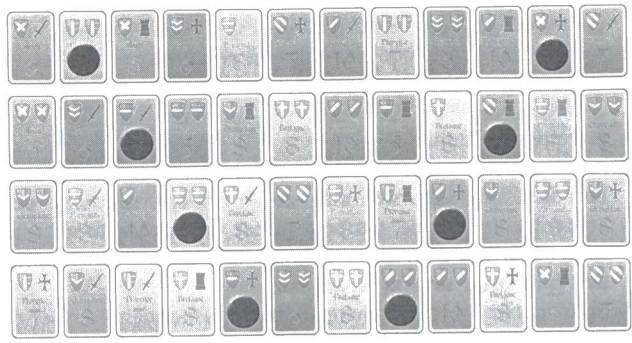
Les cartes représentent neuf régions françaises, chacune ayant sa propre couleur et son propre blason. Sur chaque carte se trouve, outre le blason de la province, soit un autre blason de la même province, soit un symbole représentant le pouvoir clérical (croix), politique (tour) ou militaire (épée). 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 à une, au hasard, de manière à 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** (carrés) sont distribués 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. À 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, page 13.)*

Disposer les cartes en 4 rangées de 12

Mélanger les jetons et en placer 8, faces cachées, selon le schéma

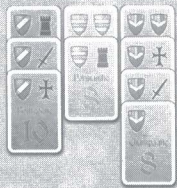
Chaque joueur reçoit 3 marqueurs d'influence

On prend des cartes aux extrémités des rangées

Pas plus de deux blasons identiques



Le joueur qui a le plus de points gagne la partie



**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 couleur, 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 où 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 "dépensé" tous ses marqueurs d'influence, qui ont été remis dans la boîte, il ne peut plus prendre les cartes où 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.

Placer éventuellement 1 marqueur d'influence



Prendre une carte avec un marqueur adverse "coûte" un marqueur

**Exemple:** Richelieu prend une carte sur laquelle se trouve un marqueur de la reine. Il doit en paiement se défausser de l'un de ses propres marqueurs.

Comme ses marqueurs sont tous en jeu, il doit en retirer un du jeu. La reine récupère son marqueur.

### 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 révévés 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 à 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.

F



Blasons



Symbole



Récupérez un marqueur d'influence

1. Bourgogne
2. Bretagne
3. Champagne
4. Normandie
5. Languedoc
6. Provence
7. Anjou
8. Bourbon
9. Auvergne

**Blasons:**

En cas de majorité pour un blason, 1 point de victoire par blason de cette région

*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.*

**Symboles:**  
En cas de majorité pour un symbole, 1 point de victoire par symbole de ce type

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.)*

**Le joueur qui a le plus de points gagne la partie**

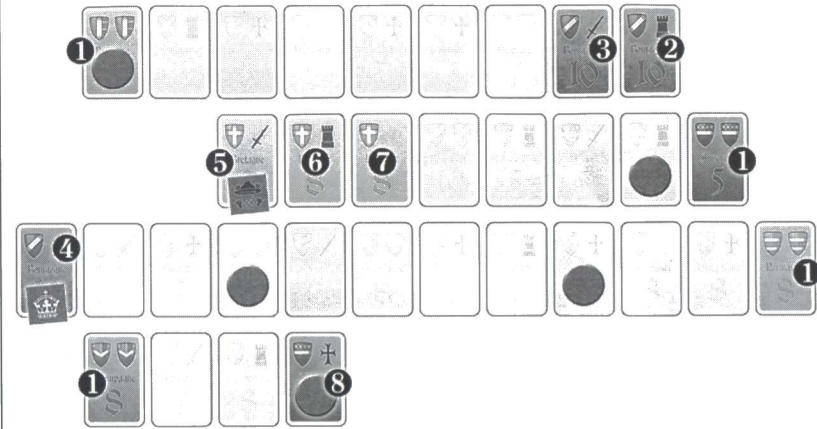
### Fin du jeu

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 dès 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 avec 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 pourrait pas prendre l'autre carte ① dans la deuxième rangée à droite, puisque cela ferait plus de deux blasons en tout.