

Versailles Request



RÈGLES DU JEU



8+



2-4
JOUEURS



25-45
MINUTES



Plongez au cœur de l'époque fastueuse de Louis XIV et de la cour de Versailles, alors que le royaume de France est à son apogée. Vous incarnez un courtisan ambitieux, déterminé à obtenir les faveurs du roi : une pension, des propriétés ou du chocolat (qui faisait fureur à la cour)... Mais vous n'êtes pas le seul, et vous rivalisez avec d'autres courtisans qui, eux aussi, tentent de gagner des faveurs pour devenir le favori du roi.

PRINCIPE DU JEU

Il s'agit d'obtenir le plus de points de noblesse possible au cours des trois manches et, ainsi, de devenir le favori du roi Louis XIV.

S'il y a une égalité entre 2 joueurs, celui qui possède le plus de cartes Mousquetaire gagne la partie ; si les 2 joueurs ont le même nombre de cartes Mousquetaire, c'est un ex aequo : il y aura alors 2 favoris du roi à la cour !

NOMBRE DE JOUEURS

- ♣ **2 joueurs :** La manche prend fin lorsque 1 joueur a au moins 14 cartes Ressource posées devant lui.
- ♣ **3 et 4 joueurs :** La manche prend fin lorsque 1 joueur a au moins 11 cartes Ressource posées devant lui.

MATÉRIEL DE JEU



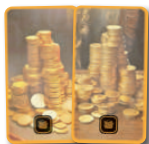
3 dés



16 cartes Mousquetaire
de 4 couleurs différentes

72 cartes Requête (dos noir)

60 cartes Ressource :



20 cartes
Ressource Or



20 cartes
Ressource Chocolat



20 cartes
Ressource Château



4 cartes Bal masqué



6 cartes Duchesse



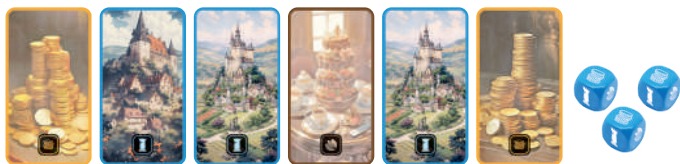
2 cartes Bastille



28 cartes Cour de Versailles

MISE EN PLACE

- 1) Le joueur le plus âgé commence à jouer. On joue dans le sens horaire.
- 2) Chaque joueur reçoit 4 cartes Mousquetaire d'une même couleur.
- 3) Mélangez les 28 cartes Cour de Versailles.
- 4) Distribuez 2 cartes Cour de Versailles à chaque joueur (qui les garde cachées dans sa main). Les autres cartes constituent la pioche.
- 5) Mélangez les 72 cartes Requête.
- 6) Piochez 6 cartes Requête, révélez-les et alignez-les au centre de la table. Les autres cartes constituent la pioche.
- 7) Placez les dés à côté de la ligne des cartes Requête.



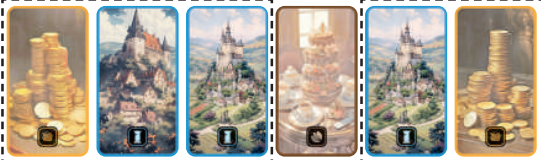
DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

Son tour venu, le joueur jette les 3 dés. Sur les faces des dés sont figurés les symboles Ressource correspondant aux cartes Ressource – or, chocolat, château.

Exemple : les 3 faces des dés



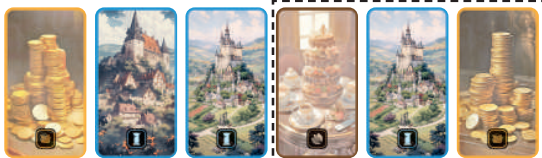
Le joueur peut choisir, dans la ligne des cartes Requête, les cartes Ressource symbolisées sur ses dés, **à la condition que ces cartes soient disposées côte à côte (voir exemple)**. Si plusieurs combinaisons de cartes sont possibles, le joueur doit en choisir une seule.



Exemple: après avoir lancé les 3 dés, le joueur 1 obtient 2 symboles Château et 1 symbole Or. Avec cette combinaison, il peut prendre soit les 3 premières cartes de la ligne – Or/Château/Château –, soit les deux dernières cartes – Château/Or.

Jouer une carte Mousquetaire

Si le joueur n'est pas satisfait de son jet de dés, il peut jouer une carte Mousquetaire et relancer un ou plusieurs dés de son choix. La carte Mousquetaire est ensuite défaussée. Le joueur peut recommencer cette opération tant qu'il possède des cartes Mousquetaire.



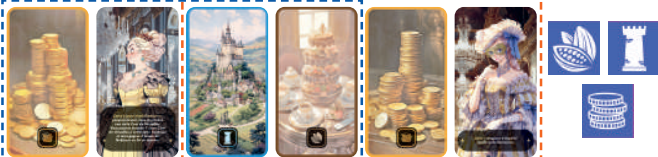
Exemple d'utilisation d'une carte Mousquetaire: le joueur 1 avance 1 carte Mousquetaire pour relancer 1 dé figurant un symbole Château. Il obtient un Chocolat à la place. Il peut, avec sa nouvelle combinaison, prendre les 3 dernières cartes – Chocolat/Château/Or.

Prise des cartes Duchesse, Bal masqué et Bastille

Si dans la ligne des cartes Requête, il y a des cartes Bal masqué, Duchesse ou Bastille placées soit à l'extrémité (gauche et/ou droite) de la ligne, soit entre 2 cartes Ressource, **elles peuvent toutes être prises par le joueur, à la condition que figure(nt) sur ses dés le ou les symboles Ressource encadrant ces cartes.**



Exemple de ligne de cartes Requête avec 1 carte Duchesse et 1 carte Bal masqué: la carte Duchesse est encadrée par 1 carte Or et 1 carte Château. La carte Bal masqué est sur le bord droit, elle est voisine d'une carte Or.



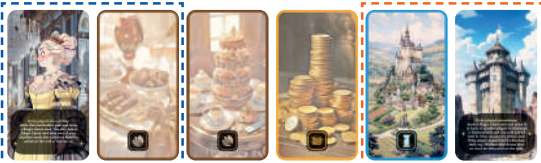
Exemple de prise de cartes Requête: le joueur 1 jette les 3 dés et obtient 1 symbole Château, 1 symbole Or et 1 symbole Chocolat. Il peut au choix:

**Prendre la combinaison de cartes
Or/Duchesse/Château/Chocolat
OU**

**Prendre la combinaison de cartes
Château/Chocolat/Or/Bal masqué.**



Exemple de prise de toute la ligne de cartes Requête: le joueur 1 obtient 2 symboles Château et 1 symbole Or. Il peut prendre toutes les cartes de la ligne: Château/Duchesse/Bastille/Château/Bal masqué/Or.



Exemple de prise de cartes Ressource: le joueur 1 obtient 1 symbole Chocolat et 2 symboles Château. Il peut au choix:

**Prendre la combinaison des cartes Duchesse/Chocolat
OU**

Prendre la combinaison des cartes Château/Bastille.

Dans les deux cas, le 2^e symbole Château est perdu. Le joueur pourrait défausser 1 carte Mousquetaire (s'il en possède) et relancer ce dé.

Ligne constituée que de cartes Duchesse, Bal masqué et Bastille

Si votre ligne de cartes Requête est constituée de 5 ou de 6 cartes Duchesse, Bastille ou Bal masqué, mélangez toutes ces cartes avec la pioche et constituez une nouvelle ligne.

Pose des cartes Ressource devant soi

Les cartes Ressource prises par le joueur dans la ligne sont posées devant lui en colonnes, et selon le type de cartes.



Exemple de cartes Ressource posées, pour un total de 6 cartes Ressource.



Exemple de cartes Ressource posées avec 1 carte Bal masqué, pour un total de 8 cartes.

Compléter la ligne de cartes Requête

Chaque fois qu'un joueur a fini son tour, il doit compléter les trous dans la ligne de cartes Requête en tirant des cartes dans la pioche. S'il n'y a plus assez de cartes Requête, mélangez la défausse pour reconstituer une pioche.

Détail des cartes

Carte Bal masqué

La carte Bal masqué est placée dans la colonne de cartes Ressource de votre choix. Elle compte alors comme une carte Ressource.

Carte Duchesse

- ♣ La carte Duchesse est posée devant le joueur.
- ♣ Le joueur pioche ensuite une carte Cour de Versailles et l'ajoute à sa main.
- ♣ **Il est possible d'associer une seule carte Cour de Versailles à la carte Duchesse. À la fin de la manche 1 carte Duchesse seule ne vaut aucun point; mais si elle est associée à 1 carte Cour de Versailles, elle rapporte 2 points de noblesse.**
- ♣ Un joueur peut avoir plusieurs cartes Duchesse en jeu devant lui.



Exemple de 1 carte Duchesse associée à 1 carte Cour de Versailles.

Carte Bastille

- ♣ Le joueur pose la carte Bastille devant le joueur de son choix;
- ♣ Le joueur pioche ensuite une carte Cour de Versailles.



La carte Bastille est posée devant un joueur

- ♣ **Si une carte Duchesse est présente**, elle est immédiatement défaussée, avec sa carte Cour de Versailles s'il y en a une. La carte Bastille est également défaussée.
- ♣ **Si ce joueur n'a pas de carte Duchesse posée devant lui**, alors la carte Bastille agit de manière préventive: si le joueur prend 1 carte Duchesse, alors la carte Bastille et la carte Duchesse (et éventuellement la carte Cour de Versailles associée) devront être défaussées.

Les cartes Cour de Versailles

- ♣ Les cartes Cour de Versailles figurent des personnages qui donnent des pouvoirs au joueur.
- ♣ Chaque joueur commence une manche avec 2 cartes Cour de Versailles en main.
- ♣ Les joueurs ne conservent pas les cartes Cour de Versailles de leur main à la fin d'une manche.
- ♣ **Un joueur ne peut avoir plus de 4 cartes Cour de Versailles en main.** S'il en gagne plus, il doit se défausser de la carte Cour de Versailles de son choix en trop.
- ♣ Une carte Cour de Versailles peut être jouée dès qu'elle est piochée, pendant un autre tour ou pendant le tour d'un autre joueur (en fonction de la carte).
- ♣ Pendant son tour, un joueur peut jouer autant de cartes Cour de Versailles qu'il le souhaite.
- ♣ On peut gagner des cartes Cour de Versailles en cours de jeu.

Carte gagnée	Action réalisée
1 carte Cour de Versailles	Prise des 3 premières cartes Requête de la ligne
1 carte Cour de Versailles	Prise des 3 dernières cartes Requête de la ligne
1 carte Cour de Versailles	Prise de 3 cartes Ressource identiques
1 carte Cour de Versailles	Prise d'une carte Duchesse
1 carte Cour de Versailles	Prise d'une carte Bastille

FIN DE MANCHE

Lorsqu'un joueur a posé devant lui au moins 14 cartes Ressource (jeu à 2 joueurs) ou 11 cartes Ressource (jeu à 3 ou 4 joueurs), il l'annonce aux autres joueurs.

Attention! Une carte Bal masqué compte comme une carte de Ressource.

On termine le tour de table en cours afin que chaque joueur ait joué le même nombre de tours, puis on procède au décompte de points de noblesse gagnés lors de la manche.

DÉCOMPTE DES POINTS

Chaque joueur compte ses points de noblesse. On note sur une feuille les points de chaque manche.

Points de noblesse	Action
2	Si vous déclenchez la fin d'une manche
3	Pour le joueur qui, dans chaque colonne Ressource, aligne le plus de cartes
1	Si des joueurs, dans une colonne Ressource, alignent le même nombre de cartes
2	Par carte Duchesse associée à une carte Cour de Versailles
1	Par carte Cour de Versailles en main
2	Si vous avez posé la carte Prince

NOUVELLE MANCHE

Toutes les cartes Ressource et Cour de Versailles sont défaussées.

À la fin d'une manche, le premier joueur est celui qui a gagné le moins de points de noblesse lors de la manche. En cas d'égalité, le joueur le plus proche, dans le sens horaire, du premier joueur devient le nouveau premier joueur.

Chaque joueur pioche 2 cartes Cour de Versailles et reprend tous ses mousquetaires.

La partie continue.

VICTOIRE

À la fin de la 3^e manche, on fait le total des points de noblesse des 3 manches. Le joueur ayant le plus de points gagne la partie. En cas d'égalité, les joueurs gagnent ex-aequo.

LA RÈGLE DU JEU
EN VIDÉO !



MUSOKA

ゲーム
ゲームファンズ

Musoka Studio

48 rue du fond d'orval,
93130 Noisy le Sec - France

Auteur : Pascal Bernard

©Pascal Bernard 2024.

©2024 Musoka Studio