

# Résumé pour le jeu “Im Schatten des Kaisers”

## But du jeu

Chaque joueur incarne une *famille de nobles*, et le jeu tourne autour de la succession de l'*empereur german*. Il faut avoir gagné le plus de *points de victoire* au bout des 5 *tours* que compte la partie (1 tour dure 10 ans). On gagne ces points de diverses manières, on y revient plus tard. Les points de victoire sont sous la forme de *cartes* (de valeurs 1,2, et 5) qu'on prend des piles en haut à droite du plateau de jeu : ainsi, au fil du jeu, le nombre de points de victoire de chaque joueur est *caché*! Pendant le jeu, les joueurs pourront occuper les places d'empereur et de souverains des 7 provinces, ces places changeant d'occupants régulièrement par des mécanismes de majorité ou de vote, qui donnent éventuellement lieu à des gains de points de victoire.

## Le principe des actions

À chaque tour (qui comporte 8 phases), on va gagner de l'*argent* (des Talers; celui-ci est comptabilisé dans la partie en haut à gauche du plateau, avec les pions ronds des joueurs). Cet argent servira en phase IV à réaliser des *actions*. Les actions disponibles sont très nombreuses (une douzaine), et sont sous la forme de *cartes actions* (cf schéma récapitulatif) : pendant la phase IV dite des actions, les joueurs vont l'un après l'autre (et jusqu'à ce qu'ils passent) *choisir 1 action dans le pool de cartes actions disponibles, la poser devant eux, payer son coût, puis la réaliser*. Beaucoup des actions sont en un seul exemplaire, sauf par exemple Médecin ou Construction de ville. L'action “Chevalier” (grise) est toujours disponible et n'est pas prise en main, et l'action spéciale “Postuler pour devenir Empereur” (grise aussi) ne coûte rien mais le joueur qui la prend ne peut dès lors plus choisir/payer/réaliser d'autres actions pendant la phase IV de ce tour : par contre ce joueur va essayer en phase VI de prendre la place de l'empereur actuel à la suite d'un *vote* auquel tous les joueurs vont participer. On verra le détail des actions plus loin.

## Matériel et description du plateau

Maintenant qu'on a vu l'objectif et le gros du mécanisme de jeu, regardons plus en détails le matériel, le plateau et les phases du tour.

Chaque joueur a 7 *pions Noble* et 3 *pions Chevalier*. Les pions Noble ont une face *Baron*, et une face *Couple*; dans les deux cas l'orientation du pion indique l'*âge* du noble, entre 15 et 45 ans (à chaque tour en phase II, chaque pion vieillit de 10 ans). Les pions chevaliers ont les mêmes recto et verso. Chaque joueur a aussi 3 *pions Ville* disponibles (les remparts en bois de couleur), deux marqueurs de Talers (un gros en bois, un petit en carton), une *carte de Vote* (pour les “élections” au poste d'Empereur, en phase VI), et une carte d'aide de jeu. En plus, il y a un *pion empereur* détenu par le joueur qui occupe actuellement le trône de l'empereur, et qu'on appellera joueur “impérial”.

Le plateau est constitué, en plus des parties Talers et talons des cartes victoire, du **trône de l'empereur** et du “*compte-tours*” en haut (5 tours dans la partie, avec une *prérogative de l'empereur* à chaque tour, décrite sur les cases, et exercée par l'empereur en phase VII; en phase VIII on bouge le pion “compte-tour” d'une case vers la droite), et de **7 provinces** (3 *archevêchés, au milieu, et 4 duchés, en bas*). On appellera *souverain* le chef d'une province (archevêque ou duc selon la nature de la province), le souverain étant concrètement un pion noble d'un des joueurs, occupant l'*emplacement du souverain* en haut à droite de la province; à côté de cet emplacement se trouve celui du *privilege* spécifique à la province, dont bénéficie le joueur qui est son souverain actuel (par exemple le joueur du souverain de Saxe gagne 2 Talers supplémentaires en phase I). La particularité des provinces religieuses est que le souverain ne peut pas être un pion Noble “Couple”, et seulement un pion Noble face “Baron”.

En partie basse de la province il y a 4 ou 5 *cases “Noble”* (qui peuvent être occupées par des pions Noble ou Chevalier), entre 1 et 4 *cases “Ville”* (où iront les pions Ville des joueurs, ou les jetons “Ville Impériale”), et entre 0 et 2 *cases “Château”* (occupables par des pions Chevalier seulement, qui sont alors protégés des “expulsions” sur ces cases). Les *symboles “Tour”* sont des *points d'influence*, qui servent pendant la phase V à déterminer les majorités et les changements de souverain dans les provinces (voir plus loin).

Voilà, on a terminé la description du matériel et on a déjà évoqué la plupart des éléments du jeu : il reste à regarder la mise en place, les 8 phases un peu plus en détail, ainsi que les différentes cartes Action.

## Mise en place

Elle est résumée sur le petit carton longiligne. *Un joueur est désigné premier joueur et empereur*, il pose un Baron de 45 ans sur le trône et pose un jeton “Ville impériale” sur une ville de son choix (ne pas l'oublier!), et on continue la mise en place (7 Talers et 4 nobles par joueur, dont 2 Barons et 2 Couples) comme indiqué sur le carton. **Il n'y a pas de phases I-II-III pendant le premier tour !**

**Règles de pose:** *Quand on doit poser un de ses pions Noble dans un emplacement “Noble” d'une province, la même règle s'applique toujours. On choisit d'abord une province : si elle contient un emplacement vide, on y dépose son pion Noble, mais si tous les emplacements “Noble” sont occupés, on peut alors remplacer un chevalier par son pion Noble, le chevalier retournant dans la réserve du joueur correspondant. Mais les pions Noble ne sont jamais expulsables ! (ni les chevaliers occupant une case château)*

## Description des phases du jeu et des cartes action

### Phase I : Revenus

Chaque joueur gagne 6 Talers + 1 Taler par pion Ville dans les provinces dont il est souverain + 1 Taler par pion Ville de sa couleur ailleurs sur le plateau (i.e. hors des provinces dont il est souverain). Le souverain de la province de Saxe gagne 2 Talers supplémentaires. **Attention** : on ne peut jamais dépasser le total de 12 Talers (tout surplus est perdu).

### Phase II : Vieillesse

Tous les nobles vieillissent de 10 ans. Ceux qui avaient 45 ans sont remis en réserve (pour parler pôliment), même les souverains et l'empereur; dans le cas de l'empereur, le joueur "impérial" doit le remplacer par un de ses nobles (baron ou couple) du plateau qui ne soit pas un souverain (si ce n'est pas possible, il prend un baron de 45 ans de sa réserve; la même règle s'appliquera lorsqu'un joueur ravira la place de l'empereur en phase VI et devra trouver un noble pour occuper le trône).

### Phase III : Naissances

A tour de rôle, en commençant par le joueur impérial, les joueurs vont avoir une naissance dans leur famille. *C'est une fille si le joueur a réalisé le tour précédent autant ou plus d'actions roses que d'actions bleues; dans le cas contraire c'est un garçon.*

Si c'est un garçon, le joueur prend un baron de 15 ans de sa réserve et le pose dans une province de son choix en suivant les Règles de Pose décrites plus haut. Si c'est une fille, le joueur choisit un Baron particulier d'un joueur adverse sur le plateau et propose sa fille en mariage au joueur correspondant : il gagne 1 PV si celui-ci accepte (dans ce cas le baron devient un couple, on retourne le pion), et sinon il gagne 1 Taler en faisant rentrer sa fille au couvent...

### Phase IV : Actions

C'est la phase vitale du tour. A tour de rôle, en commençant par le joueur impérial, les joueurs vont :

- soit choisir une carte action parmi celles qui restent disponibles, la payer, la poser devant eux, et réaliser son effet (sauf si celui-ci a lieu plus tard dans le tour). L'action "Chevalier" (carte grise) est toujours disponible et n'est pas prise en main. L'action "Devenir Empereur" met fin à la phase IV du joueur qui la prend.
- soit exercer le privilège d'une province dont on est souverain (une fois par tour). Dans ce cas le pion du souverain est déplacé sur la case Privilège pour marquer le coup.

*Important : quand vient le tour d'un joueur de choisir une action, s'il passe son tour, cela met fin à la phase IV pour ce joueur.*

### Phase V : Changements de souverains

On vérifie pour chaque province qui reste ou devient souverain : c'est le joueur qui a le plus de **points d'influence** dans cette province (les petites tours sur les cases ou les pions). *En cas d'égalité(s) le joueur impérial tranche !!*

Un Baron rapporte 1 pt, un Couple 2 pts, un Chevalier 1 pt, une pion Ville de sa couleur 1 pt, et le joueur impérial gagne 1 pt par Ville Impériale dans la province. On rappelle que les pions Noble "couple" n'ont pas le droit de devenir archevêques !

Si le souverain actuel reste en place personne ne gagne ni ne perd quoi que ce soit. S'il est évincé, il retourne sur un emplacement "Noble" libre de la province suivant les Règles de Pose, tandis que le joueur vainqueur **gagne 2 points de victoire** et prend un de ses pions Noble de la province pour le placer sur l'emplacement Souverain : attention, si cela n'est pas possible, le trône de souverain reste vacant et aucun point de victoire n'est gagné !!

### Phase VI : Election du nouvel empereur

Cette fois ce n'est pas un système de majorité mais **un vote** qui a lieu. Ce vote n'a lieu que si quelqu'un a pris la carte "Devenir empereur" en phase IV, on appellera ce joueur Outsider. Outsider et Empereur doivent voter pour eux, le ou les autres joueurs ne peuvent s'abstenir et doivent poser leur carte "Vote" côté Empereur ou bien Outsider (vote simultané). *Un joueur pèse autant de suffrages qu'il dirige de provinces (1 province = 1 voix, sauf Böhmen = 2 voix), et les cartes Pape, Influence Religieuse, et Exclusion influencent généralement le vote...*

L'Empereur reste en place s'il remporte *autant ou plus* de voix (et on passe à la phase VII). L'Outsider prend la place de l'Empereur s'il a *plus de voix* que celui-ci. Dans ce dernier cas, le pion Noble de l'Empereur renversé retourne dans une province suivant les Règles de Pose, après que le nouveau joueur impérial ait choisi un de ses pions Noble sur le plateau qui ne soit pas un souverain (mais peut être indifféremment Baron ou Couple), pour occuper le trône impérial. **Important ! tout joueur non-candidat gagne 1 pt de victoire s'il a voté pour le vainqueur de l'élection, mais les deux candidats ne gagnent jamais rien !**

### Phase VII : Prérrogative de l'Empereur

Dans cette phase, le joueur impérial bénéficie de la prérrogative impériale du tour courant, qui est indiquée sur le plateau à côté du trône.

### Phase VIII : Avancement du marqueur de tour

On déplace vers la droite le pion "compte-tour", ou alors la partie s'achève si c'est la fin du 5<sup>ème</sup> tour. Chacun retourne ses cartes de points de victoire et le vainqueur est celui qui a alors le plus de points de victoire. Gloire à lui/elle !

**Pour les règles à 2 ou 3 joueurs, voir les règles originelles. Pour les détails des cartes action et des privilèges par province, voir l'aide de jeu ou les règles originelles. Néanmoins les symboles sont généralement assez explicites, du moins une fois qu'on se les ai fait expliquer une fois.**