

Résumé pour Kardinal und König

Résumé Chaque joueur incarne un *ordre monastique* qui veut accroître son influence sur les pays de l'Europe du XII^{ème} siècle :
France (*Frankreich*) , Bourgogne (*Burgund*) , Franconie (*Franken*) , Lotharingie (*Lothringen*)
Souabe (*Schwaben*) , Bavière (*Bayern*) , Italie (*Italien*) , Angleterre (*England*) , Aragon (*Aragon*)

A l'aide de *cartes* portant le nom d'un ou deux de ces pays, chacun à son tour va poser des *abbayes* le long des routes (monastères), et/ou des *conseillers* dans les *cours* des princes (c.à.d. sur les *sceaux* des pays). Quand la pioche *s'épuise* une première fois, un *premier décompte de points* a lieu, pendant lequel seuls les nombres d'abbayes dans chaque pays rapportent des points. La défausse battue forme la nouvelle pioche, et le jeu continue. Au moment où la pioche *s'épuise* à nouveau, on joue encore des tours (sans piocher) jusqu'à ce que le premier joueur s'apprête à jouer le sien. Le *second (et dernier) décompte* a alors lieu, pendant lequel rapportent des points : les abbayes dans chaque pays, les *chaînes d'abbayes*, les *alliances* (conseillers en majorité dans deux pays voisins, *i.e.* reliés sur le plateau par un *chiffre*, compteur dont la valeur est sans signification pendant la partie). Le vainqueur est celui qui a obtenu le meilleur score final (le plus grand nombre de pions inutilisés départageant les ex-æquos).

Préparation du jeu Si l'on joue à 4 joueurs (*resp.* 3), on prélève du paquet de cartes une (*resp.* deux) série(s) complète(s) de cartes (5 couleurs), remises dans la boîte de jeu. Puis chaque joueur prend les pions (abbayes, conseillers, et le petit pion de score) de la couleur qu'il a choisie, et tire *trois cartes*. Le premier joueur garde le petit pion noir devant lui durant toute la partie. On tire 2 cartes de la pioche, que l'on pose juste à côté, face visible.

Tour de jeu

Les joueurs jouent à tour de rôle, un tour de jeu consistant à :

- ♣ **soit** jouer *entre 1 et 3 cartes* pour poser *jusqu'à 2 pions* dans *un seul pays*, puis *piocher* pour ramener sa main à *3 cartes*
- ♠ **soit** *se défausser* d'une carte pour en tirer une autre.

Les cartes se piochent une à une, soit dans la pioche, soit parmi les 2 cartes visibles (à la fin du tour, on ramène le nombre de ces cartes à 2).

→ *Jouer une carte* permet de placer une abbaye *ou* un conseiller dans un des pays de la couleur correspondante (*e.g.* Aragon ou Franconie pour une carte rouge), *deux cartes identiques* pouvant servir de "joker" pour poser *un pion* dans un pays de couleur quelconque.

Les abbayes sont placées sur les emplacements de monastère (une seule abbaye par emplacement), et les conseillers sur les sceaux circulaires en dessous des noms de pays (dans les limites décrites ci-dessous), en suivant les *règles de pose* :

- * on ne peut pas poser 2 pions dans 2 pays différents pendant un même tour
- * dans un pays vierge de pions, on ne peut poser qu'un seul pion (abbaye) pendant son tour
- * le nombre maximum de conseillers que peut accueillir un pays, à un moment donné, est égal au nombre d'abbayes appartenant au joueur qui possède le plus d'abbayes dans ce pays-là, à ce moment là. Cependant poser un conseiller dans un pays ne préssuppose pas d'avoir bâti une abbaye dans ce pays-là.

Décomptes intermédiaire et final

Quand la pioche *s'épuise* pour la première fois (hors cartes visibles), le *décompte intermédiaire* a lieu (si un joueur était en train de reconstituer sa main, il finira de le faire plus tard). Seul le *décompte des abbayes* est effectué :

→ pour chaque pays on classe les joueurs selon le nombre d'abbayes qu'ils y ont bâties. Le premier gagne autant de points que le nombre **total** d'abbayes, le second autant que le nombre d'abbayes bâties par le premier, le troisième autant que le nombre d'abbayes bâties par le second, etc... En cas d'égalité de classement, chacun gagne le même nombre de points, le plus favorable

Exemple : si A & B ont 3 abbayes, C en a 2, D & E en ont une, alors A & B gagnent 10 pts chacun, C gagne 3 pts, D & E 2 pts.

Quand la pioche *s'épuise* une seconde fois (ou alors quand plus personne n'a de pion à poser, ou quand il n'est plus possible de poser de pion nulle part), le jeu continue (sans reconstitution de main) jusqu'à ce qu'arrive le tour du premier joueur (au pion noir). Le jeu s'arrête immédiatement, et le *décompte final* a lieu. En plus du *décompte des abbayes*, on effectue :

- * *le décompte des chaînes d'abbayes* : toute succession de $n \geq 4$ abbayes de même couleur rapporte n points. Le franchissement de frontière(s) n'est pas gênant. Une même abbaye ne peut compter que dans une seule chaîne, et les branches annexes ne sont pas prises en compte.
- * *le décompte des alliances* : on étudie chacune des 15 alliances potentielles une à une (1. Lotharingie-Angleterre, 2. Angleterre-France,...), en posant successivement le petit pion noir sur les carrés chiffrés au fur et à mesure des comptages. Dans *chacun* des 2 pays concernés par l'alliance étudiée, on regarde qui a le plus de conseillers de sa couleur (les ex-æquos sont tous considérés premiers). Tout joueur qui est majoritaire dans **les deux pays à la fois**, gagne autant de points qu'il y a **au total** de conseillers dans les deux pays concernés (toutes couleurs confondues), les autres joueurs ne gagnant rien dans cette alliance-là (même avec la majorité dans un seul des 2 pays).