

## Résumé THE STAUFER DINASTY (Vin d'jeu d'aide : [www.vindjeu.eu](http://www.vindjeu.eu))

### Mise en place et notes de départ :

Placer la piste d'action et les six provinces autour. Déterminer le premier joueur, puis poser une tête sur la piste centrale dans l'ordre du jeu, puis une tête dans l'ordre inverse, ceci deux fois (En tout, 3 têtes par joueur). Poser la 4<sup>ème</sup> tête sur la piste de score. Poser une tuile de point sur chaque province.

Etablir 5 manches en assemblant les tuiles A, B et C (attention la C bleu est en dernier). Le roi se pose dans la province de la tuile A restante et un "!" dans la première province. Le second "!" va dépendre de la tuile B (ceci par manche). Placer un coffre face visible sous chaque coffre de chaque province, ainsi que sous la tuile de pioche (4 coffres). Note : Attention aux côtés des provinces et des tuiles par province (elles dépendent du nbre de joueurs). Etaler les cartes privilèges (Médailles bleues pour une première partie. Les cartes à points de victoire dépendent du nbre de joueurs, pour les autres, il en faut un seul exemplaire à 2 joueurs).

Chaque joueur prend 4 courtisans et un noble, le reste va en réserve. Donner enfin 3 cartes "objectif" aux joueurs (1 province, 1 de placement sur province parchemin bleu et une de score parchemin rouge). Ces cartes sont secrètes

### 5 manches de jeu

Note : pendant son tour, on peut utiliser les pouvoirs des coffres que l'on a, même en les cumulant. Les coffres ne sont utilisables qu'une seule fois par utilisation.

Ils sont donc défaussés dès usage. En général, on défaussera de suite les coffres à points de victoire afin de les marquer aussitôt.

Les cartes, en revanche, ont un pouvoir permanent, sauf les cartes à points de victoire qui sont one shot.

L'ordre du jeu dépend des têtes placées sur la piste centrale. En commençant par la première, on effectue deux choix possibles :

**Choix I - Pioche de courtisans ou noble :** On prend la tête et on la place dans la position la plus haute non occupée de la piste pioche (à gauche). On peut alors choisir un des 4 choix de la tuile pioche (1 noble / 2 courtisans / 1 courtisan / rien) depuis la réserve (ou de l'espace de paiement des tuiles si plus de pioche) Puis on prend le ou les coffres situés en dessous.

Il peut choisir ailleurs si



Note : Ces coffres permettent aussi de piocher des pions dans la réserve (ou au centre)  un courtisan  ou un noble

**Choix II - Se mouvoir et se déployer :** On prend la tête et on la place dans la position la plus basse non occupée de la piste mvt/déploiement (à droite). Si on recouvre un +1 , on peut alors prendre un courtisan depuis la réserve (ou au centre si épuisé). Puis on effectue éventuellement un mouvement : On choisit sa destination et on doit poser en haut de chaque province un courtisan par tuile jusqu'à destination, en partant après la tuile où se trouve le roi dans le sens des aiguilles d'une montre (exemple ci dessous avec 1 et 2). On pose ensuite un courtisan ou un noble (toute possibilité est possible, mais max 2 courtisans sur une tuile avec un pouvoir coffre, un noble sur un espace noble vaut 2 courtisans) et il faut payer le nombre de courtisans indiqués par le chiffre à côté du carré où l'on a posé. On en pose alors autant à raison d'un par province, dans le sens d'une montre, et en partant de là, où on a posé. Celui posé compte pour la province. Exemple ci dessous avec 3-4-5-6-7-8 (le chiffre près du carré de pose indiquait 6).

Il faut donc avoir assez de courtisans et/ou noble pour jouer.

On prend ensuite le ou les coffres situés sous le carré.



Note : Des coffres permettent de se déplacer gratuitement  et poser moins avec un seul pion (celui qu'on pose) 

Ce coffre permet de se placer en premier sur une des pistes 

**Lorsque tout les joueurs ont joué (piste centrale vide) on passe au scoring :** Les provinces à scorer sont celles de la tuile A de la manche en cours et de la province qui correspond aux conditions de la tuile B de la manche en cours (si c'est la même, on score qu'une seule fois). Si égalité pour le B, on prend la plus proche du Roi.

On regarde qui est le majoritaire (le plus de figurines sur la province) Un noble sur un espace noble en vaut deux. En cas d'égalité, la figurine la plus à gauche l'emporte entre les égalitaires.



Le gagnant marque les points à gauche de la tuile score de la province Ici 7 points. Puis le suivant, 4 puis 3... Attention, il faut avoir au moins

un pion dans la province. On attribue ensuite le ou les bonus de la province (voir ci dessous), puis on retire les pions (sf si coffre  joué par un joueur qui laisse alors ses pions)



Le gagnant prend deux coffres depuis la réserve et en choisit un, puis donne l'autre au second (ou défusse si pas de second)



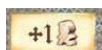
On prend autant de coffres que de joueurs depuis la réserve et les joueurs qui scorent dans la province se les partagent 1 à 1 chacun son tour en commençant par le majoritaire, le second ..etc.



Le majoritaire pioche deux courtisans, le second 1 seul



Le majoritaire prend 3 PV, le second 1 PV

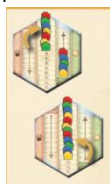


Chaque joueur qui occupe une ou des cases pour le score prend un pion par case occupée



Chaque joueur qui occupe une ou des cases pour le score prend 2PV par case occupée

Enfin on avance le roi d'autant de province que le nombre indiqué sur la tuile C. Pour chaque tuile traversée, les joueurs reprennent les pions qui ont servi à poser ou se déplacer, dans leur réserve (pions de paiement). Ensuite on replace la pile de tête de gauche en haut, au centre. Puis celles de droite en dessous



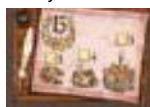
**Note : A la dernière manche, on score les points MAIS ON NE RETIRE PAS LES PIONS et ON N'AVANCE PAS LE ROI !**

**Après la cinquième manche, on procède au score final** Après avoir fait le score des provinces comme pour les autres manches, on ne retire pas les pions qui ont servis au score et le roi ne bouge pas. Les joueurs révèlent alors leurs 3 cartes objectif

**Carte province :** Si on est majoritaire dans la province = 12 PV et 6 PV si on est second

**Carte parchemin bleu :** X PV selon que l'on a des pions dans les provinces indiquées. (On peut tourner la carte pour correspondre). On peut aussi scorer plusieurs fois, si on a réalisé la "figure" plusieurs fois, mais ATTENTION, un pion ne compte qu'une seule fois.

**Carte parchemin rouge :** Le score dépend souvent des numéros à côtés des salles du conseil (carrés) que l'on occupe. On peut scorer plusieurs fois, mais un pion n'est jamais utilisé deux fois.



Par exemple ici, il faut occuper un 3, un 4 et un 5.

**Notes complémentaires avant de commencer :**

Le plus simple est de se reporter en page 2 et 3 du supplément au livret.



Pour obtenir une carte, il faut se défusser de 2 coffres :

Un joueur n'a le droit de prendre qu'une seule carte à PV. On les place en une pile de la plus haute valeur (au dessus) à la plus petite. Ainsi, le premier aura la meilleure.

Le choix des cartes est expliqué en page 2... Mais permet des renouvellements de parties différentes.



Ces coffres apportent des points en fin de partie. 2 PV pour un coffre.... jusque 20 PV pour cinq coffres. On peut faire plusieurs séries

Les médailles bleues servent à mémoriser le nbre de passage sur le 25 de la piste de score. Pour cela, je pense que tout le monde se fera un plaisir de les réclamer ;)