



LE
TESTAMENT
DU DUC DE CRECY

Michiel Hendriks

INTRODUCTION

Nous sommes en France, en 1729, quelques années avant que n'éclate la Révolution Française. Aristocrate de bonne famille, fortuné, cultivé, vous avez senti que le vent allait tourner. Pour que votre famille réussisse à faire face aux changements historiques qui s'annoncent, il va falloir dès maintenant l'y préparer. Vous allez devoir trouver de nouveaux alliés et vous unir à d'autres familles, certes moins illustres mais plus influentes, afin que votre famille ne tombe jamais dans l'oubli.

Le Testament du Duc de Crecy vous met dans la peau d'un aristocrate français du XVIIIème siècle. Sur trois générations, vous, le patriarche (ou la matriarche) plein(e) de ressources, allez tenter d'unir votre maison à d'autres familles françaises et étrangères (Espagne, Italie, Russie...), afin que leur fortune et leur puissance rejaillissent sur la vôtre.

BUT DU JEU

Le but du jeu est de gagner argent et influence (Points d'Honneur) en arrangeant de judicieux mariages, en fondant de florissantes entreprises, en obtenant de glorieux titres, en achetant de somptueuses demeures et en apportant sa contribution à la vie publique. À la fin de la partie, le joueur dont la famille a remporté le plus de Points d'Honneur est déclaré vainqueur.

CONTENU DU JEU

1 PLATEAU PRINCIPAL

Sur le plateau principal, les joueurs pourront placer des pions pour réaliser des actions.
Les Points d'Honneur gagnés par chaque joueur seront inscrits sur la piste d'Honneur.
À la fin de la partie, cette piste permettra de désigner le vainqueur.

La piste des Générations indique le nombre de manches que comporte chaque Génération. Elle précise également quels sont les différents effets qui se déclenchent lorsqu'une nouvelle Génération débute, ou quand une manche ou une Génération se terminent.



1 - Piste d'Honneur, 2 - Piste des Générations, 3 - Emplacement des cartes, 4 - Actions, 5 - Emplacement des cartes Titre, 6 - Emplacement des cartes Contribution, 7 - Emplacement des cartes Ami

4 CARTES CHEF DE FAMILLE



Les cartes Chef de famille sont réversibles (matriarche d'un côté, patriarche de l'autre). Au début de la partie, chaque joueur reçoit une carte Chef de famille, pilier de sa lignée. Cette carte représente le personnage que le joueur incarnera durant toute la partie.

Chaque carte est différente et apportera des avantages uniques en début de partie.

75 CARTES AMI



Les cartes Ami seront utilisées pour réaliser l'action *Marier / Arranger un mariage*. Ces Amis feront alors partie de votre famille et lui apporteront un Revenu supplémentaire, de nouvelles cartes Ami ou du Prestige.

Il existe des Amis femmes et des Amis hommes. Sur la carte de chaque personnage est inscrit son nom, ainsi qu'une courte description.

Si vous avez des difficultés à distinguer si l'Ami est un homme ou une femme, son nom et sa description vous aideront certainement. La couleur de fond de l'écriteau sur la carte est différente : rose pour les femmes, jaune pour les hommes.

En épousant un Ami, vous devrez vous acquitter des frais de la noce (principalement en épousant un homme) ou recevrez une dot (principalement pour une femme).

Sur chaque carte Ami est aussi indiquée sa nationalité et son activité (informations importantes pour certaines cartes Ami, Mission ou Mentor).



1 - Coût de la noce / dot,
2 - Activité,
3 - Nationalité,
4 - Nom et Description,
5 - Revenu / cartes Ami apportées par cet Ami,
6 - Prestige apporté par cet Ami
7 - Effet spécial immédiat

Les cartes Ami sont aussi utilisées pour payer le coût de certaines actions.
Les cartes Ami qu'un joueur tient dans sa main sont simplement appelées "main du joueur".

CONTENU DU JEU

88 CARTES ENFANT



Les cartes Enfant représentent les enfants auxquels les couples de votre famille peuvent donner vie. Le paquet de cartes est composé de 39 cartes Fille, 39 cartes Garçons et de 10 cartes Complication.

Certaines cartes Enfant ont un effet spécial qui peut s'avérer avantageux (cet effet est activé à la naissance de l'enfant ou lorsqu'il devient adulte).

	côté Enfant	côté Adulte	Effet spécial
Fille			Reine des Commerces : pochez 2
Garçon			Jamais surpris : pochez instantanément un autre ignorez la suite de la partie.

Les cartes Enfants sont représentées par l'icône

24 CARTES OR



11 cartes Or de valeur 1, 6 cartes Or de valeur 2, 7 cartes Or de valeur 5.

Ces cartes représentent l'argent utilisé dans la partie.

Les cartes Or sont représentées par l'icône

9 CARTES TITRE



3 cartes Titre sont disponibles à chaque Génération. Chaque carte a un coût et apporte des avantages différents.



- 1 - Génération,
- 2 - Coût,
- 3 - Nom du Titre,
- 4 - Avantages

9 CARTES CONTRIBUTION



3 cartes Contribution sont disponibles à chaque Génération. Chaque carte a un coût et apporte des avantages différents.



- 1 - Génération,
- 2 - Coût,
- 3 - Nom de la Contribution,
- 4 - Avantages



CONTENU DU JEU

6 CARTES MENTOR



Chaque carte Mentor donne au joueur un objectif principal à réaliser avant la fin de la partie. Chaque Mentor propose également des objectifs secondaires que le joueur pourra valider au cours de la 3^{ème} Génération pour gagner davantage de Points d'Honneur.



- 1 - Nom et Description,
- 2 - Objectif principal,
- 3 - Objectifs secondaires

Les cartes Or sont représentées par l'icône .

1 MARQUEUR DE MANCHE



1 CARTE PREMIER JOUEUR



15 CARTES MISSION



Ces cartes permettent aux joueurs de gagner des Points d'Honneur ou d'autres avantages.

7 CARTES DEMEURE



Les cartes Demeure permettent d'augmenter le Prestige de votre famille ()

7 CARTES ENTREPRISE



Les cartes Entreprise permettent d'augmenter le Revenu de votre famille ()

15 CARTES INDICE



Ces cartes sont uniquement utilisées uniquement pour la variante solo (voir page 21).

12 MARQUEURS JOUEURS



3 Marqueurs dans chacune des couleurs.

Ces Marqueurs sont utilisés pour indiquer le Revenu () , le Prestige () et les Points d'Honneur () de chaque joueur.

LE SAVIEZ-VOUS ?

ALORS QUE L'ANGLAIS EST LA LANGUE INTERNATIONALE DE NOS JOURS, AU XVIII^{ÈME} SIÈCLE LE FRANÇAIS ÉTAIT LA "LINGUA FRANCA" ET REMPLAÇAIT LE LATIN COMME LANGUE COMMUNE PARLÉE ENTRE LES ÉLITES.



CONTENU DU JEU

4 PLATEAUX INDIVIDUELS

Au cours de la partie, les joueurs peuvent placer leurs pions Joueur sur leur plateau individuel afin de réaliser certaines actions.

Sur chaque plateau, deux pistes permettent de suivre l'évolution du Revenu et du Prestige de votre famille. Le Revenu (👛) correspond à l'Or (👛) que va gagner votre famille à la fin de chaque manche. Le Prestige (🛡️) rapporte des Points d'Honneur (🌟) à la fin de chaque Génération.

Le Prestige et le Revenu sont illimités : les joueurs peuvent en avoir plus ou moins que ce que la piste indique.



1 - Action, 2 - Piste de Revenu, 3 - Piste de Prestige



Pions Joueur

Pions Action Supplémentaire

23 PIONS

8 pions Joueur (2 dans chacune des couleurs). Les joueurs utilisent leurs pions Joueur pour réaliser des actions sur le plateau principal ou sur leur plateau individuel.

15 pions Action Supplémentaire (3 pions dans chacune des couleurs : vert, jaune, orange, rouge et bleu-ciel). Ces pions Action Supplémentaire sont utilisés uniquement pour effectuer des actions spécifiques sur le plateau principal.

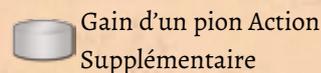
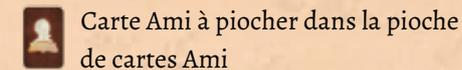
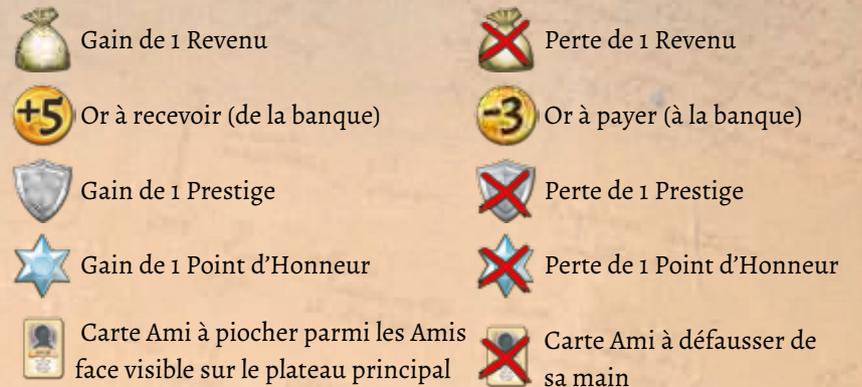
Chaque pion Action Supplémentaire permet uniquement de réaliser l'action de la couleur correspondante sur le plateau principal : Vert (🟢) - *Acheter une Demeure*, Orange (🟠) - *Fonder une Entreprise*, Rouge (🔴) - *Entreprendre une Mission*, Bleu ciel (🟡) - *Consulter un Spécialiste en fertilité*, Jaune (🟡) - *Acquérir un Titre, Contribuer à la vie publique*.

Le nombre de pions Action Supplémentaire est limité. Vous ne pouvez pas gagner un pion Action Supplémentaire si aucun pion de la couleur correspondante n'est disponible dans la réserve générale.

Remarque : Au dos de l'un de ces plateaux, vous trouverez un plateau légèrement différent (le nom des actions change). Ce plateau est uniquement utilisé pour la variante solo "Généalogie" (plus de détails page 20).

LES ICÔNES DU JEU

Présentation des icônes les plus courantes :



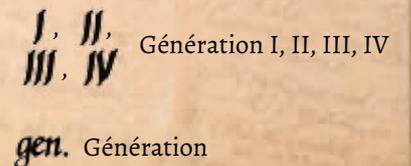
NATIONALITÉS



ACTIVITÉS



GENERATIONS



Remarque : les couleurs des pions et des actions correspondent aux couleurs que l'on retrouve sur l'icône "Activité" des cartes Ami, ce qui n'est utile que pour la variante solo "Généalogie" (plus de détails page 20).

MISE EN PLACE

Les règles suivantes s'appliquent aux parties pour 2 à 4 joueurs. Les règles pour une partie solo sont présentées page 20.

1 - Placez le **plateau principal** au centre de la table.

2 - Classez les **cartes suivantes par type** et disposez-les comme suit :

2a - Cartes Titre

Séparez les **cartes Titre** par Génération. Placez les 3 cartes Titre de la 1^{ère} Génération face visible à côté du plateau (dans les 3 emplacements de gauche, près de l'action *Acquérir un Titre*). Les cartes Titre des 2^{ème} et 3^{ème} Génération sont mises de côté, face cachée, près du plateau.

2b - Cartes Enfant

Retirez 9 cartes Garçon et 9 cartes Fille du paquet. Ces cartes ne seront utilisées que si la pioche est épuisée lors de la Génération III.

Mélangez les cartes Enfant et placez-les en une pile (face cachée) sur l'emplacement correspondant du plateau principal (à côté de l'action *Consulter un Spécialiste en fertilité*).

2c - Cartes Demeure et Entreprise

Déterminez à l'aide du tableau ci-dessous le nombre de **cartes Demeure** et de **cartes Entreprise** à placer sur les emplacements correspondants du plateau de jeu.

Nombre de Joueurs	Nombre de cartes Demeure et Entreprise
2	3
3	5
4	7

2d - Cartes Mission

Mélangez les **cartes Mission** et placez-les face cachée sur l'emplacement correspondant du plateau

2e - Cartes Contribution

Séparez les **cartes Contribution** par Génération. Placez les cartes Contribution de la 1^{ère} Génération face visible à côté du plateau (dans les 3 emplacements de droite, près de l'action *Contribuer à la vie publique*). Les cartes Contribution des 2^{ème} et 3^{ème} Génération sont mises de côté, face cachée, près du plateau.

2f - Cartes Ami

Mélangez les **cartes Ami** et placez-les, face cachée, près du plateau de jeu. Piochez les 5 premières cartes Ami et placez-les, face visible, dans les emplacements sous le plateau principal.

2g - Cartes Or

Triez les **cartes Or** par valeur et placez-les près du plateau de jeu pour former la banque.

3 - Mélangez les **cartes Mentor** et distribuez-en une à chaque joueur. Chacun peut prendre connaissance de sa carte avant de la placer face cachée devant lui.

Les cartes Mentor non distribuées sont remises dans la boîte.

4 - Mélangez les **cartes Chef de famille** et distribuez-en une à chaque joueur. À moins de 4 joueurs, les cartes Chef de famille non distribuées sont remises dans la boîte.

Défausse des cartes Titre



MISE EN PLACE

5 - Chaque joueur place devant lui les éléments de la couleur de son Chef de famille : un **plateau individuel**, 2 **pions Joueur**, 3 **marqueurs Joueur**.

À moins de 4 joueurs, les éléments non utilisés sont remis dans la boîte.

6 - Chaque joueur décide s'il veut jouer le rôle d'un homme ou d'une femme en plaçant devant lui sa carte Chef de famille du côté de son choix.

Les cartes Chef de famille sont réversibles : un côté Patriarche et un côté Matriarche. Les avantages qu'elles procurent (en termes de Revenu, Or, Prestige...) vont dépendre du côté choisi par le joueur.

Remarque : Assurez-vous que votre carte Chef de famille soit être placée suffisamment loin de vous pour laisser, en dessous d'elle, la place pour 3 lignes de cartes (qui constitueront votre arbre généalogique). Pour plus de détails, voir page suivante.



7 - En fonction de sa carte Chef de famille, chaque joueur :

- indique (sur son plateau individuel) son **Revenu de départ** avec un de ses Marqueurs,
- reçoit de la banque le montant d'**Or** indiqué,
- pioche dans le paquet de **cartes Ami** le nombre de cartes indiqué (pour former sa main de départ),
- reçoit le **pion Action Supplémentaire** indiqué.

Remarque : Si le joueur n'apprécie pas sa main de départ, il peut re-mélanger ses cartes Ami dans la pioche et tirer une nouvelle main de cartes. Le joueur est obligé de conserver la seconde main piochée.

8 - Tous les pions Action Supplémentaire restants forment une réserve générale près du plateau de jeu.

9 - Chaque joueur place son second marqueur sur la case "0" de la piste de Prestige de son plateau individuel et son dernier Marqueur sur la case "0" de la piste d'Honneur du plateau principal.

10 - Un joueur, choisi au hasard, reçoit la **carte Premier Joueur**.

Remarque : Au début de chaque manche, la carte Premier Joueur est transmise au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Vous voilà fins prêts à commencer la partie !

L'ARBRE GÉNÉALOGIQUE

Au cours de la partie, les joueurs vont placer devant eux des cartes Ami et Enfant, construisant ainsi l'arbre généalogique de leur famille. Chaque fois que vous marierez l'un des membres de votre famille, la carte Ami représentant son conjoint sera placée à côté de lui pour créer un couple. Chaque fois qu'un couple donnera naissance à un enfant, la carte Enfant sera placée en-dessous, en prévoyant suffisamment de place pour un éventuel conjoint. Au début de la nouvelle Génération, les enfants grandiront et pourront à leur tour se marier et avoir des enfants. Et ainsi de suite.

Au sommet de l'arbre généalogique se trouve le Chef de famille qui, avec son conjoint, forment la 1^{ère} Génération. Pendant les manches de la 1^{ère} Génération, vos actions n'affectent que les membres de la 1^{ère} Génération (et leurs enfants dans le cadre de l'action Arranger un mariage). Au début de la 2^{ème} Génération, les enfants

grandissent et deviennent les membres de la 2^{ème} Génération. Ils seront les seuls (avec leurs enfants) à être affectés par les actions des manches de la 2^{ème} Génération. Et ainsi de suite.

Pour identifier facilement à quelle Génération appartiennent les membres de votre famille, les cartes sont placées sous forme de lignes : la première ligne représente la 1^{ère} Génération, la deuxième ligne représente la 2^{ème} Génération, etc. La partie se déroule sur 3 Génération, mais une quatrième ligne sera utilisée pour représenter les enfants nés durant la 3^{ème} Génération (cette 4^{ème} Génération n'aura pas d'autre utilité que de vous permettre de marquer des Points d'Honneur grâce à votre carte Mentor).

LE SAVIEZ-VOUS ?

LES TITRES DE NOBLESSE N'ÉTAIENT PAS GARANTIS. IL FALLAIT VIVRE "NOBLEMENT". CERTAINES ACTIVITÉS COMME LE COMMERCE OU L'ARTISANAT POUVAIT FAIRE PERDRE LE STATUT DE NOBLESSE.



LE SAVIEZ-VOUS ?

L'AMOUR ÉTAIT UNE CHOSE QUI NE VENAIT QU'ÉVENTUELLEMENT APRÈS LE MARIAGE POUR LES NOBLES DU XVIII^{ÈME} SIÈCLE. LE MARIAGE ÉTAIT UN MOYEN DE FORMER DES ALLIANCES ENTRE FAMILLES ET DE S'ASSURER DES HÉRITIERS DE VALEUR. LES MARIAGES ARRANGÉS ÉTAIENT MONNAIE COURANTE, ET IL N'ÉTAIT PAS RARE DE PROMETTRE EN MARIAGE UN ENFANT EN BAS ÂGE.

GÉNÉRATIONS ET ORDRE DES MANCHES

FAIRE L'HISTOIRE

Le Testament du Duc de Crecy se joue en 9 manches réparties sur 3 Générations. Votre famille va faire de son mieux pour s'agrandir, s'enrichir et renforcer sa réputation pour ne pas tomber dans l'oubli. Mais la concurrence est rude... votre famille deviendra-t-elle la plus prestigieuse de France ?

GÉNÉRATION I: MATRIARCHE/ PATRIARCHE

Vous êtes la Matriarche ou le Patriarche d'une famille plutôt renommée, et vous avez de grandes ambitions pour votre sang. Vous rêvez d'un fabuleux destin pour votre famille, mais savez que cela prendra du temps. Prendre un bon départ est essentiel, et quoi de mieux pour commencer qu'un mariage de prestige ?

GÉNÉRATION II: LES ENFANTS

Vous contrôlez parfaitement le destin de votre famille. Mais vos belles années sont désormais derrière vous et ce sont vos enfants qui vont devoir réaliser vos rêves. Ils doivent, non, ils vont à leur tour tout faire pour assurer l'avenir de votre famille.

GÉNÉRATION III: LES PETITS-ENFANTS

Finalement, l'héritage de votre famille a pris forme et il est désormais temps de récolter les fruits de tout ce travail. Vous pouvez vous reposer, assis dans votre fauteuil de directeur, et inscrire votre famille dans l'Histoire de la Nation. Vos petits-enfants, parfaitement préparés, vont désormais concrétiser le rêve de toute votre vie. Mais est-ce que tout cela sera suffisant ? Votre famille restera-t-elle connue comme La Famille qui a marqué le XVIII^{ème} siècle ? Seul l'avenir nous le dira...

La partie se déroule en 9 manches réparties sur 3 Générations, à l'issue desquelles les joueurs marqueront de nouveaux Points d'Honneur grâce à leur carte Mentor.

Chaque Génération se divise en 3 temps : début, manches, fin.

DÉBUT D'UNE GÉNÉRATION

Tout est déjà en place pour la 1^{ère} Génération, vous pouvez commencer la première manche. Les règles suivantes s'appliquent uniquement aux débuts des 2^{ème} et 3^{ème} Générations.

AU DÉBUT D'UNE GÉNÉRATION :

- **Chaque joueur reçoit 1 pion Action Supplémentaire au hasard.**



Prenez dans la réserve générale 5 pions Action Supplémentaire (un de chaque couleur). En commençant par le Premier Joueur, distribuez à chaque joueur (au hasard) un pion Action Supplémentaire. Les pions non distribués retournent dans la réserve générale.

- **Les enfants grandissent.**



En commençant par le Premier Joueur et dans l'ordre du tour, chaque joueur retourne chacune de ses cartes Enfant du côté adulte pour indiquer qu'ils ont grandi.

Chaque Mariage arrangé se concrétise alors, le joueur concerné devant réaliser les étapes 3 à 6 de l'action Marier (pour plus de détails, voir page 12).

Exemple : C'est le début de la 2^{ème} Génération. Tous les enfants nés lors de la 1^{ère} Génération grandissent, tous les joueurs retournent leurs cartes Enfant côté adulte. Un joueur a eu 3 enfants et a arrangé le mariage de deux d'entre eux, l'un avec Ann et l'autre avec Evgenia. Le joueur voudrait bénéficier des Points d'Honneur que Ann peut lui octroyer, mais cela nécessiterait d'avoir au moins 6 cartes Ami en main, et il n'en a que 4. Il décide donc de résoudre en premier le mariage arrangé avec Evgenia (il retourne face visible cette carte Ami, prend en main 2 cartes Ami du plateau, augmente de 1 son Prestige et gagne un pion Action Supplémentaire jaune. Il résout alors le mariage arrangé avec Ann. Il prend 1 carte Ami et reçoit 2 Points d'Honneur puisqu'il a désormais plus de 6 cartes en main.

Remarque : Chaque joueur choisit l'ordre dans lequel il résout ses mariages arrangés.

- Les **cartes Titre et Contribution** de la Génération précédente sont **retirées du plateau et remplacées** par celles correspondant à la nouvelle Génération.

Exemple : Au début de la 2^{ème} Génération, défaussez toutes les cartes Titre encore sur le plateau et remplacez-les par les 3 cartes Titre de la 2^{ème} Génération.

- Les joueurs possédant une **carte Complication** de la Génération précédente s'en défaussent.



GÉNÉRATIONS ET ORDRE DES MANCHES

Chaque Génération comporte un certain nombre de manches :

Génération I - 2 manches

Génération II - 3 manches

Génération III - 4 manches

Chaque manche est constituée d'un nombre variable de tours de jeu, au cours desquels un joueur place un pion pour effectuer une action.

AU DÉBUT DE LA MANCHE :

1. Avancez le marqueur de Manche d'une case sur la piste de Génération du plateau principal (au début de la première manche, le marqueur est placé sur la case "Manche 1").
2. La carte Premier Joueur est transmise au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre (à partir de la deuxième manche).

PHASE D' ACTIONS

C'est la phase principale de chaque manche. Les joueurs vont réaliser leurs actions en respectant les règles suivantes :

1. Le Premier Joueur prend l'un de ses pions et le place sur l'une des actions du plateau principal ou de son plateau individuel.



Un joueur ne peut placer qu'un pion par tour de jeu.

Les actions du plateau principal peuvent être choisies grâce à un pion Joueur ou un pion Action Supplémentaire.

Une **action de votre plateau individuel** peut être utilisée plusieurs fois au cours d'une même manche, en ajoutant à chaque fois un nouveau pion Joueur.

Actions du plateau individuel :



Une **action du plateau principal** ne peut pas être utilisée plus d'une fois par manche. En d'autres termes, un pion ne peut jamais être placé sur une action du plateau principal déjà occupée par un autre pion.

Actions du plateau principal :



2. Après avoir placé un pion, le joueur paie le coût de l'action (s'il y en a un) et la résout immédiatement.

Toutes les actions s'appliquent à la Génération actuelle (ou à leurs enfants dans le cadre de l'action Arranger un mariage).

Exemple : Lors des 3 manches de la 2^{ème} Génération, les actions n'affectent que les membres de la famille de la 2^{ème} Génération (vous pouvez les Marier, Arranger le mariage de leurs enfants, Acquérir des Titres pour eux, leur Acheter une Demeure...).



Un joueur ne peut pas placer un pion sur une action sans la réaliser.

Exemple : Un joueur choisit l'action *Acheter une Demeure* en plaçant l'un de ses pions sur l'emplacement correspondant du plateau principal. Cette action ne pourra plus être choisie une seconde fois pendant cette manche (par n'importe quel joueur, y compris par celui qui a déjà placé un pion sur cette action).

3. C'est ensuite au joueur suivant de jouer (dans le sens des aiguilles d'une montre). Chacun leur tour, les joueurs vont ainsi pouvoir placer leurs pions, jusqu'à ce qu'ils aient tous été placés ou qu'aucun joueur ne souhaite continuer à en placer.

Remarque : Tant qu'un joueur possède au moins encore un pion Joueur, il doit jouer son tour et ne peut pas passer. Seuls les pions Action Supplémentaire peuvent être conservés pour une manche ultérieure (mais pas pour une autre Génération).

Exemple : Première manche de la 2^{ème} Génération, un joueur a déjà placé l'un de ses pions Joueur, il lui en reste un second à jouer. Il dispose aussi d'un pion Action Supplémentaire vert qu'il ne peut utiliser que pour effectuer l'action *Acheter une Demeure*. Comme cette action a déjà été choisie par un autre joueur, il n'a pas d'autre choix, lorsqu'on revient son tour de jouer, que de placer son pion Joueur (ce sera sa dernière action de la manche). Il conserve son pion Action Supplémentaire : il lui reste encore deux manches pour pouvoir l'utiliser avant la fin de la Génération actuelle.

LE SAVIEZ-VOUS ?

MADAME DE POMPADOUR S'EST ÉLEVÉE DANS LA SOCIÉTÉ DU BAS PEUPLE JUSQU'À DEVENIR LA MAÎTRESSE ROYALE. C'ÉTAIT UNE AVANT-GARDISTE, UNE INTELLECTUELLE ET ELLE AVAIT UNE GRANDE INFLUENCE SUR LES DÉCISIONS POLITIQUES DU ROI, AUTANT SUR LA FRANCE QUE SUR L'ÉTRANGER.

GÉNÉRATIONS ET ORDRE DES MANCHES

NOMBRE D'ACTIONS DANS UNE MANCHE

Chaque joueur dispose de 2 pions Joueur, ce qui lui permet de réaliser 2 actions. Pendant la partie, les joueurs pourront également obtenir des pions Action Supplémentaire qui leur permettront de réaliser davantage d'actions.

Important : Chaque pion Action Supplémentaire ne permet de réaliser qu'un unique type d'action : celle correspondant à sa couleur (voir page 5).

Un pion Action Supplémentaire ne peut être utilisé qu'une seule fois et il est remis dans la réserve générale à la fin de la manche au cours de laquelle un joueur l'a utilisé.

Vous n'êtes pas obligé d'utiliser un pion Action Supplémentaire dès l'instant où vous l'obtenez. Vous pouvez le conserver d'une manche à l'autre, mais si vous ne l'utilisez pas, il sera remis dans la réserve générale à la fin de la Génération en cours.

Exemple : Un joueur commence la manche avec ses 2 pions Joueur. Lors du premier tour de la manche, il utilise l'un de ses pions Joueur pour *Marier* l'une des membres de sa famille avec Pierre, ce qui lui permet de gagner un pion Action Supplémentaire rouge, qu'il ne peut utiliser que pour choisir l'action *Entreprendre une Mission*. Il peut donc encore réaliser deux actions (l'une étant obligatoirement *Entreprendre une Mission*), ou alors n'utiliser que son second pion Joueur et conserver son pion Action Supplémentaire pour l'une des manches restantes de la Génération actuelle.

PHASE DE REVENU ET D'ENTRETIEN

À la fin d'une manche (une fois que tous les joueurs ont effectué leurs actions) :

1. Chaque joueur reçoit de la banque le **Revenu** indiqué sur son plateau individuel (à l'exception de la dernière manche, où les joueurs ne reçoivent pas de Revenu).



Exemple : Un joueur avec un Revenu de 4 recevra à la fin de la manche des cartes Or d'un montant total de 4.

2. Les joueurs retirent leurs pions Joueur du plateau principal et de leur plateau individuel.

3. Tous les pions Action Supplémentaire joués sont retirés du plateau principal et remis dans la réserve générale.

FIN DE LA GÉNÉRATION

À l'issue de la dernière manche d'une Génération :

1. Chaque joueur marque un nombre de **Points d'Honneur** correspondant à son niveau de **Prestige** (indiqué sur son plateau individuel).



Exemple : Après la dernière manche de la 2^{ème} Génération, la piste de Prestige d'un joueur indique que son Prestige est de 6. Il avance donc son marqueur de 6 cases sur la piste d'Honneur.

Remarque : Il est possible de perdre des Points d'Honneur (si la piste de Prestige l'indique).

2. Chaque joueur marque un **nombre de Points d'Honneur correspondant au nombre d'enfants** nés dans sa famille au cours de la Génération qui s'achève. Chaque enfant rapporte 1 Point d'Honneur (peu importe que vous ayez ou non *Arrangé son mariage*).

Exemple : A la fin de la 2^{ème} Génération, un joueur réussit à former deux couples de cette Génération : l'un a eu 2 enfants, l'autre en a eu 3. Il avance son marqueur de 5 cases sur la piste d'Honneur.

Remarque : Si aucun enfant n'est né dans votre famille au cours de la Génération qui s'achève, votre famille s'éteint, votre partie est terminée, vous avez perdu.

3. Tous les pions Action Supplémentaire retournent dans la réserve générale (même s'ils n'ont pas été utilisés).



ACTIONS SUR LES PLATEAUX INDIVIDUELS

Rappel : Les actions sur les plateaux individuels peuvent être utilisées plusieurs fois par manche.

MARIER / ARRANGER UN MARIAGE

Cette action vous permet d'unir l'un des membres de votre famille (de la Génération actuelle) à l'un de vos amis, afin de nouer des liens stratégiques avec d'autres familles de la haute société (parfois pas si haute que ça...). Réfléchissez bien : ce mariage doit être une véritable opportunité pour votre famille ! Chaque décision que vous prendrez aura des conséquences : épouser une femme aux hanches larges vous assurera certainement une progéniture nombreuse, tandis que s'unir avec un fils de bonne famille vous mettra sûrement à l'abri du besoin... mais à quel prix ? Et quel est votre objectif final ? Choisissez judicieusement !

Coût : Variable (voir ci-dessous).

a) Marier

Cette action vous permet de prendre une carte Ami de votre main pour la placer face visible à côté d'un membre adulte de votre famille, de la Génération actuelle. Vous créez ainsi un couple.

1. Prenez une carte Ami de votre main et placez-la face visible à côté d'un membre de votre famille (de la Génération actuelle et du sexe opposé).
2. Payez pour la noce, ou recevez la dot.
3. Ajustez votre Revenu (sur votre plateau individuel) ou choisissez des cartes Ami parmi celles visibles sur le plateau principal.
4. Ajustez votre Prestige (sur votre plateau individuel).
5. Appliquez l'effet spécial de l'Ami.
6. Piochez la première carte Enfant et placez-la sous le couple (côté enfant) ou, si vous piochez une carte Complication, appliquez son effet (voir encadré).



Exemple : Un joueur décide de marier l'un des hommes de sa famille avec Gertrude. Il place la carte de Gertrude (qu'il avait dans sa main) à côté de celle de son époux. Il reçoit 1 Or en guise de dot, prend 1 carte Ami face visible sur le plateau, augmente de 1 son Prestige et regarde s'il a au moins une autre carte Prussien dans sa famille. Il y a en effet Friedrich qui en fait déjà partie. Il reçoit donc 3 Or de la banque. Il pioche une carte Enfant pour ce nouveau couple. C'est une Fille, il place la carte Enfant sous le couple.

Rappel : Sauf mention contraire, tous les effets spéciaux des cartes Ami sont résolus immédiatement (et une seule fois) lorsque l'Ami se retrouve placé face visible près d'un membre de votre famille.

b) Arranger un mariage

Cette action vous permet de prendre une carte Ami de votre main pour la placer face visible, tête en bas, à côté d'un enfant de votre famille, afin de les marier automatiquement au début de la prochaine Génération.

1. Prenez une carte Ami de votre main et placez-la face visible, tête en bas, à côté d'une carte Enfant de votre famille (du sexe opposé).

Remarque : Placer la carte tête en bas permet de se souvenir que le mariage n'a pas été officialisé. Cela sera fait lorsque l'enfant aura grandi (voir page 9 pour plus de détails).

Rappel : Les Amis, lors de mariages arrangés, sont aussi considérés comme faisant partie de votre famille (dans toutes circonstances).

2. Payez pour la noce, ou recevez la dot.

3. Au début de la prochaine Génération, tous les enfants vont grandir et tous les mariages arrangés seront alors officialisés. C'est seulement à ce moment que vous pourrez retourner la carte tête en haut et effectuer les étapes 3 à 6 de l'action *Marier* (ajuster le Revenu, choisir des Amis, ajuster le Prestige, résoudre les effets spéciaux, piocher une carte Enfant).

Remarque : Arranger des mariages lors de la 3^{ème} Génération n'est utile que pour valider certains objectifs des cartes Mentor.



COMPLICATIONS À LA NAISSANCE

En plus des cartes Filles et Garçons, le paquet de cartes Enfant contient des cartes Complication. Si vous piochez une telle carte, vous devez choisir d'appliquer l'une des conséquences suivantes :

- **perdre l'enfant** (aucun enfant n'est né, aucune carte n'est placée sous le couple et votre action est perdue).
- **perdre la mère** (défaussez la carte de la mère et piochez des cartes Enfant jusqu'à obtenir une Fille ou un Garçon que vous placez sous la carte du père).

Quelle que soit votre décision, conservez la carte Complication et placez-la près des cartes de votre famille, au niveau de la Génération actuelle. Jusqu'à la fin de cette Génération, vous n'êtes plus affectés par les éventuelles cartes Complication que vous pourriez piocher (si vous piochez une nouvelle carte Complication, défaussez-la et piochez jusqu'à obtenir une carte Garçon ou Fille).

Important : Le Chef de famille ne peut pas mourir à cause d'une carte Complication. Dans ce cas, vous n'avez pas d'autre choix que de perdre l'enfant.



ACTIONS SUR LES PLATEAUX INDIVIDUELS

AVOIR DES ENFANTS

Un des couples de votre famille va accueillir un nouvel enfant. Les enfants sont l'avenir de votre sang, il faut vous en réjouir ! Mais réfléchissez bien : vaut-il mieux pour votre famille que le nouvel arrivant soit un garçon, ou au contraire une fille ? Si cela n'importe que peu, pas de souci... mais si vous avez besoin, par exemple, que ce soit une fille pour la marier à terme avec le gendre idéal que vous avez repéré, un médecin spécialisé peut certainement vous y aider. Si, pour vous, le sexe du bébé a de l'importance, faites ce qu'il faut et laissez dire.

Coût : Variable (voir ci-dessous).

Cette action vous permet de piocher une carte Enfant pour l'un des couples mariés de la Génération actuelle.

1. Choisissez le couple qui doit donner naissance au futur enfant.

Remarque : Vous ne pouvez choisir qu'un couple qui peut encore avoir au moins un enfant.

2. Choisissez l'une des possibilités suivantes :

- soit piocher la première carte du paquet de cartes Enfant.

- soit perdre 1 Point d'Honneur pour piocher des cartes Enfant jusqu'à piocher soit une carte Enfant du sexe désiré, soit une carte Complication (voir plus bas). Les cartes non conservées sont re-mélangées dans le paquet de cartes Enfant.

Note : Si vous décidez de piocher des cartes jusqu'à obtenir un enfant du sexe désiré et que malheureusement vous piochez une carte Complication, vous devez la résoudre. Si vous décidez de perdre la mère, vous pouvez continuer à piocher pour obtenir l'enfant désiré.

3. Placez la carte Enfant sous le couple choisi (côté enfant) ou appliquez la carte Complication (voir ci-dessous).

Important : Sauf mention contraire, un couple ne peut pas avoir plus de 3 enfants.



DEMANDER DE L'ARGENT À SES AMIS

C'est bien connu : les amis, c'est fait pour s'entraider, alors pourquoi s'en priver ? Mais attention, n'abusez pas de leur générosité, votre réputation pourrait en prendre un coup. Certains amis pourraient même vous tourner le dos : un mendiant, même de haut lignage, ça reste un mendiant, ventre saint-gris !

Coût : Variable (voir ci-dessous).

Cette action vous permet de gagner de l'Or (●).

1. Choisissez la somme que vous souhaitez recevoir (et payez le coût si nécessaire) :

- Pour recevoir 2 Or (●) : ne perdez rien.
- Pour recevoir 3 Or (●) : perdez 1 Point d'Honneur (X).
- Pour recevoir 4 Or (●) : perdez 1 Point d'Honneur (X) et défausez 1 carte Ami de votre main (X).

2. Recevez de l'Or de la banque.



NOUER DES RELATIONS

Comment souhaitez-vous dépenser votre temps et votre argent ? Une visite hebdomadaire à la brasserie Le Procope, fameux lieu de rencontre des intellectuels, vous permettra certainement d'établir régulièrement quelques nouvelles relations. Mais si cela ne suffit pas, il va vous falloir mettre la main à la poche : organiser un dîner de discussion sur les derniers travaux de Voltaire, par exemple, sera davantage convaincant. Ou sortez carrément le grand jeu : se rendre à chaque bal dans un carrosse paré d'or fin et accompagné d'un cortège de domestiques vous permettra très certainement de nouer de juteuses relations.

Coût : Variable (voir ci-dessous).

Cette action vous permet de gagner de nouvelles cartes Ami.

1. Choisissez le nombre de cartes Ami que vous souhaitez récupérer face visible sur le plateau principal (et payez le coût si nécessaire) :

- Pour récupérer 1 carte Ami (■) : ne payez rien.
- Pour récupérer 2 cartes Ami (■) : payez 1 Or (●).
- Pour récupérer 3 cartes Ami (■) : payez 2 Or (●).

2. Prenez les cartes et ajoutez-les à votre main.



Rappel : Il ne peut jamais rester qu'une seule carte Ami face visible sur le plateau principal. Si, quelle qu'en soit la raison, il ne reste qu'une seule carte Ami après avoir fait cette action, vous devez prendre la carte restante (sans la payer). Piochez ensuite un jeu complet de cartes Ami pour compléter à nouveau le plateau principal.

Exemple : Il reste 3 cartes Ami disponibles face visible. Un joueur choisit l'action Nouer des relations et choisit de payer 1 Or pour prendre 2 cartes. Comme il ne reste qu'une seule carte Ami disponible, le joueur doit la récupérer (gratuitement). 5 nouvelles cartes Ami sont ensuite piochées et révélées.

ACTIONS SUR LE PLATEAU PRINCIPAL

Rappel : Un seul pion par manche peut être placé sur chaque action du plateau principal.

ACQUÉRIR UN TITRE

Réussir à se faire connaître des personnes influentes et proches du Roi est d'une importance vitale si vous souhaitez que certains membres de votre famille se voient décerner un Titre. Bien sûr, obtenir de tels privilèges ne se fera pas sans mettre la main à la poche, mais l'investissement en vaut la peine. Vos amis afficheront certainement un mépris pour de telles pratiques, mais leur jalousie est la meilleure preuve que vous devenez de plus en plus influent.

Cette action vous permet de gagner immédiatement différents bonus.

Coût : Variable (précisé sur la carte Titre).

1. Choisissez une carte Titre et payez son coût.

2. Prenez la carte et placez-la à côté d'un membre adulte de votre famille (ou un couple).

3. Recevez tous les bonus apportés par le Titre (Revenu, Prestige, cartes Ami).

Remarque : Un membre de votre famille (ou un couple) ne peut avoir qu'un seul Titre. Le Titre acquis par un membre de votre famille alors célibataire devient le Titre du couple lorsqu'il se marie.



Exemple : Lors de la 1^{ère} Génération, un joueur désire acquérir le Titre de Conte. À son tour de jeu, il choisit l'action Acquérir un Titre (encore disponible), paie 4 Or et défausse 2 cartes Ami de sa main. Il place la carte Titre près de sa carte Chef de famille et reçoit 2 en Prestige et 1 en Revenu. Aucun joueur (y compris celui-ci) ne pourra choisir à nouveau l'action Acquérir un Titre tant que cette manche n'est pas terminée. Comme seuls les adultes (ou les couples) peuvent acquérir un Titre (et un seul), ce joueur ne pourra pas acquérir un nouveau Titre au cours de cette Génération.

Aucun joueur (y compris celui qui vient d'utiliser l'action *Acquérir un Titre*) ne peut plus prendre cette action ce tour-ci.

3 cartes Titre seront disponibles pour chaque Génération. Chaque carte est différente (coût et bonus). Elles ne sont pas remplacées après avoir été achetées par les joueurs.

CONSULTER UN SPÉCIALISTE EN FERTILITÉ

Vous avez des difficultés à avoir des enfants ? Vous avez peur de ne pas avoir d'héritier légitime ? Ne craignez rien : la médecine a fait de grands progrès dans le domaine de la fertilité. Bien entendu, l'estime que vous portez à vos amis risque d'en prendre un coup si cela s'ébruite (et de telles choses finissent toujours pas s'ébruiter), mais ce n'est pas comme si vous étiez stérile, non, non. Et vous verrez, cela fonctionne même très bien : une fois la machine lancée, vous pouvez vous attendre à donner naissance à plusieurs enfants. Les honoraires du spécialiste sont certainement à la portée d'une famille comme la vôtre, alors pourquoi s'en priver ?

Cette action vous permet de piocher 2 cartes Enfant pour l'un des couples mariés de votre famille (de la Génération actuelle).

Coût : Payez 2 Or et défaussez 1 carte Ami de votre main.

1. Choisissez un couple de votre famille et payez le coût de l'action.

Remarque : Seul un couple pouvant avoir encore au moins 2 enfants peut être choisi.

2. Piochez les 2 premières cartes Enfant.

3. Placez les cartes Enfant sous le couple choisi (côté enfant) ou appliquez la carte Complication (voir page 12).



Remarque : Piochez les cartes l'une après l'autre. Si vous piochez une carte Complication, souvenez-vous que vous ne pouvez être affecté que par une carte Complication par Génération (voir détails page 12). Si vous en piochez deux, ignorez la seconde carte Complication et piochez des cartes jusqu'à obtenir un enfant.

Exemple : Un joueur choisit un couple qui n'a encore qu'un enfant. Il paie 2 Or et défausse 1 carte Ami de sa main. Il pioche une première carte Enfant : c'est un garçon ! Il le place sous le couple (côté enfant) et pioche une seconde carte Enfant. C'est une carte Complication. Il choisit de perdre ce dernier enfant. Il conserve la carte Complication pour ne pas oublier qu'il n'est plus affecté par les cartes Complication jusqu'à la fin de la Génération actuelle (s'il en pioche une nouvelle, il la défausse et continue de piocher jusqu'à obtenir un enfant).

LE SAVIEZ-VOUS ?

LA NAISSANCE D'UN HÉRITIER ROYAL ÉTAIT UN SPECTACLE PUBLIC AFIN DE S'ASSURER QUE LE BÉBÉ NE SOIT PAS SUBSTITUÉ. LE PREMIER ACCOUCHEMENT DE MARIE-ANTOINETTE ÉTAIT SUR LE POINT DE LA TUER QUAND LE MÉDECIN CRIA "LA REINE VA ACCOUCHER !". LES GENS SE RUËRENT ALORS DANS LA CHAMBRE. SEULES DEUX TAPISSERIES AUTOUR DU LIT EMPÊCHAIENT LES GENS DE SE JETER SUR ELLE. DEUX RAMONEURS AVAIENT MÊME GRIMPÉ SUR LES MEUBLES POUR AVOIR UNE MEILLEURE VUE SUR LA REINE.

ACTIONS SUR LE PLATEAU PRINCIPAL

ACHETER UNE DEMEURE

Après avoir acheté votre première demeure, vous vous demanderez "Comment pouvions-nous nous en passer auparavant ?". Et pourquoi ne pas en acquérir rapidement une seconde ? Pour une famille de votre rang, c'est le minimum vital : où pourriez-vous exposer vos peintures, sculptures, argenterie et autre mobilier ? Et toutes ces somptueuses soirées... ou pourriez-vous les organiser, sinon dans votre demeure personnelle ? Bien entendu, certains aristocrates grincheux, endettés jusqu'au cou, vont vous reprocher d'afficher de tels signes extérieurs de richesse, mais est-ce vraiment un problème ?

Cette action vous permet d'augmenter votre Prestige.

Coût : Payez 3 Or et défaussez 1 carte Ami de votre main.

1. Prenez une carte Demeure du paquet, payez son coût, et placez-la à côté d'un adulte de votre famille (ou d'un couple).

2. Augmentez votre Prestige de 2.

Remarque : Comme pour les Titres, un membre de votre famille (ou un couple) ne peut pas avoir plus d'une Demeure.

Le nombre de cartes Demeure est limité et dépend du nombre de joueurs (voir la mise en place page 6).



FONDER UNE ENTREPRISE

Vivre avec noblesse : voilà ce que tout le monde cherche à faire de nos jours. Malheureusement, cela nécessite d'éviter soigneusement toute activité manuelle ou commerciale... ce qui n'est pas forcément judicieux. Vous avez besoin de rentrées d'argent régulières pour financer toutes les réceptions que vous donnez, et un complément de revenu peut s'avérer nécessaire. Si la possibilité d'investir dans une mine ou une forge s'offre à vous, sautez sur l'occasion. Bien sûr, certains diront que ce ne sont pas des activités « nobles ». Mais n'écoutez pas ces puristes : il faut savoir vivre avec son temps !

Cette action vous permet d'augmenter votre Revenu.

Coût : Perdez 2 points de Prestige et défaussez 2 cartes Ami de votre main.



1. Prenez une carte Entreprise du paquet, payez son coût, et placez-la à côté d'un adulte de votre famille (ou d'un couple).

2. Augmentez votre Revenu de 1.

Remarque : Comme pour les cartes Titre et Demeure, un membre de votre famille (ou un couple) ne peut pas fonder plus d'une Entreprise.

Le nombre de cartes Entreprise est limité et dépend du nombre de joueurs (voir la mise en place page 6).

ENTREPRENDRE UNE MISSION

Choisir l'Aventure, avec un grand "A", c'est vivre l'instant présent et le véritable noble que vous êtes souhaite certainement donner cette belle image de vous. Bien sûr, fonder une guilde, soutenir un artiste ou écouter les potins de la Cour du Roi, ce n'est pas aussi romantique qu'on veut bien le faire croire. Ce n'est même pas romantique du tout. Mais la satisfaction d'avoir fait quelque chose de votre journée, c'est déjà pas mal. Et si tous vos amis partageaient votre point de vue, ce serait encore mieux.

Cette action vous permet de piocher des cartes Mission (pendant les 1^{ère} et 2^{ème} Générations) ou de pouvoir valider des objectifs secondaires de votre carte Mentor (3^{ème} Génération).

Coût : Défaussez 1 carte Ami de votre main.

a) **Pendant les 1^{ère} et 2^{ème} Générations** : piochez les 2 premières cartes Mission, conservez celle de votre choix et défaussez l'autre. Placez la carte Mission choisie face visible à côté de votre plateau individuel.

Les cartes Mission vous proposent un objectif à accomplir. Si vous y parvenez, vous recevrez des Points d'Honneur ou d'autres récompenses. Les Missions doivent être accomplies avant la fin de la dernière manche de jeu. Vous pouvez valider une Mission et recevoir la récompense à tout moment (avant la fin de la partie).

b) **Pendant la 3^{ème} Génération** : piochez la première carte Mission et placez-la face cachée sous votre carte Mentor.

Ne prenez pas connaissance de cette carte, elle n'a d'autre utilité que de vous permettre, en fin de partie, de valider un objectif secondaire de votre carte Mentor.



CONTRIBUER À LA VIE PUBLIQUE

Aider les gens autour de vous, afin que tout le monde prenne conscience de votre succès, montrer à tous qu'un noble ne fait pas que prendre, mais peut aussi (parfois) donner... c'est tellement merveilleux. Et, lorsque vous traversez la cité, admirant tout ce que vous lui avez apporté, vous laissez échapper un soupir de contentement... c'est certain, votre famille a marqué durablement son époque.

Coût : Variable (précisé sur chaque carte Contribution)

Cette action vous permet de gagner immédiatement différents bonus.

1. Choisissez une carte Contribution et payez son coût.

2. Prenez la carte et placez-la à côté d'un adulte de votre famille (ou un couple).

3. Recevez tous les bonus apportés par la Contribution (Honneur, Prestige, cartes Ami).

Remarque : Comme pour les carte Titre, Demeure ou Entreprise, un membre de votre famille (ou un couple) ne peut pas avoir plus d'une carte Contribution.

Exemple : Au cours d'une manche de la 2^{ème} Génération, un joueur décide de Contribuer à la vie publique (action encore disponible) et choisit le Ballet à la Cour. Il paie 2 Or, réduit de 1 son Revenu, place la carte près d'un couple de la 2^{ème} Génération et reçoit 1 Point d'Honneur et 2 en Prestige. Aucun joueur (y compris celui-ci) ne pourra choisir à nouveau l'action Contribuer à la vie publique tant que cette manche n'est pas terminée. Comme un membre de la famille (ou un couple) ne peut recevoir qu'une seule carte Contribution, le couple ici choisi ne pourra plus jamais Contribuer à la vie publique.

À chaque Génération, 3 nouvelles cartes Contribution sont disponibles. Chaque carte a un coût et des avantages différents. Elles ne sont pas remplacées quand elles sont prises.



DÉCOMPTE FINAL

La partie se termine à la fin de la 3^{ème} Génération.

Un décompte final du score de chaque joueur est alors effectué. Chaque joueur révèle sa carte Mentor et marque des Points d'Honneur pour :

- son objectif principal
- les objectifs secondaires qu'il peut valider

Rappel : Pour valider un objectif secondaire de la carte Mentor, il faut avoir récupéré une carte Mission au cours de la 3^{ème} Génération. Une telle carte vous permet de valider un objectif secondaire de votre choix (s'il est accompli).



Exemple : John Law est la carte Mentor d'un joueur, dont le Revenu en fin de partie est de 8. Il reçoit donc 9 Points d'Honneur. Comme il a gagné une carte Mission lors de la 3^{ème} Génération, il peut valider l'un des objectifs secondaires proposé par la carte John Law. Il n'a arrangé qu'un seul mariage avec un artisan en 4^{ème} Génération. Comme il possède 8 Or, il choisit de valider l'objectif secondaire correspondant et de marquer 4 Points d'Honneur.

LE VAINQUEUR

Le joueur avec le plus de Points d'Honneur remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur avec le plus de cartes en main l'emporte. En cas de nouvelle égalité, le joueur avec le plus de Prestige est déclaré vainqueur.

LE SAVIEZ-VOUS ?

IL Y AVAIT TROIS MOYENS D'OBTENIR UN TITRE EN FRANCE. PAR LE DROIT DE NAISSANCE (EN GÉNÉRAL PAR LE PÈRE, MAIS PAS NÉCESSAIREMENT), GRÂCE À DES FONCTIONS (PRINCIPALEMENT GOUVERNEMENTALES OU MILITAIRES) OU PAR DES "LETTRES", C'EST À DIRE PAR DÉCISION ROYALE.



RÈGLES D'OR

Remarque : Certaines règles ci-dessous ont déjà été présentées précédemment, mais sont rappelées ici pour que les règles les plus importantes soient toutes récapitulées au même endroit.

GÉNÉRALITÉS SUR LES CARTES :

- Si une carte contredit une règle de ce livret, c'est le texte de la carte qui prédomine.
- Le nombre de cartes dans la main d'un joueur n'est pas limité.
- Chaque type de carte est défaussé dans une défausse spécifique.
- Un même membre de votre famille (ou un même couple) ne peut pas se voir attribuer plus d'une carte de chacun des types suivants : Titre, Demeure, Entreprise ou Contribution. Mais il peut recevoir n'importe quelle combinaison de ces cartes.
- Seules les cartes Mentor et les cartes Ami dans la main des joueurs sont gardées secrètes. Tout le reste doit rester visible de tous les joueurs.

CARTES AMI

- Vous ne pouvez jamais laisser une carte Ami seule sur le plateau principal. Si, quelle qu'en soit la raison, après avoir pris une ou plusieurs cartes Ami il n'en reste plus qu'une seule sur le plateau, vous devez prendre cette carte gratuitement. Piochez ensuite 5 nouvelles cartes Ami et placez-les, face visible, sur le plateau principal.
- Les cartes Ami face visible sur le plateau principal ne sont complétées que lorsqu'elles ont toutes été récupérées par les joueurs. Elles sont piochées dans le paquet de cartes Ami.
- Si le paquet de cartes Ami est épuisé, mélangez immédiatement la défausse correspondante pour former un nouveau paquet de cartes Ami.
- Sauf mention contraire, tous les effets spéciaux des Amis sont résolus immédiatement, et une seule fois : lorsque l'Ami est placé (ou retourné) tête en haut dans votre arbre généalogique (officialisation du mariage).

GÉNÉRALITÉS SUR LES ACTIONS

- Toutes les actions s'appliquent à la Génération actuelle (ou à ses enfants pour l'action Arranger un mariage).
- Un seul pion par manche peut être placé sur chaque action du plateau principal.
- Les actions du plateau individuel peuvent être choisies plusieurs fois par manche.

LE SAVIEZ-VOUS ?

IL ÉTAIT TRÈS COURANT DE NOMMER DES ÉTRANGERS À DES HAUTES FONCTIONS D'ÉTAT. PAR EXEMPLE LE BRITANNIQUE JOHN PAUL JONES, DURANT UN SÉJOUR EN FRANCE, S'EST LIÉ D'AMITIÉ AVEC BENJAMIN FRANKLIN. C'EST AINSI QU'IL REJOIGNIT LA CAUSE AMÉRICAINE. IL EST AUJOURD'HUI CONNU COMME "LE PÈRE DE L'US NAVY". CELA NE L'EMPÊCHA PAS DE DEVENIR AMIRAL DE LA MARINE IMPÉRIALE RUSSE BIEN DES ANNÉES PLUS TARD.

SE MARIER ET AVOIR DES ENFANTS

- Vous ne pouvez marier que des personnes de sexe opposé (nous sommes en 1729 !).
- Seuls les couples peuvent avoir des enfants.
- Sauf exception, un couple ne peut pas avoir plus de 3 enfants.
- Si une mère est défaussée à cause d'une carte Complication, le membre originel de votre famille peut se remarier. Si c'est le membre originel de votre famille qui est défaussé, l'Ami ne peut pas se remarier.
- Si un membre originel de votre famille perd sa femme et veut se remarier, ses premiers enfants comptent dans la limite du nombre d'enfants par couple.
Par exemple : S'il a déjà 1 enfant de son premier mariage, il ne peut avoir que 2 nouveaux enfants en cas de remariage.

POINTS D'HONNEUR, REVENU ET PRESTIGE

- Le Prestige et le Revenu sont limités : les joueurs ne peuvent en avoir plus que ce que permettent les pistes correspondantes.
- Les Points d'Honneur ne sont pas limités : les joueurs peuvent en perdre ou en gagner plus que ce que prévoit la piste d'Honneur.

OR

- Sauf mention contraire, l'Or que vous payez va à la banque et l'Or que vous recevez est pris dans la banque.



PRÉCISIONS SUR LES CARTES

Voici quelques détails et clarifications sur les effets de certaines cartes.

CARTES AMI EFFETS SPÉCIAUX

Sauf mention contraire, tous les effets spéciaux des cartes Ami sont résolus immédiatement (après avoir ajusté le Revenu, pioché des cartes Ami et ajusté le Prestige) et en une seule fois : lorsque l'Ami est placé (ou retourné) tête en haut dans votre arbre généalogique (officialisation du mariage).

CETTE Gén.

L'indication "Cette Gén." précise que l'effet ne s'applique que pendant la Génération actuelle.

MARIAGES ARRANGÉS

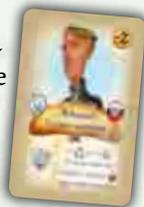
Lors d'un mariage arrangé, la carte Ami est considérée comme faisant partie de la famille même si le mariage ne sera officialisé qu'au début de la Génération suivante.

Informations complémentaires pour certaines cartes Ami.

ALEKSANDR

+1  et +1  si vous avez au moins 2 autres  dans votre famille.

Vous devez respecter la condition pour obtenir les deux récompenses (pas seulement le Point d'Honneur).



ARIANE

Se marier / Arranger un mariage avec elle ne nécessite pas d'action.

Cet effet spécial fonctionne avant qu'elle ne devienne membre de votre famille.

Avec elle, vous n'avez pas à utiliser de pion pour effectuer l'action *Marier / Arranger un mariage*. C'est tout de même votre action du tour, c'est ensuite au joueur suivant de jouer.



BERNADETTE

Piochez 2  au lieu de 1.

Lorsqu'elle se marie et que vous piochez une carte *Enfant* pour son couple, piochez 2 cartes (au lieu d'une seule). Ces deux cartes sont conservées/résolues.



CARLOS

Gagnez  et +1  si vous avez au moins un autre  dans votre famille.

Vous devez respecter la condition pour obtenir les deux récompenses (pas seulement le Point d'Honneur).



CLAIRE

Cette Gén. : Chaque fois que vous *Nouez des relations*, prenez 1  supplémentaire.

Cet effet est toujours appliqué avant la règle spéciale qui vous permet de récupérer gratuitement la dernière carte Ami disponible.

Lorsque vous *Nouez des relations*, commencez par prendre les cartes pour lesquels vous avez choisi de payer, puis prenez-en 1 de plus (effet spécial de Claire). Après cela, s'il ne reste plus qu'une seule carte Ami disponible, vous la récupérez gratuitement.

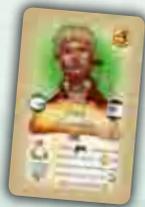
Exemple : Il reste trois cartes Ami face visible. Vous décidez de *Nouer des relations* et de prendre une carte Ami. Vous récupérez la seconde carte Ami grâce à l'effet spécial de Claire, et la troisième carte gratuitement (puisqu'il n'en reste qu'une seule visible).



ERICH

Cette Gén. : *Acheter une Demeure* coûte 1  de moins si vous avez au moins un autre  dans votre famille.

Cette réduction s'applique chaque fois que vous *Achetez une Demeure* au cours de cette Génération, même si la Demeure n'est pas celle d'Erich.



EUSTACHY

Chaque fois que vous piochez 1  pour lui, piochez 2, conservez-en 1 et défaussez l'autre.

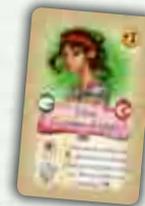
Si vous *Consultez un Spécialiste en fertilité* pour lui, piochez 4 cartes, choisissez-en 1 parmi les deux premières cartes piochées et 1 parmi les deux dernières.



FEHMI

Défaussez toutes les  présentes à côté du plateau, remplacez-les par des nouvelles et prenez 1 .

Après l'avoir épousée, Fehmi vous permet de récupérer de manière classique 1 carte Ami, puis ensuite 1 seconde carte Ami grâce à son effet spécial. Si après avoir récupéré la première carte vous devez piocher un nouveau jeu de cartes Ami, défaussez ces nouvelles cartes et piochez-en 5 nouvelles (parmi lesquelles vous en choisirez une).



GEORGE

Piochez 1 carte *Mission* et placez-la sous votre carte *Mentor*.

Quelle que soit la Génération actuelle, piochez la première carte *Mission* et placez-la sous votre carte *Mentor*, sans la regarder. Cette carte vous permettra de pouvoir valider un objectif secondaire de votre carte *Mentor* en fin de partie.



HANS HEINRICH

Demandez de l'argent à vos amis sans utiliser d'action si vous avez au moins un autre  dans votre famille.

Si vous avez au moins un autre artisan dans votre famille, réalisez immédiatement l'action *Demandez de l'argent* à vos amis. Vous n'avez pas à utiliser de pion, mais vous devez vous acquitter du coût de cette action, si nécessaire.



ISABELLA

Défaussez X  de votre main et piochez X .

Vous pouvez décider de défausser zéro carte.



JAN

Gagnez 1  et +1  si vous avez au moins un autre  dans votre famille.

Vous devez respecter la condition pour obtenir les deux récompenses (pas seulement le Point d'Honneur).



LEONID

Se marier / Arranger un mariage avec lui ne nécessite pas d'action si vous avez au moins un autre  dans votre famille.

Cet effet spécial fonctionne bien évidemment avant qu'il ne devienne membre de votre famille.

Si vous avez au moins un(e) autre Russe dans votre famille, vous n'avez pas à utiliser de pion pour effectuer l'action *Marier / Arranger un mariage* avec lui. C'est tout de même votre action du tour, c'est ensuite au joueur suivant de jouer.



LUCIENNE

Gagnez  et +1  si vous avez au moins un autre  dans votre famille.

Vous devez respecter la condition pour obtenir les deux récompenses (pas seulement le Point d'Honneur).



MARIA

Se marier / Arranger un mariage avec elle ne nécessite pas d'action si vous avez au moins un autre  dans votre famille.

Cet effet spécial fonctionne avant qu'elle ne devienne membre de votre famille.

Si vous avez au moins un(e) autre Espagnol(e) dans votre famille, vous n'avez pas à utiliser de pion pour effectuer l'action *Marier / Arranger un mariage* avec elle. C'est tout de même votre action du tour, c'est ensuite au joueur suivant de jouer.



PRÉCISIONS SUR LES CARTES

MARGARETHE

Chaque fois que vous piochez 1  pour elle, piochez 2, conservez-en 1 et défaussez l'autre.

Si vous *Consultez un Spécialiste en fertilité* pour elle, piochez 4 cartes, choisissez-en 1 parmi les deux premières cartes piochées et 1 parmi les deux dernières.



MIRANDA

Cette Gén. : Chaque fois que vous *Demandez de l'argent à vos amis*, gagnez 2  de plus.

Payez le coût habituel (si nécessaire), mais gagnez 2 Or supplémentaires.



NANCY

Piochez 2  au lieu de 1.

Lorsqu'elle se marie et que vous piochez une carte *Enfant* pour son couple, piochez 2 cartes (au lieu d'une seule). Ces deux cartes sont conservées/résolues.



NICOLAS

Gagnez  et +1  si vous avez au moins un autre  dans votre famille.

Vous devez respecter la condition pour obtenir les deux récompenses (pas seulement le Point d'Honneur).



ROBERT

Demandez de l'argent à vos amis sans utiliser d'action si vous avez au moins un autre  dans votre famille.

Si vous avez au moins un autre Anglais dans votre famille, réalisez immédiatement l'action *Demandez de l'argent à vos amis*. Vous n'avez pas à utiliser de pion, mais vous devez vous acquitter du coût de cette action, si nécessaire.



ROGER

Cette Gén. : à chaque fois que vous piochez , vous pouvez piocher  à la place.

Lorsque vous vous apprêtez à piocher n'importe quel nombre de cartes *Ami*, vous devez décider si vous prenez la totalité de ces cartes parmi celles visibles ou en les piochant toutes du paquet de cartes *Ami*.



SOPHIE

+2  si vous avez au moins 12 .

La condition (avoir au moins 12 Or) est vérifiée après avoir encaissé sa dot.



THOMAS

Gagnez  et +1  si vous avez au moins un autre  dans votre famille.

Vous devez respecter la condition pour obtenir les deux récompenses (pas seulement le Point d'Honneur).



CARTES ENFANT

Informations complémentaires pour certaines cartes *Enfants*.

CHARMANT

+2  lorsqu'il se marie.

Vous recevez l'Or après la résolution de l'action de *Mariage*.

BRAVE

+1 .

Gagnez 1 Point d'Honneur dès qu'il grandit.

DON JUAN

Piochez 1 *Amie* (fille) .

Dès qu'il devient adulte, prenez une carte *Ami* femme parmi celles visible sur le plateau principal. Si aucune carte *Ami* femme n'est visible, vous perdez ce bonus.

REINE DES COMMÈRES

Piochez 2 .

Prenez les cartes dès qu'elle grandit.

RAVISSANT SOURIRE

Cette Gén. : Chaque fois que vous *Demandez de l'argent à vos amis*, gagnez 1  de plus.

Payez le coût habituel (si nécessaire), mais gagnez 1 Or supplémentaire.

REINE DE BEAUTÉ

La marier coûte 2  de moins.

Vous pouvez réduire le coût de son mariage avec un *Ami* homme. Vous ne gagnez pas d'Or si ce coût était initialement inférieur à 2 Or.

JUMEAUX SURPRISE

Piochez immédiatement un autre  (ignorez la limite d'enfants).

Lorsque cet enfant naît, piochez immédiatement une carte *Enfant* supplémentaire, même si cela vous fait dépasser la limite d'enfant du couple.

Une fois placé, il compte dans la limite du nombre d'enfants pour les futures naissances.

Même si vous avez pioché plus d'une carte *Enfant* (par exemple en *Consultant un Spécialiste en fertilité*), vous pouvez tout de même piocher une carte *Enfant* supplémentaire.



CARTES MISSION

Informations complémentaires pour certaines cartes *Mission*.

UNE MACHINE RÉVOLUTIONNAIRE

Conservez cette carte et considérez-la comme un  pour le reste de la partie.

UNE NOUVELLE GUILDE DES ARTISANS

Conservez cette carte et considérez-la comme un  pour le reste de la partie.

Ces cartes sont placées près de votre arbre généalogique. Jusqu'à la fin de la partie, ces cartes sont considérées comme des cartes ayant l'activité indiquée (dans tous les cas, par exemple pour appliquer les effets des cartes *Ami* ou *Mission*).

Ces cartes ne sont pas assignées à une Génération, elles ne sont donc pas prises en compte si vous avez besoin qu'une certaine activité soit exercée à une Génération précise (par exemple pour certains objectifs des cartes *Mentor*).

UNE FRESQUE POUR LA CATHÉDRALE

Cette Gén. : Chaque fois que vous *Contribuez à la vie publique*, payez 4  de moins.

Vous pouvez réduire le coût d'une carte *Contribution*. Vous ne gagnez pas d'Or si ce coût était initialement inférieur à 4 Or.

LE SAVIEZ-VOUS ?

LA MODE FRANÇAISE DU XVIII^{ÈME} CONSISTAIT À IMITER LES STYLES VESTIMENTAIRES DU ROI ET DE SA COUR. C'ÉTAIT L'ÉPOQUE DES ROBES DE BROCAT, DES CORSETS POUR ACCENTUER LA FINESSE DE LA TAILLE, DES DÉCOLLETÉS PLONGEANTS, DES PERRUQUES POWDRÉES ET DES TALONS. TOUT CECI PRIT FIN AVEC LA RÉVOLUTION FRANÇAISE QUI APPORTA UN STYLE BIEN PLUS SOBRE.



PARTIE À 1 JOUEUR

VARIANTE SOLO STANDARD

Il est possible de jouer sans adversaires, par exemple pour se familiariser avec les règles ou simplement s'entraîner. Dans ce cas, suivez les règles habituelles, en incluant les changements suivants :

- Durant la mise en place, seules deux cartes Demeure et deux cartes Entreprise sont placées sur le plateau.
- Retirez les cartes Ami suivantes : Friedrich, Katherine, Laurent, Manuel, Nathalie, Vera.
- Retirez les cartes Mission suivantes : Un nouveau parti politique, Une révolution naissante, Un vent de troubles à la Cour, Un empire à soutenir.
- Les actions du plateau principal correspondant aux Activités des cartes Ami face visible sont indisponibles.

Activité	Action correspondante
	 
	
	
	
	

Exemple : les cartes Ami face visible sont 1 Scientifique, 3 Artistes et 1 Diplomate. Tant que ces cartes restent visibles en bas du plateau, les actions suivantes sont indisponibles : Consulter un Spécialiste en fertilité, Acheter une Demeure et Entreprendre une Mission. Si le joueur prend le Scientifique et un Artiste dans sa main grâce à l'action Nouer des Relations, l'action Consulter un Spécialiste en fertilité redevient disponible et peut être choisie à la prochaine action.

Les actions Entreprendre une Mission et Acheter une Demeure restent inacssibles à cause des cartes Ami toujours face visible correspondantes.

VARIANTE SOLO "GÉNÉALOGIE"

Une fois que vous connaissez bien le jeu, vous pouvez tenter la variante solo "Généalogie" et vous lancer à la recherche des vos ancêtres en reconstituant votre arbre généalogique de bas en haut.

Le dernier représentant d'une vieille famille aristocrate vient de mourir. Comme il n'avait pas d'enfants, personne n'est en droit d'hériter de son immense fortune. Certaines rumeurs semblent cependant indiquer que des descendants de cette noble famille sont encore en vie... quelque part !

Votre tâche est de retrouver vos racines familiales et prouver que vous êtes le dernier descendant vivant de ce riche aristocrate. Parviendrez-vous à reconstituer votre arbre généalogique ?

MISE EN PLACE

La mise en place est la même que pour une partie multi-joueurs (voir page 6), en incluant les changements suivants :

- Les **cartes Complication** sont retirées du paquet de cartes Enfant
- Seules **3 cartes Demeure** et **3 cartes Entreprise** sont placées sur le plateau
- Les cartes Mission suivantes sont retirées du jeu : Un nouveau parti politique, Une révolution naissante, Un vent de troubles à la Cour, Un empire à soutenir
- Les cartes Ami suivantes sont retirées du jeu : Angelique, Constant, Friedrich, Katherine, Laurent, Manuel, Nathalie, Patrick, Vera

Les cartes Mentor ne sont pas utilisées

- Les cartes Chef de famille ne sont pas utilisées. Choisissez qui de **Patrick** ou **Nathalie** (cartes Ami retirées du paquet) vous représentera dans cette partie et sera votre carte de départ. **Placez** la carte choisie devant vous, sans rien payer/recevoir pour cette carte.

- **Prenez** les cartes Ami **Laurent** et **Angélique**. Ce sont vos parents. Placez-les au-dessus de votre carte de départ, sans rien payer/recevoir pour leurs cartes.

- Pour chacun de vos parents, **piochez** une carte Garçon et une carte Fille du paquet de cartes Enfant. Placez ces cartes au-dessus de celles de vos parents. Ce sont vos grands-parents, mais vous ne connaissez encore rien d'eux.



Dans cette variante, les cartes Ami représentent les ancêtres que vous connaissez avec précision, tandis que les cartes Enfant représentent des membres de votre famille que vous n'avez pas encore bien identifiés (vous savez qu'ils ont existé, mais vous ne connaissez pas leur activité ou leur nationalité). Au cours de la partie, vous allez pouvoir remplacer les cartes Enfant (ancêtre méconnu) par une carte Ami (ancêtre connu) grâce à l'action Qui étaient-ils ? (plus de détails ci-dessous).

PARTIE À 1 JOUEUR

- Placez devant vous le plateau individuel correspondant à la variante solo
- En fonction de votre carte de départ (homme ou femme), ajustez votre Revenu, recevez de la banque une certaine quantité d'Or et piochez un certain nombre de cartes Ami :

a) Si votre carte de départ est une femme : 2 de Revenu, 6 Or et 5 cartes Ami (formant votre main de départ)

b) Si votre carte de départ est un homme : 1 de Revenu, 9 Or et 5 cartes Ami (formant votre main de départ)

- Triez les cartes Indice par Génération, mélangez-les et placez-les face cachée près du plateau principal.

Les cartes Indice vous donne des précisions sur les membres de votre famille. Valider une carte Indice vous permet de gagner 1 point de Prestige, le plus tôt sera donc le mieux. Pour réussir complètement cette variante solo, il faudra valider toutes les cartes Indice piochées lors des 3 Générations.

ACTIONS DU PLATEAU INDIVIDUEL

Remarque : Toutes les actions affectent n'importe quel membre de votre famille, excepté vous (votre carte de départ) et vos parents.

QUI ÉTAIENT-ILS ? (SIMILAIRE À L'ACTION MARIER)

Cette action vous permet de placer une carte Ami de votre main à côté d'un ancêtre non marié (connu ou inconnu), ou de remplacer une carte Enfant (ancêtre inconnu) par une carte Ami de votre main (l'ancêtre devient alors connu).



1. Choisissez l'une des possibilités suivantes :

a. Placer une carte Ami de votre main à côté d'un ancêtre de votre famille (du sexe opposé)

b. Remplacer une carte Enfant par une carte Ami de votre main (du même sexe).



2. Payez pour la noce, ou recevez la dot.

3. Ajustez votre Revenu (sur votre plateau individuel) ou choisissez des cartes Ami parmi celles visibles sur le plateau principal.

4. Ajustez votre Prestige (sur votre plateau individuel).

5. Appliquez l'effet spécial de l'Ami.

6. Prenez un Garçon et une Fille dans le paquet de cartes Enfant et placez-les au-dessus de la carte Ami (ce sont les parents de l'ancêtre que vous venez de découvrir).

7. Si vous avez constitué un couple de 2 ancêtres connus, piochez une carte Enfant et placez-la sous ce couple (côté adulte).

Exemple : Lukasz a dans sa main la carte de Michael et il souhaite la jouer. En utilisant l'action "Qui étaient-ils ?", il peut remplacer n'importe quelle carte Garçon représentant un des membres de sa famille par la carte de Michael. S'il décide d'en faire le père d'Angélique, il pioche immédiatement une carte Garçon et une carte Fille dans le paquet de cartes Enfant et les place au-dessus de Michael : ce sont ses parents. S'il avait choisi de faire de Michael l'époux de Lucienne, non seulement Lukasz aurait placé les cartes des parents de Michael comme précédemment mais il aurait également pioché une carte Enfant pour le couple, car ils sont tous deux connus. Cet Enfant aurait été placé sous Lucienne et Michael, à côté de Laurent.

QUELLE ÉTAIT LA TAILLE DE LA FAMILLE ? (SIMILAIRE À L'ACTION AVOIR UN ENFANT)

Cette action vous permet de piocher une carte Enfant pour l'un des couples de votre famille.

1. Choisissez le couple dont vous voulez découvrir la descendance.

Vous pouvez choisir n'importe quel couple (à l'exception de vos parents). Peu importe si les membres du couple sont connus ou non.

2. Choisissez l'une des possibilités suivantes :

- Piocher la première carte Enfant.

- Perdre 1 Point d'Honneur pour piocher des cartes Enfants jusqu'à obtenir un Enfant du sexe désiré.

Exemple : Lukasz choisit ses arrières grands-parents pour découvrir l'un de leurs enfants. Il pioche une carte Enfant. C'est un fils ! Il le place, face visible, côté adulte vers le haut, à côté de Lucienne : c'est son frère.

3. Placez la carte Enfant côté adulte sous le couple choisi.

QUELLE ÉTAIT LEUR FORTUNE ? (SIMILAIRE À L'ACTION DEMANDER DE L'ARGENT À VOS AMIS)

Cette action vous permet de gagner de l'Or.

QUELLES ÉTAIENT LEURS RELATIONS ? (SIMILAIRE À L'ACTION NOUER DES RELATIONS)

Cette action vous permet de gagner de nouvelles cartes Ami.

PARTIE À 1 JOUEUR

RÈGLES

Appliquez les changements suivants aux règles d'une partie multi-joueurs :

- Au début de chaque Génération, piochez 3 cartes Indice de la Génération actuelle.
- Toutes les actions du plateau individuel et du plateau principal affectent n'importe quel membre de la famille, excepté vous (votre carte de départ) et vos parents.
- Il n'y a pas de limite d'enfants par couple.

CALCUL DU SCORE

Vous marquez des Points d'Honneur à la fin de chaque Génération, comme dans une partie multi-joueurs.

Vous ne marquez pas de Point d'Honneur à chaque fin de Génération pour les Enfants que vous avez découverts pendant cette Génération.

Au cours de la partie, vous pouvez marquer des points en validant une carte Indice. Chaque carte Indice vous rapporte 1 point de Prestige.

A la fin de la partie, ajustez vos Points d'Honneur en fonction des réalisations suivantes :

- Gagnez 1 Point d'Honneur pour chaque descendant(e) non-Français(e) dont la nationalité est identique à celle d'au moins un de ses parents.
- Perdez 1 Point d'Honneur pour chaque descendant(e) non-Français(e) dont la nationalité n'est pas identique à celle d'au moins un de ses parents.
- Gagnez 1 Point d'Honneur pour chaque descendant(e) aristocrate dont au moins l'un des parents était artisan.
- Perdez 1 Point d'Honneur pour chaque descendant(e) artisan dont au moins l'un des parents était aristocrate.
- Perdez 1 Point d'Honneur pour chaque carte Indice non validée.

Exemple : Lukasz perd 1 Point d'Honneur pour Laurent car il est artisan alors que sa mère, Lucienne, était une aristocrate. Bien qu'Angélique soit également artisan avec un aristocrate parmi ses ancêtres (Roger), Lukasz ne perd pas de Point d'Honneur car il y a deux générations d'écart entre Roger et Angélique.

Lukasz gagne également 1 Point d'Honneur pour Michael car il est de même nationalité qu'un de ses parents : Prussien comme sa mère (Rowena). Comme les parents de Rowena sont inconnus, le joueur ne gagne, ni ne perd, de Point d'Honneur car il ne sait pas s'ils sont de nationalité française ou pas.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Pour gagner la variante solo "Généalogie", vous devez valider chaque carte Indice piochée à chaque Génération. Si vous n'y parvenez pas, calculez tout de même votre score pour mesurer votre performance... et recommencez.





LE
TESTAMENT
DU DUC DE CRECY

UN JEU DE MICHIEL HENDRIKS

DÉVELOPPEMENT :

Ignacy Trzewiczek, Michał Walczak

GRAPHISME : Rafał Szyma

ILLUSTRATIONS : Mateusz Bielski

CALLIGRAPHIE : Barbara Trela-Szyma

MANUEL DE JEU : Łukasz Piechaczek

TRADUCTION : Meeplerules.fr

ÉDITION FRANÇAISE, ADAPTATION ET

RELECTURE : IELLO

Merci à Aleksandra Ciupińska, Nick Pitman, Krisztina Csikós, Matt Shiners, Thom Goodsell, Jonathan Franklin, Hubert Bartos, Daniel VandenBurg, Felix Wedel, Michael Foster, Merry, Danaï Chondrokouki, Remi van den Barg, Sander Bol, Mark de Brabander, Brian Chenault, Michael Debije, Gerben Ernst, Maaïke Fest, Martyn F., Alexander Fitz, Natalia Graves, Sietse Holtman, Judith Karam, Steve Kearon, Marc van Klaveren, Donna Mul, Roel Ravinck, Jaap & Marianne Reichgelt, Erika Rivera, Tim & Bethany Rudisill, Richard Rutten, Mark Vermeulen, Nicky Voet, Peter Vogelzang, Paul Wastney et tous ceux de chez Ducosim, ainsi que le Phoenix Games Group. Merci à tous !

Remerciements tout particuliers à Michał Oracz pour son aide, et à mon épouse Evgenia Starkova pour son soutien et ses conseils durant le développement de ce jeu.

© 2013 PORTAL GAMES

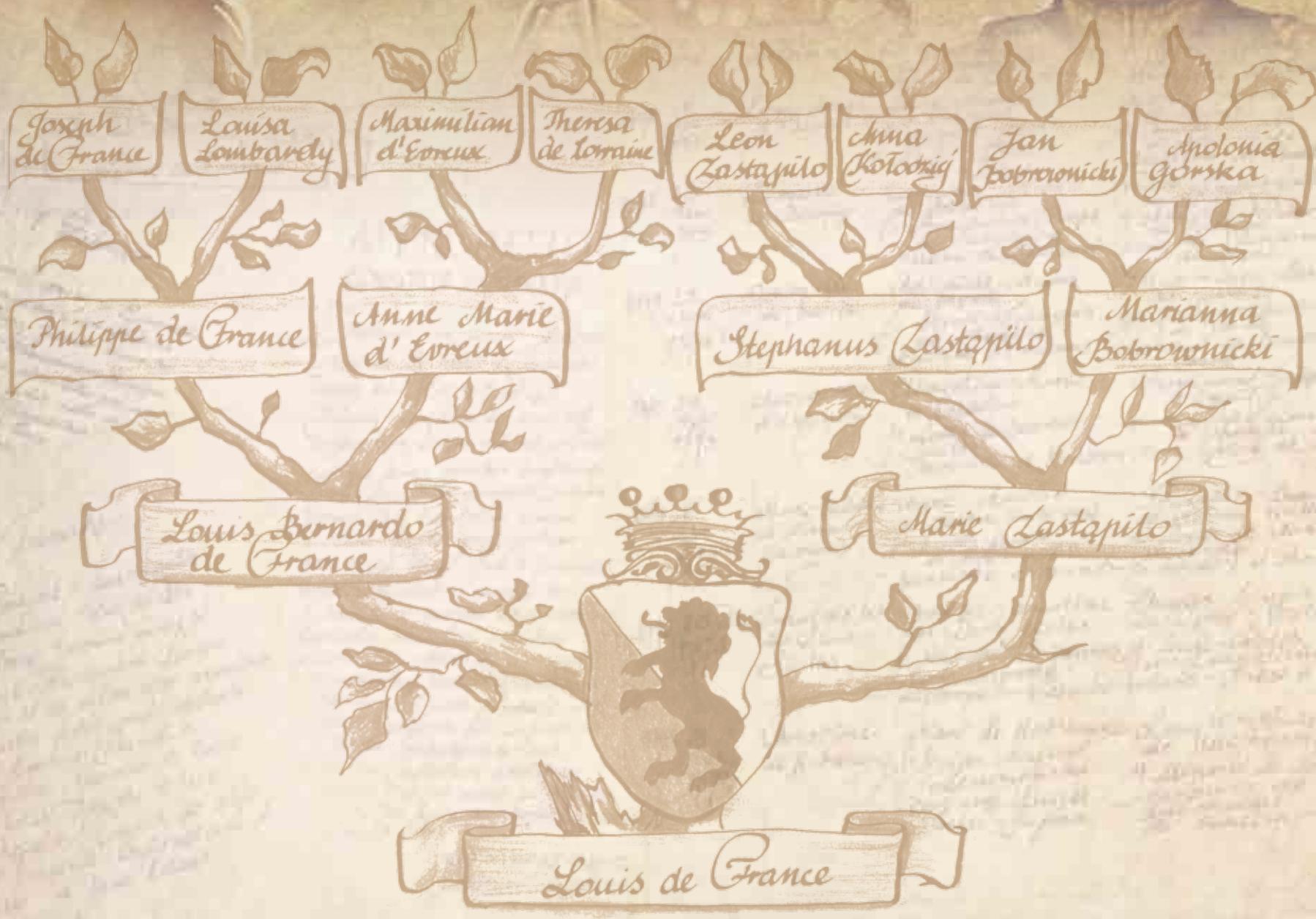
© 2013 IELLO pour la version française

Tous droits réservés

IELLO - 309 BD des Technologies, 54710 LUDRES.

WWW.IELLO.INFO





Suivez-nous sur

