

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Intrigo



Intrigo

Pour 3 ou 4 joueurs à partir de 12 ans
Durée environ 45 minutes



Membre d'une des plus grandes familles de Venise, mettez tous les moyens en œuvre pour recueillir l'assentiment des différentes corporations de la Sérénissime. Lors de la nuit de Sainte Barbe, sous les arcades du palais ducal, renforcez les alliances qui vous permettront de devenir le nouveau Doge de la ville.

Vos armes : complots, intrigues et manigances !

Pour faciliter la compréhension des règles, les termes de jeu (types de cartes, effets de jeu...) commencent toujours par une Majuscule.

But du Jeu

Le premier joueur à obtenir au moins 5 Sceaux différents ou 4 Sceaux identiques gagne immédiatement la partie.

Matériel



1 carte Premier joueur.



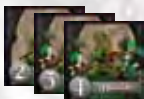
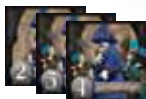
16 cartes Arcades : 8 cartes Arcades « Ducat » et 8 cartes Arcades « Sceau » dont une avec une Porte du Palais.



4 cartes Famille : Contarini, Gradenigo, Morosini, Dandolo.



16 cartes Intrigant :
3 Contarini, 3 Gradenigo, 3 Morosini, 3 Dandolo,
4 Tiepolo.



20 cartes Compteur (4 de chacune des cinq corporations).



Un sac en toile



32 pions Ducat





18 cartes Influence :

3 Courtisanes, 3 Colporteurs, 3 Assassins,
3 Gardes du Palais, 3 Gondoliers, 3 Voleurs.



15 pions Sceau des corporations :

3 Marchands, 3 Militaires, 3 Clergés,
3 Maraîchers et 3 Métiers d'art.



1 livret de règles.

Mise en Place



A trois joueurs : Avant tout, on enlève au hasard une carte Famille et on la range dans la boîte. On range aussi dans la boîte les quatre cartes Intrigant Tiepolo, quatre cartes Arcades (deux Ducats et deux Sceaux), et une carte Compteur de chaque corporation.

Le joueur le plus ambitieux prend la carte Premier Joueur. Il sera Premier Joueur au premier Tour.



Il distribue à chaque joueur :

-une carte Famille désignant sa couleur de cartes Intrigant pour l'ensemble de la partie. Celle-ci doit être placée visible de tous les joueurs.

-un pion Ducat

-une carte Compteur portant le Sceau de chaque corporation (soit cinq cartes Compteur par joueur). Celles-ci sont placées devant les joueurs, face 0 visible, au début de la partie.



Le Premier Joueur place les pions Ducat en tas au centre de la table et met les pions Sceau dans le sac.



Ensuite, il construit le « plateau de jeu », appelé Palais, en plaçant les cartes Arcades en un carré de cinq cartes de côté; quatre par côté à trois joueurs. Pour cela, les cartes Arcades avec un symbole Ducat et celles avec un symbole Sceau doivent être posées alternativement. Le Premier Joueur doit prendre bien soin de laisser, entre deux cartes Arcades adjacentes, l'espace pour intercaler une carte Intrigant (voir schéma ci-dessus). La carte Arcades « Porte du Palais » doit être posée à un des quatre coins du Palais ainsi constitué.



Enfin, il prend des pions les uns après les autres (au centre de la table pour les Ducats et dans le sac pour les Sceaux) et les place, au fur et à mesure, sur les cartes Arcades vides de tout pion, en fonction du symbole représenté sur chaque carte. Il commence par la carte Arcades «Porte du Palais» puis, poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Il ne peut y avoir qu'un seul pion par carte.



Les cartes Influence semblables sont placées en six piles (une pile par type de carte) au centre du Palais, les moins chères au dessus, les plus chères en dessous.



Tour de Jeu

Chaque Tour de jeu se déroule en trois phases distinctes :

Phase 1 : Distribution des cartes Intrigant

Phase 2 : Placement des cartes Intrigant ou des cartes Influence

Phase 3 : Partage des Ducats et des Sceaux

Phase 1 : Distribution des cartes Intrigant.

Le Premier joueur prend toutes les cartes Intrigant. Il les mélange et en distribue aléatoirement quatre, face cachée, à chaque joueur.

Ceux-ci regardent en même temps les cartes qui viennent de leur être distribuées. Ils en prennent secrètement une pour commencer à constituer leur Main et la posent devant eux face cachée. Chacun passe alors les cartes restantes à son voisin de gauche qui fait de même. Les joueurs répètent l'opération jusqu'à ce qu'ils aient tous quatre cartes posées devant eux. Celles-ci constituent leur Main.

Phase 2 : Placement des cartes Intrigant ou des cartes Influence

En commençant par le Premier joueur, l'un après l'autre, les joueurs ont le choix entre :

Poser une carte Intrigant

ou

Acheter et poser une carte Influence

L'opération est répétée tant qu'il reste un emplacement libre.

Cartes Intrigant

Un joueur, qui décide de poser une carte Intrigant, doit choisir une des cartes de sa Main. Puis, il la pose, face visible, dans un emplacement libre entre deux cartes Arcades.

Cartes Influence

Un joueur, qui décide d'acheter une carte Influence choisit une des cartes Influence parmi les six différentes proposées au centre du Palais. Il paye alors la somme en pions Ducat indiquée sur la carte Influence de son choix du dessus des piles. Les pions Ducat sont mis dans le tas au centre du Palais. Ensuite, le joueur pose immédiatement la carte Influence sur un emplacement libre entre deux cartes Arcades. Il applique alors le pouvoir de la carte Influence qu'il vient de poser.

Description des cartes Influence



Le Colporteur voyage au cœur de Venise, de place en place, et propose aux chalands toute sorte d'échanges.

La carte Colporteur permet au joueur, qui la pose à côté d'une carte Arcades avec un pion (Sceau ou Ducat), d'intervertir ce pion avec un autre pion déjà présent dans le Palais. Il n'est alors pas nécessaire de tenir compte des symboles

indiqués sur les cartes Arcades. Un seul pion peut être interverti avec un autre par carte Colporteur.



L' Assassin, le visage camouflé sous son masque et emmitouflé dans son tabarro, guette sa cible dans l'attente de l'instant propice pour porter le coup fatal et faire disparaître des Intrigants.

La carte Assassin permet au joueur, qui la pose à côté d'une carte Arcades, de retourner une carte Intrigant adjacente à cette carte

Arcades. Une seule carte Intrigant peut être retournée par carte Assassin.



La Courtisane joue de son irrésistible pouvoir de séduction pour arriver à ses fins et obliger ses adversaires à se montrer à visage découvert.

La carte Courtisane permet au joueur, qui la pose à côté d'une carte Arcades, d'appeler à haute voix le nom d'une carte Intrigant non posée dans le Palais (qui peut être dans sa propre Main) et de désigner un emplacement libre adjacent à cette carte Arcades. Le joueur, qui a cette carte en Main, est obligé de la placer immédiatement à l'emplacement indiqué. Le Tour continue normalement. Il est possible qu'un joueur, dont une des cartes a été appelée par la Courtisane, n'ait plus de cartes à jouer lorsque vient son Tour de jeu. Il passe simplement son Tour ou, s'il a les pions Ducat nécessaires et s'il le souhaite, peut acheter et jouer une carte Influence. Une seule carte Intrigant peut être appelée par carte Courtisane.



Le Gondolier, juché fièrement à l'arrière de sa gondole, transporte silencieusement les Intrigants au lieu secret de leur rendez-vous.

La carte Gondolier permet au joueur, qui la pose à côté d'une carte Arcades, d'échanger une carte Intrigant adjacente à cette carte Arcades avec une autre carte Intrigant déjà posée dans le Palais. Une seule carte Intrigant peut être échangée avec une autre par carte Gondolier.



Le Garde du Palais se tient prêt, hallebarde au poing, à chasser les indésirables.

La carte Garde du Palais permet au joueur, qui la pose à côté d'une carte Arcades, de prendre une carte Intrigant déjà posée dans le Palais et adjacente à cette carte Arcades puis de la replacer sur un emplacement libre du Palais. Une seule carte Intrigant peut être déplacée par carte Garde du Palais.



Le Voleur, toujours à l'affût d'un larcin, prépare la dague qui coupera les liens qui retiennent la bourse des passants.

La carte Voleur permet au joueur, qui la pose à côté d'une carte Arcades, de retourner le pion qui se trouve sur cette carte. Aucun joueur ne peut alors plus remporter ce pion pour ce Tour-ci. Un seul pion peut être retourné par carte Voleur.

Phase 3 : Partage des Ducats et des Sceaux

Lorsque tous les emplacements entre les cartes Arcades sont remplis, on procède au partage des pions, en commençant par celui de la carte Arcades « Porte du Palais ». On poursuit ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Pendant cette phase, il se peut que des joueurs, ayants acheté des cartes Influence, possèdent encore des cartes Intrigant en Main.

Pour répartir les pions et ajuster les cartes Compteurs, on procède ainsi : Si un pion est encadré de deux cartes Intrigant de valeurs différentes, le joueur, dont la carte Intrigant a la plus haute valeur, prend le pion. Il le place devant lui s'il s'agit d'un Ducat. Il le remet dans le sac s'il s'agit d'un Sceau puis ajuste sa carte Compteur correspondante.

Lorsqu'un joueur remporte pour la première fois le Sceau d'une corporation, il retourne la carte Compteur correspondante, le chiffre 1 vers le haut. Chaque fois qu'il remporte un autre Sceau de cette corporation, il fait pivoter cette carte Compteur d'un quart de tour. De cette manière, il sera toujours indiqué, en haut, le nombre total de Sceaux de ce type remportés par le joueur au cours de la partie.

La carte Intrigant retournée par l'Assassin ne permet pas au joueur, dont c'est la couleur, de prendre de pion.

Si un pion est encadré de deux cartes Intrigant de même valeur ou est encadré par deux cartes Influence ou encore, si c'est la Famille non représentée par un joueur qui devait le remporter, alors personne ne prend ce pion. Il reste en place pour le prochain Tour.

Il se peut qu'un pion Ducat, déplacé par le Colporteur au Tour précédent, se trouve encore sur une carte Arcades « Sceau » ou inversement. Dans ce cas, celui-ci reste en place pour le Tour suivant.

Si un joueur totalise sur ses cartes Compteur au moins cinq Sceaux différents ou quatre Sceaux identiques, il gagne immédiatement la partie (voir Fin de Partie). Il n'est alors pas nécessaire de continuer le partage des pions. Sinon, le jeu continue.

Lorsque tous les partages ont été effectués et que les pions Sceau gagnés ont été remis dans le sac, c'est la fin du Tour. La carte Premier Joueur est donnée au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui-ci devient le Premier Joueur.

Il retire toutes les cartes Intrigant du Palais (sans oublier celles éventuellement non jouées au Tour précédent et encore présentes dans les Mains des joueurs) et les pose en tas devant lui. Ensuite, il range les cartes Influence déjà jouées dans la

boîte. Puis, éventuellement, il replace face visible le pion retourné précédemment par le Voleur.

Enfin, il pioche des pions les uns après les autres (au centre de la table pour les Ducats et dans le sac pour les Sceaux) et les place, au fur et à mesure, sur les cartes Arcades vides de tout pion en fonction du symbole représenté sur chaque carte. Il commence par la carte Arcades « Porte du Palais » puis, poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Il ne peut y avoir qu'un seul pion par carte.

Un nouveau Tour de jeu commence (voir Tour de jeu).

Fin de Partie

Lors de la phase 3 (Partage des Ducats et des Sceaux) d'un Tour de jeu, le premier joueur, en partant de la carte Arcades « Porte du Palais », à totaliser sur ses cartes Compteur au moins cinq Sceaux différents ou quatre Sceaux identiques, gagne immédiatement la partie. Il n'est alors pas nécessaire de continuer le partage des pions : la partie prend fin.



Crédits

Auteurs : Catherine Dumas, Charles Chevallier & Pascal Pelemans.

Illustrateurs : Edouard Guiton & Miguel Coimbra

Infographiste : Frédéric Condette

Ce jeu a été primé au Concours international de créateurs de jeu de société organisé par le Centre National du Jeu (Boulogne-Billancourt) sous le nom de Saint-Benoît en 2009.

Remerciements

Les auteurs

Nous tenons à remercier toutes celles et tous ceux qui, grâce à leurs conseils, leur enthousiasme et leurs remarques constructives, nous ont soutenus tout au long de la

réalisation de ce jeu jusqu'à son aboutissement, et tout particulièrement Arnaud, nos testeurs Martine et Phiphi, Martine et Didier, Stéphanie et Cédric pour l'association Les Protoludiques, Gaëtan de Vassalforge, la ludothèque de Boulogne-Billancourt pour l'organisation de son concours, Erwan et Frédéric pour la confiance qu'ils nous ont accordée, Sophie, sans oublier nos enfants pour leur participation active.

Hazgaard Editions

A. Merdier, Monsieur Phal & 20.100, La FTC Team (Luc, Marc et Alain), Rémy Carlier, Sylvain Thomas, Galactus, Laurent Pouchain, Marc Nunes, il padrino David Preti, Philippe Mouret, Laurent Gerlaud, Delphine Breton, Jean-Christophe Savet, Mikaël Coutolleau, Jean-Emmanuel Gilbert, Caroline Alaoui, Antoinette, Nicolas Fructus, Florence Lux, Melissa Theuriau, le Père Noël, CROC et les Minimoys, Jaroslav Plasil, Saint Benoît, la Mamie de Bonÿ, Helena Bertinelli, Kekai Kotaki, Alan « Trop crevé pour se loguer », Koriand'r, Loïggov, Pixel, Grouik pour nous avoir présenter le trio monastique, Blackagar Boltagon and the royal family, Jean-Mau et Monique, Romaric et Gwendal en costume de carnaval.



Matériel

Identique à celui du jeu de base pour 4 joueurs si ce n'est qu'on range dans la boîte:

- 4 cartes Arcades « Ducat »
- 4 cartes Arcades « Sceaux »
- 3 cartes Influence « Courtisane »
- 2 cartes Compteur de chacune des 5 corporations
- 1 pion « sceau » de chacune des corporations

Mise en place

Identique à celle du jeu de base si ce n'est que :

Chacun des deux joueurs prend et place devant lui 2 cartes Famille. Cette alliance désigne les 2 couleurs qui seront les siennes pour l'ensemble de la partie.

On construit avec les 8 cartes Arcades utilisées un Palais de 3 cartes de côté, selon les mêmes principes que la règle de base.



Tour de jeu

Chaque tour de jeu se déroule en 2 manches.

1ère manche : utilisation de 8 cartes Intrigant choisies aléatoirement. Les autres sont provisoirement écartées.

Les 3 phases de distribution, placement et partage des Sceaux et Ducats se déroulent selon les mêmes principes que les règles de base.

2ème manche : utilisation des 8 cartes Intrigant écartées lors de la 1ère manche

Au cours de la phase 3, comme dans le jeu de base, si un pion est encadré de deux cartes Intrigant de même valeur, il reste en place, même s'il s'agit de 2 Familles alliées appartenant au même joueur.

La carte Premier joueur est conservée par le même joueur durant les 2 manches consécutives. A la fin des 2 manches, les 16 cartes Intrigant sont à nouveau mélangées et la Carte Premier joueur change de main.

Un nouveau tour de jeu en 2 manches commence.

Fin de partie

Mêmes conditions de victoire que dans le jeu de base.