

VERONE

Un jeu de Michael Eskue,
illustré par Mathieu Leysse.

Développé par
Patrick Nickell & Spencer Muñoz.

Introduction

Les habitants de Vérone ont toujours connu les querelles incessantes entre les familles Capulet et Montaigu. Le Prince Escalus, souverain de Vérone, a formé un Conseil afin d'assurer la médiation dans ce conflit et ramener la paix dans la ville.

Les joueurs choisissent à tour de rôle d'envoyer un des citoyens de Vérone au Conseil, ou de l'exiler. Remportez vos paris en manipulant les personnages les plus influents de Vérone, tout en déjouant les objectifs adverses.

Matériel

- 17 cartes Personnage (les cartes marquées d'un 5 en bas à gauche ne sont utilisées que dans les parties à 5 joueurs) : 8 personnages à Objectif (avec trois zones de paris, et avec toujours un objectif de fin de manche à réaliser) et 9 personnages à Pouvoir (sans zone de paris ni objectif, mais avec un pouvoir spécial).

Un personnage à Objectif :



Un personnage à Pouvoir :



- 1 carte Conseil et 1 carte Exil
- dans la version de base, on utilise les 20 jetons d'Influence de valeur 0, 3, 4 et 5 (quatre dans chacune des cinq couleurs). Les autocollants sont à coller avant votre première partie : les chiffres sont collés sur le recto des jetons, et les « V » peuvent être collés sur le verso (mais cela reste optionnel).

Mise en place

Chaque joueur choisit une couleur et prend les jetons d'Influence correspondants (les jetons n°4 ne sont utilisés que dans les parties à 2 joueurs). Les valeurs inscrites sur les jetons doivent être cachées aux adversaires jusqu'à la fin de la partie.

Le premier joueur est choisi au hasard (mais il peut tout aussi bien être le dernier vainqueur à une partie de *Complots* ou de *Déclat*, tous deux édités avec amour par votre éditeur fétiche).

Les cartes Conseil et Exil sont placées au centre de la table, l'une à côté de l'autre, de manière à reconstituer l'illustration : les personnages joués au Conseil seront placés à gauche de la carte Conseil, ceux joués à l'Exil seront placés à droite de la carte Exil.

Mise en place pour 3 joueurs et +

IMPORTANT : dans les parties de 3 à 5 joueurs, les joueurs n'utilisent que les jetons d'Influence de valeurs 0, 3 et 5. Les jetons de valeur 4 ne sont utilisés qu'à 2 joueurs.

Le premier joueur distribue face cachée une carte Personnage à chaque joueur. Puis il prend le paquet de cartes restantes, les regarde et en choisit une qu'il conserve. Il passe le paquet de cartes à son voisin de gauche qui sélectionne une carte à son tour. On continue ainsi jusqu'à ce qu'un joueur reçoive les deux dernières cartes du paquet : il en sélectionne une et défausse la dernière face cachée qui ne sera pas utilisée pendant la partie (il est le seul à connaître la carte ainsi défaussée).

Note : dans une partie à 5 joueurs, ce sont 2 cartes qui sont défaussées par le dernier joueur (qui reçoit les trois dernières cartes du paquet).

Dans une partie à 3 joueurs, chaque joueur a 4 cartes en main.
Dans une partie à 4 joueurs, chaque joueur a 3 cartes en main.
Dans une partie à 5 joueurs, on utilise en plus les cartes marquées d'un 5 en bas à gauche, et chaque joueur a 3 cartes en main.

Mise en place pour 2 joueurs

IMPORTANT : dans les parties à 2 joueurs, on utilise tous les jetons d'Influence (0, 3, 4 et 5).

Trois cartes sont préalablement défaussées au hasard, sans les regarder ; elles ne seront pas utilisées dans la partie.
Parmi les 10 cartes restantes, on en distribue 5 à chaque joueur. Chacun en choisit alors 3 sur les 5 et passe les 2 autres à son adversaire.
Chacun se retrouve de nouveau avec 5 cartes.

Tour de jeu

1. Jouer une carte Personnage (**OBLIGATOIRE**)

Une carte peut être placée au Conseil, ou à l'Exil.

Il n'y a aucune limite au nombre de cartes au Conseil, ou à l'Exil.

Note : lors de vos premières parties, il est conseillé de lire à haute voix l'énoncé de la carte que vous jouez, afin que l'ensemble des joueurs en prenne connaissance.

2. Utiliser le Pouvoir d'un Personnage (**OPTIONNEL**)

Cette phase est optionnelle et ne s'applique qu'aux personnages à Pouvoir.

Exemple : lorsque le Comte Paris est mis en jeu, que ce soit au Conseil ou à l'Exil, il peut immédiatement regarder deux jetons d'Influence adverses posés sur des personnages au Conseil et/ou à l'Exil.

3. Placer un jeton d'Influence face cachée (**OPTIONNEL**)

Au cours de cette phase optionnelle, un jeton d'Influence peut être placé face cachée sur n'importe quel personnage à Objectif déjà en jeu, qu'il soit au Conseil ou à l'Exil : Roméo, Juliette, le père Montaigu, le père Capulet, le Prince Escalus, et Mercutio (ainsi que Rosaline et l'Apothicaire dans une partie à 5 joueurs).

Un jeton d'Influence peut être placé sur une des trois zones de paris vide de n'importe quel personnage à Objectif. En fin de partie, il pourra rapporter à son propriétaire des points si l'objectif du personnage est atteint.

Lorsqu'un joueur a fini les 3 phases de son tour de jeu, c'est le joueur suivant dans le sens horaire qui commence son tour de jeu.

Fin de manche

Lorsque qu'un joueur pose la dernière carte Personnage du jeu et finit son tour, un dernier tour de table a lieu : en continuant dans l'ordre du tour, les joueurs peuvent encore placer un dernier jeton d'Influence (s'il leur en reste) sur une zone de paris vide de n'importe quel personnage à Objectif.

Les jetons inutilisés après ce dernier tour de pose n'ont pas d'effet.

On regarde maintenant les personnages à Objectif :

1. Les jetons d'Influence posés sur les personnages à Objectif dont l'objectif n'est pas rempli sont ignorés et ne rapportent donc aucun point de victoire.
2. On retourne les jetons d'Influence sur tous les personnages à Objectif dont l'objectif est atteint : chaque jeton rapporte des points de victoire à son propriétaire en fonction de sa valeur (0, 3, 4 ou 5), pondérée par la valeur inscrite sur la zone de paris où il était placé (+1, 0, -1, ou -2).

Le joueur avec le plus de points de victoire est le vainqueur de la manche.

Fin de jeu

On joue autant de manches qu'il y a de joueurs. À chaque nouvelle manche, on change de premier joueur.

Au terme de toutes les manches, le joueur avec le plus de points est le vainqueur. En cas d'égalité, le joueur parmi les ex aequo ayant marqué le plus de points au cours d'une des manches de la partie est le vainqueur. En cas de nouvelle égalité, on regarde la deuxième meilleure manche des ex aequo, et ainsi de suite.

Remarques générales :

1. Lorsqu'un personnage à Objectif est déplacé (du Conseil vers l'Exil, ou inversement), les jetons d'Influence qui s'y

- trouvent sont déplacés en même temps et restent à leur place.
- Une fois qu'une carte Personnage a été jouée, elle n'appartient plus à un joueur en particulier. Seuls les jetons d'Influence appartiennent à leurs propriétaires.
 - Un joueur peut regarder à tout moment la valeur des jetons d'Influence qu'il a posés.

Variante pour des parties plus rapides

On ne joue qu'une seule manche, quel que soit le nombre de joueurs.

Poison - L'extension

Matériel

5 jetons Poison (1 par couleur) et 5 jetons Antidote (1 par couleur). Les autocollants sont à coller avant votre première partie : le Poison et l'Antidote sont collés sur le recto des jetons d'une même couleur, et les « V » peuvent être collés sur le verso (mais cela reste optionnel).



Poison



Antidote

Mise en place

En plus de la préparation du jeu de base, chaque joueur reçoit le jeton Poison et le jeton Antidote de sa couleur.

Changements dans le déroulement du jeu

Plutôt que de poser un de ses jetons d'Influence, un joueur peut à son tour placer son jeton Poison ou son jeton Antidote. Une fois posés faces cachées, les jetons d'Influence, Poison et Antidote ne peuvent pas être identifiés les uns des autres par les autres joueurs.

Tout comme dans les règles du jeu de base, une fois la dernière carte jouée, tous les joueurs peuvent placer (dans l'ordre du tour) un dernier jeton. Les jetons inutilisés après ce dernier tour de pose n'ont pas d'effet.

Fin de manche

À la fin d'une manche, tous les jetons (Influence, Poison et Antidote) sont révélés, même ceux qui se trouvent sur les personnages à Objectif dont les conditions ne sont pas satisfaites.

S'il y a plus de Poison que d'Antidote sur une carte Personnage, ce personnage meurt et est retiré du jeu (avec tous les jetons posés dessus).

Ainsi, si un personnage a un Antidote et pas de Poison, ou un Poison et un Antidote, il reste en vie. Mais si un personnage a sur lui plus de jetons Poison que de jetons Antidote, il meurt.

Ce n'est qu'après avoir retiré du jeu tous les personnages à Objectif morts que l'on vérifie si les objectifs des personnages à Objectif encore vivants sont satisfaits.



Exemple : il y a deux Capulet (Juliette et La Nourrice - cette dernière compte aussi comme un personnage neutre) et deux Montaigu au Conseil (Montaigu et Benvolio), mais Juliette meurt empoisonnée. Cela a pour conséquence de valider l'objectif du chef de famille Montaigu (avoir plus de Montaigu que de Capulet au Conseil).

Note : si Roméo et Juliette meurent tous les deux, ils ne sont pas considérés comme étant ensemble (même s'il sont finalement réunis dans la mort), et ne remplissent donc pas leur objectif.



Les personnages Neutres

Prince Escalus*: en tant que souverain, il espère ramener la paix à Vérone en réunissant un nombre égal de Capulet et de Montaigu au Conseil. S'il n'y arrive pas, il souhaite rassembler quatre personnages neutres au Conseil.

Comte Pâris : en tant que noble de Vérone, son influence dans le monde des affaires lui permet de savoir qui exerce de l'Influence sur qui. Il regarde pour cela deux jetons d'Influence.

Mercutio*: il reste en retrait dans ces disputes familiales et ne sera satisfait que s'il y a plus de personnages à l'Exil qu'au Conseil.

Rosaline* (5 joueurs uniquement) : elle veut Roméo pour elle seule et cherche à tout prix à séparer Roméo et Juliette.

L'Apothicaire* (5 joueurs uniquement) : il est l'ami de tous et ne rapportera de points que s'il fait partie du plus grand groupe de personnages (au Conseil, ou à l'Exil).



Les Capulet

Capulet*: son objectif est de réunir plus de Capulet que de Montaigu au Conseil.

Lady Capulet : elle peut manipuler les jetons d'Influence déjà posés en échangeant la place de deux d'entre eux (sans les regarder).

Juliette*: elle ne veut rien d'autre qu'être avec Roméo.

Tybalt : le fauteur de troubles des Capulet. Il peut déplacer un personnage du Conseil vers l'Exil.

Samson (5 joueurs uniquement) : loyal serviteur, Samson aide les Capulet en copiant le pouvoir d'un autre personnage du clan Capulet placé au même endroit que lui (Conseil ou Exil).



Les Montaigu

Montaigu*: son objectif est de réunir plus de Montaigu que de Capulet au Conseil.

Lady Montaigu : elle peut manipuler les jetons d'Influence déjà posés en échangeant la place de deux d'entre eux (sans les regarder).

Roméo*: il ne veut rien d'autre qu'être avec Juliette.

Benvolio : le fauteur de troubles des Montaigu. Il peut déplacer un personnage du Conseil vers l'Exil.

Balthazar (5 joueurs uniquement) : loyal serviteur, Balthazar aide les Montaigu en copiant le pouvoir d'un autre personnage du clan Montaigu, placé au même endroit que lui (Conseil ou Exil).

Note : la Nourrice et Frère Laurent comptent à la fois en tant que personnages neutres et personnages appartenant à la famille qu'ils représentent.



Le seul personnage Neutre & Capulet

La Nourrice : en tant que confidente de Juliette, elle espère que les deux familles feront la paix. Elle peut déplacer un personnage de l'Exil vers le Conseil.



Le seul personnage Neutre & Montaigu

Frère Laurent : en tant que confident de Roméo, il espère que les deux familles feront la paix. Il peut déplacer un personnage de l'Exil vers le Conseil.

* personnage à Objectif

