PÂTÉE IMPÉRIALE
Règles du jeu

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs
Durée d'une partie : 30 min
Âge : à partir de 12 ans

Matériel :
- 32 cartes courtisans
  + 1 carte *médaille de renommée*
- Ce livret de règles

Synopsis

Fraîchement arrivé à la Cour impériale, vous souhaitez vous attirer les faveurs de l'Empereur Ludwig von Jaulen. Pour cela, vous devrez vous entourer de courtisans plus expérimentés qui vous aideront à accroître votre prestige. Ce n'est qu'à ce prix que l'Empereur vous remarquera.

Mais méfiez-vous, vous n'êtes pas seul en lice ! Certains n'hésiteront pas à jeter le discrédit sur votre suite ou à charmer vos courtisans afin d'accaparer la gratification impériale... Alors, lancez-vous dans la mêlée des intrigues et mettez une **Pâtée impériale** à ceux qui se dressent entre la gloire et vous.

But du jeu

Constituez la meilleure suite de **courtisans** afin d'obtenir le plus de **points de prestige** et de vous faire remarquer par l'Empereur.

Déroulement d'une partie

I. Mise en place d'une manche

1. Préparez-vous !

3 et 4 joueurs : préparez un tableau des scores sur une feuille en notant tous les joueurs ou équipes en jeu.
4 joueurs en équipes de 2 : les joueurs d'une même équipe doivent se trouver en diagonale.

2. Mélangez puis distribuez, face visible, les *courtisans** de départ.

4 joueurs : Un courtisan de départ dans la ***suite**** de chaque joueur.
3 joueurs : Un courtisan de départ dans la suite de chaque joueur. ***Discréditez**** le courtisan restant.
2 joueurs : Deux courtisans de départ dans la suite de chaque joueur.

Les courtisans de départ,
reconnaissables au damier
derrière leur nom

3. Mélangez puis distribuez les autres courtisans pour composer la *main** des joueurs.

4 joueurs : 7 courtisans à chaque joueur.
3 joueurs : 8 courtisans à chaque joueur. Discréditez les courtisans restants.
2 joueurs : 7 courtisans à chaque joueur. Les courtisans restants sont réservés, face cachée, sur le côté et seront distribués lors de la deuxième ***manche****. Remélangez le tout au bout de deux manches.

II. Déroulement d'une manche

1. Le joueur accompagné de J.S. Bark entame la manche puis le jeu se déroule dans le sens horaire.

3 joueurs : si J.S. Bark a été discrédité, c'est Knoch Enbrecher qui détermine le premier joueur à commencer.

2. À son tour, le joueur choisit un courtisan de sa main pour le placer face visible devant lui, dans sa suite. Il applique alors obligatoirement l'*action* décrite.

Pour vous aider à choisir un courtisan, n'hésitez pas à vous référer aux ***couleurs*** et aux ***rôles*** des cartes dans le glossaire.

ATTENTION

- Si le joueur ne peut pas appliquer l'action dans sa totalité, alors le courtisan est joué sans appliquer d'action. Les points de prestige restent toutefois valables.

- Une fois un courtisan dévoilé, le joueur ne peut pas en changer.

* *voir glossaire en deuxième page*

Déroulement d'une partie

III. Fin d'une manche

1. Quand un joueur n'a plus de courtisan dans sa main, la manche s'arrête avec la fin de son tour.

Si un joueur discrédite le dernier courtisan dans la main d'un autre joueur, la manche est terminée à la fin du tour du joueur actuel.

CAS PARTICULIER

Lors de son tour, si un joueur ne compte plus dans sa main que Zelon Schafresser, qu'il ne peut pas jouer du fait de son action, la manche est terminée.

2. Comptage des points de prestige.

Chacun comptabilise et note le nombre de ***points de prestige*** de sa suite avant de passer à la manche suivante. Les points de la main sont perdus.

3. Le joueur ayant le plus de points de prestige remporte la manche et la *médaille de renommée.*

3 et 4 joueurs : notez le nombre de points de prestige total de la suite de chaque joueur dans le tableau des scores.

IV. Fin de la partie

Conditions de victoire

2 joueurs : Le premier joueur à remporter deux manches gagne la partie.

3 et 4 joueurs : Le premier joueur ou la première équipe à remporter deux manches consécutives gagne la partie.
Si au bout de trois manches aucun vainqueur n'est déclaré, le joueur ou l'équipe ayant cumulé le plus de points remporte la partie et les faveurs de l'Empereur.

Glossaire

Courtisan

Représenté par une carte, chaque ***courtisan*** est associé à un nombre de ***points de prestige***, à une ***action*** spécifique, ainsi qu'à une ***couleur*** et un ***rôle***.

Couleurs : destinées à vous guider dans vos choix de courtisans tout au long de la partie, ces trois couleurs ont simplement un rôle indicatif, il n'y a aucune obligation à les respecter.

À jouer de préférence :

Vert = en début de partie
Bleu = après deux tours de jeu
Rouge = quand il ne reste que 3 cartes à un joueur.

Rôles : indiqués par les blasons suivants, les rôles de courtisans vous aident à affiner vos choix pour gagner en efficacité.

Flatteur :
Permet de déplacer les points. Voler des courtisans, les discréditer, placer de gros points... C'est le coeur du jeu.

Éloquent :
Permet de bluffer les autres joueurs en jouant 2 voire 3 cartes d'un coup et accélérer la partie. Idéal pour gagner la manche.

Intrigant :
Permet de contrer un joueur tactique en réduisant le nombre de cartes de sa main

Conciliant :
Permet de récupérer un courtisan déjà joué ayant un effet intéressant, que ce soit dans la défausse ou dans une suite.

Manche

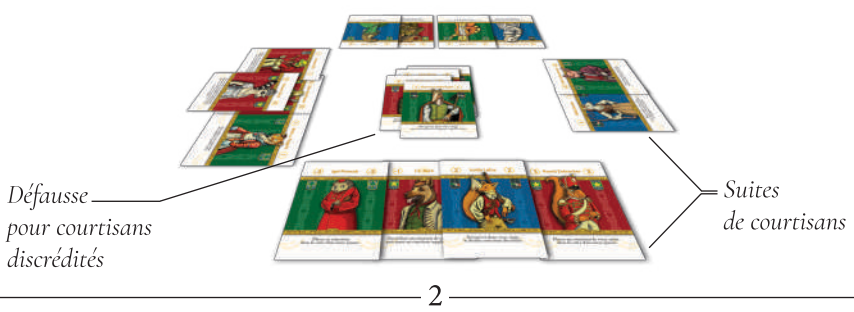
• Une partie comprend plusieurs manches dont chacune dure entre 5 et 10 min.
• C'est seulement au terme de toutes ces manches que le vainqueur, ou le duo victorieux, est désigné.

Main

• Les courtisans qui constituent la main d'un joueur doivent rester cachés aux autres joueurs.
• Le nombre de courtisans d'une main doit toujours être visible pour les autres joueurs.

Suite

• Les joueurs posent devant eux, dans leur suite, les cartes des courtisans qu'ils ont joués, côte à côte et de préférence dans l'ordre croissant.
• Le nombre de points de prestige dans chaque suite doit être visible en permanence.

Discrédit et défausse

• Les malheureux courtisans discrédités finissent dans la défausse située au centre de la table.
• Ils doivent rester face visible, dans le même ordre et peuvent être consultés à tout moment.