Vous venez de trouver cette règle qui vous est bien utile. Parfois, vous allez pouvoir évaluer un jeu avant de vous le procurer. Parfois, vous allez faire revivre un jeu qui s'endormait sous la poussière ou que vous avez dégotté sur un troc.

Cette règle n'est pas arrivée sur Internet par hasard.

Elle a été sauvegardée par un collectionneur de jeux de société qui tente, depuis 1998, de partager sa passion sur son site :

jeuxsoc.fr

Si vous appréciez de trouver cette règle sur un site gratuit, et souhaitez encourager cette initiative, vous pouvez marquer votre reconnaissance de différentes manières :

- En m'envoyant un petit courrier qui fait toujours plaisir
- En m'envoyant une règle qui manque à un jeu de ma collection
- En m'offrant un jeu absent de ma collection
- En faisant un don, même minime

Vous trouverez mon adresse postale et électronique ainsi qu'un lien permettant un don via *Paypal* sur la page contact de mon site :

http://jeuxsoc.fr/contact.php

Merci François Haffner

Kardinal & König – Das Kartenspiel

Spiele aus Timbuktu, 2001
Conçu par Michael Schacht
Graphisme original: Franz Vohwinkel.
Basé sur le jeu de plateau "Kardinal & König" édité par Goldsieber Spiele.
Version française : Ph. Leray
(à partir de la version anglaise de Pitt Crandlemire)

Pour 3 à 5 joueurs à partir de 11 ans.
Durée: environ 45 minutes.

Principe du jeu

Europe, centre du pouvoir au 12ème siècle. Différents ordres d'influence luttent pour la suprématie. En collectionnant des cartes de territoires, vous pouvez établir des cloîtres, amener vos conseillers à l'assemblée et améliorer votre réseau routier. Selon les cartes que vous choisissez, vous pourrez gagner différents types de points de victoires. Le joueur avec le plus de PV à la fin de la partie gagne.

Contenu

- 56 cartes *Territoire*
  - 4 x Danemark, 5 x England, 6 x Italien, 6 x Bayern, 6 x Ungarn, 7 x Kastilien, 7 x Franken, 7 x Sachen, 8 x Frankreich
- 15 cartes *Réclamation*,
- 8 cartes *Loi*,
- un tableau de marque du score.

Les cartes *Territoire*

Ces cartes représentent les différents pays de l'Europe médiévale. Le nombre de cartes de chaque pays est variable (cf. description du contenu) et est indiqué sur chaque carte.
La plupart des cartes *Territoire* possèdent un (ou plusieurs) symboles dans des cercles. Ces symboles représentent les différentes *familles* qui peuvent placer des conseillers à l'assemblée. Certaines cartes *Territoire* comptent aussi pour des routes maritimes ou terrestres (représentées par un bateau ou un chariot)

Préparation

- Photocopier la feuille de score avant le début de la partie.
- Préparer un stylo.
- Designer le premier joueur.
- Mélanger les cartes *Territoire* et placez les, face visible, en 4 lignes de 14 cartes.
- Les cartes *Loi* sont mélangées et placées, face cachée, sur les territoires marqués d'un "X" (en prenant soin à ne pas cacher la partie supérieure de la carte)

	X											X	
		X									X		
			X							X			
				X					X				

- Donner à chaque joueur les 3 cartes *Réclamation* de sa couleur. (A 4 ou 5 joueurs, distribuer seulement 2 des 3 pierres)

Tour de jeu

Le premier joueur commence et la partie continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

a) Prendre une (ou plusieurs) carte(s) *Territoire*

Le joueur courant prend une ou plusieurs cartes à partir de la gauche ou de la droite des lignes de cartes (pas forcément du même côté) et les placent face visible devant lui, triées par couleur.

Il n'est pas possible de prendre n'importe quelle carte *Territoire* :

- Les cartes doivent toutes être de la même couleur,
- Les cartes ne doivent pas appartenir à plus de 2 *familles* (symboles). Nb: les bateaux et les chariots ne sont pas comptés comme des symboles.

Cela signifie qu'un joueur prendra souvent une carte représentant 2 familles ou 2 cartes de la même couleur mais de 2 familles différentes.

Un joueur doit toujours prendre au moins une carte *territoire*.

Exemple: André prend une carte avec 2 symboles (représentant donc 2 familles). Il ne peut pas prendre d'autres cartes comportant des symboles. Béatrice prend une carte avec un seul symbole. Elle peut alors prendre une autre carte de la même couleur avec un seul symbole.

b) Poser une carte *Réclamation*

Dès qu'un joueur a pris ses cartes, il peut poser une de ses cartes *Réclamation* sur toute carte *Territoire* libre encore en jeu.
Si le joueur a déjà placé toutes ses cartes R*éclamation*, il peut en déplacer une sur une autre carte *Territoire* disponible.

c) Joueur suivant

On continue à jouer dans le sens des aiguilles d'une montre.

La partie s'arrête dès que toutes les cartes *Territoire* sont prises. Il faudra ensuite compter les points.

Prise d'une carte *Territoire* recouverte par une carte *Réclamation*

- Si un joueur prend une carte *Territoire* recouverte par une de ses propres cartes *Réclamation*, il la récupère et pourra la réutiliser.

- Si un joueur prend une carte *Territoire* recouverte par une carte *Réclamation* adverse, il doit retirer une de ses propres cartes *Réclamation* du jeu tandis que l'adversaire récupère la sienne.

Si un joueur n'a plus de carte *Réclamation*, il ne peut pas prendre une carte *Territoire* réclamée par un adversaire. Ainsi, si toutes les cartes *Territoire* restantes sont déjà réclamées, le joueur devra passer son tour.

Un joueur ne doit pas prendre une carte Territoire qu'il a réclamé s'il a la possibilité de prendre une autre carte.

Exemple:
André prend une carte Territoire réclamée par Béatrice. Il doit alors retirer une de ses cartes Réclamation. Si elles sont en jeu, il devra retirer une de ses cartes Réclamation d'une des cartes Territoire. Béatrice récupère sa carte Réclamation.

En utilisant ses cartes *Réclamation*, un joueur peut, jusqu'à un certain point, se réserver des cartes *Territoire*. Un adversaire qui voudra récupérer une carte *Territoire* ainsi réservée devra sacrifier une de ses propres cartes de *Réclamation*.

Prise d'une carte *Territoire* recouverte par une carte *Loi*
Si un joueur prend une carte *Territoire* recouverte par une carte *Loi*, il place la carte *Loi* face cachée devant lui (et a bien entendu le droit de la regarder). Il y a 4 types de cartes *Loi*, pas forcément toutes "sympathiques":

- **"Anrechtsstein zurücknehmen" (Récupérer une carte *Réclamation*)** : cette carte peut seulement être jouée pendant le tour du joueur. Elle est ensuite retirée du jeu. Lorsqu'elle est jouée, elle permet au joueur de récupérer dans sa réserve une des cartes *Réclamation* qui a été précédemment retirée du jeu.

- **"3 Symbole erlaubt" (3 symboles permis)** : cette carte peut seulement être jouée pendant le tour du joueur. Elle est ensuite retirée du jeu. Pendant le tour où elle est jouée, elle permet au joueur de prendre des cartes *Territoire* de 3 *familles* différentes (symboles) .

- **"Verschiedene Farben möglich" (Différentes couleurs permises)** : cette carte peut seulement être jouée pendant le tour du joueur. Elle est ensuite retirée du jeu. Pendant le tour où elle est jouée, elle permet au joueur de prendre des cartes *Territoires* de différentes couleurs.

- **"-2 Siegpunkte" (-2 points de vctoires)** : cette carte n'est révélée qu'à la fin de la partie et fait perdre 2 points de victoire au joueur qui la possède.

Calcul du score en fin de partie
Utilisez la feuille de marque pour indiquer, pour chaque joueur, le nombre de point de victoires gagnés par pays, en commençant par Frankreich.

Cartes Territoires:
- Le joueur ayant le plus de cartes Frankreich marque autant de points que le nombre total de cartes Frankreich possédées par tous les joueurs (donc 8 points).
- Le 2ème joueur avec le plus de cartes Frankreich marque autant de points que le nombre de cartes Frankreich possédées par le premier joueur.
- Le 3ème joueur avec le plus de cartes Frankreich marque autant de points que le nombre de cartes Frankreich possédées par le 2ème joueur, etc…
- Si un joueur n'a pas de cartes d'un pays, il ne marque aucun point pour ce pays.
- En cas d'égalité, chaque joueur reçoit la totalité des points

Exemples:
André a récupéré 5 cartes Frankreich. Il est majoritaire et marque donc 8 points. Béatrice a 2 cartes Frankreich et marque 5 points (le nombre de cartes Frankreich possédées parAndré). Claude a 1 carte Frankreich et marque 2 points (le nombre de cartes Frankreich possédées par Béatrice).

André et Béatrice ont 2 cartes Danemark chacun. Comme il n'y a que 4 cartes Danemark ils se partagent la première place et marquent tous les deux la totalité des 4 points.

Les points de chaque pays sont inscrits dans la colonne de gauche (Länder-wertung) du tableau de score.

Symboles:
- Il faut déterminer quel joueur possède la *famille* la plus influente en Frankeich (i.e. le plus de symboles identiques). Ce nombre correspondra au nombre de points de victoire "symboles" du pays.
- Si plusieurs joueurs ont la même influence, ils marquent la totalité des points.
- Si un joueur est majoritaire avec plusieurs familles de symboles, il ne marque qu'une seule fois les points.

Exemples: En Frankreich, André a récupéré 4 symboles de la famille "Croix". Béatrice a 3 symboles "Drapeau". André est donc majoritaire est marque 4 points. Béatrice ne marque rien.
Dans une autre partie, André a 2 symboles "Drapeau", tandis que Béatrice et Claude ont chacun 2 symboles "Croix". Ils sont tous les 3 à égalité et marquent tous 2 points.

Les points "symboles" sont inscrits dans la colonne de droite (Symbol -wertung) du tableau de score.

Après avoir calculé les scores pour les Territoires et les Symboles en Frankreich, il faut faire la même chose avec tous les autres pays.
Faites ensuite le total des 2 colonnes pour chaque joueur, et additionnez les nombres dans la case Übertrag (Sous-total).

Points de routes:
- Si un joueur a récupéré 5 cartes *chariot* ou plus, il marque autant de points que de cartes *chariot* récuperées. Idem pour les *bateaux*.

Exemple: André a récupéré 3 bateaux et 4 chariots. Il est en dessous du seuil de 5 cartes et ne marque pas de points.. Béatrice a récupéré 7 bateaux mais seulement 3 chariots, alors elle marque 7 points. Claude a récupéré 5 bateaux et 5 chariots et marque 10 points.

Ces points sont à inscrire dans la case Kettenwertung (Points de Routes) et ajoutés au sous-total de chaque joueur. Les joueurs possédant une carte "-2 Siegpunkte" soustraient 2 points à leur score.

Le joueur avec le plus de points gagne la partie. En cas d'égalité, le joueur avec le plus de cartes de territoire gagne. S'il y a encore égalité, il n'y a pas de gagnant.