Bruno Faidutti
Sandra Pietrini
David Cochard
Ménestrels
règles du jeu
30 min
2 à 5 joueurs
Sweet games

Le Roi et sa cour sont de passage dans la région.

Tous les nobles du coin (c'est à dire vous, bien sûr) rivalisent d'efforts pour organiser en son honneur le plus beau des spectacles, et s'attirer ainsi ses bonnes grâces.

Chanteurs, musiciens, conteurs, acteurs, jongleurs ou acrobates, ménestrels et troubadours, à vous de réunir le plateau le plus prestigieux pour plaire au Roi et à sa suite.

Matériel

- 9 cartes Noble
- 60 cartes Artiste
- 1 carte Roi
- 2 cartes Aide de jeu
- 40 pièces d'or
  (30 de valeur 1 et 10 de valeur 5)
- 3 jetons bulle (pour l'évèque)

Mise en place

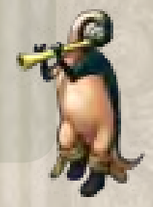
Les 2 cartes Aide de jeu sont mises à disposition des joueurs.

Chaque joueur reçoit une carte Noble. Les cartes peuvent être attribuées au hasard, ou choisies par les joueurs. Chacun révèle sa carte et en présente le pouvoir aux autres joueurs. Les cartes Nobles non attribuées sont retirées du jeu.

Chaque joueur reçoit des pièces d'or, selon le nombre de joueurs :

5 joueurs	4 pièces
4 joueurs	5 pièces
3 joueurs	7 pièces
2 joueurs	8 pièces

CAS PARTICULIER : le *Marquis* ou le *Prince* débutent la partie avec un nombre de pièces d'or différent.



La carte Roi est mise de côté, puis les cartes Artiste sont mélangées.

DANS UNE PARTIE À DEUX JOUEURS : retirez 15 cartes du jeu, sans les regarder, et remettez-les dans la boite.

Les quatre premières cartes du paquet sont placées, face visible, au centre de la table. Cela constitue *la place du marché*.
Les autres cartes forment la pioche.

La carte Roi est mélangée parmi les dix dernières cartes de la pioche.
La pioche est placée, face cachée, à côté des quatre cartes visibles.

Le joueur ayant le Noble de rang le plus faible joue en premier.
Le jeu se poursuit ensuite en sens horaire.

Le tour d'un Joueur

À son tour, un joueur doit :

- **soit prendre l'une des quatre cartes Artiste visibles de la place du marché.**

  Il place cette carte face visible devant lui, dans sa compagnie.
  Les artistes du même type (musiciens, acrobates…) ont un fond de même couleur et peuvent être disposés en colonne, légèrement décalés pour être tous visibles.
  Il révèle ensuite la première carte de la pioche qui remplace la carte qu'il avait prise.

- **soit piocher la première carte de la pioche.**

  Il la range dans sa main, cachée aux autres joueurs.

- **soit gagner une pièce d'or.**

  Auquel cas il ne prend pas de carte.

Certains artistes ont une pièce d'or au recto et au verso de la carte.
Lorsqu'un joueur prend une telle carte, qu'elle soit visible ou cachée, il doit payer une pièce.
La plupart des cartes coûtant une pièce d'or sont des artistes qui soit comptent double, soit peuvent être placés dans deux catégories *(un danseur, par exemple, peut être acrobate ou musicien)*.
Un joueur qui prend une telle carte n'a pas à décider tout de suite dans quelle catégorie il la place, il fera ce choix en fin de partie.

Quelques cartes ont un symbole ACTION dans le coin supérieur gauche.
Ces cartes ont un effet immédiat lorsqu'elles sont prises par un joueur.
Si un joueur pioche une telle carte face cachée, il ne peut pas la garder secrète en main, il doit la révéler, l'ajouter à sa compagnie, et en appliquer les effets.

Les quelques cartes à fond gris ne sont pas vraiment des artistes.

Elles ont des effets soit lorsqu'elles sont prises par un joueur, soit plus tard dans la partie, et sont ensuite défaussées.

CAS PARTICULIER : si un joueur n'a plus d'or, et si toutes les cartes disponibles coûtent une pièce d'or, il ne peut que gagner une pièce d'or sans prendre de carte.

CAS PARTICULIER : si un joueur prend une carte dont l'effet ne peut être appliqué *(comme la Fauconnière si aucun joueur n'a de carte cachée)*, alors cet effet est ignoré.

Les Nobles

Chaque noble a un rang (déterminant le premier joueur et l'ordre dans lequel les joueurs prépareront leur fête), et un pouvoir spécial unique :

9 Prince

Le Prince peut payer une pièce d'or pour prendre deux cartes gratuites au lieu d'une. L'une d'entre elles peut être prise de la pioche.
À moins de 5 joueurs, il démarre la partie avec moins de pièces d'or.

8 Marquis

Le Marquis commence la partie avec des pièces d'or supplémentaires.

7 Princesse

La Princesse peut regarder la première carte de la pioche avant de choisir sa carte.

6 Vicomte

Le Vicomte marque 9/6 points au lieu de 6/3 s'il est premier/second pour les Interprètes (bleus).

5 Vicomtesse

La Vicomtesse marque 9/6 points au lieu de 6/3 si elle est première/seconde pour les Acrobates (jaunes).

4 Duc

Si la carte que le Duc a prise lui permet de constituer un couple de cartes visibles, il peut rejouer. Cela peut supposer qu'il révèle la carte qu'il vient de piocher cachée, et/ou une de ses autres cartes cachées. Cas particulier: si le duc constitue un couple d'illusionnistes, il rejoue deux fois.

3 Comte

À la fin de la partie, le Comte remporte toutes les égalités pour la richesse, pour les différentes catégories, voire pour la victoire.

2 Évêque

Trois fois durant la partie, l'Évêque peut dépenser un jeton bulle pour dire « non » à un joueur qui prend une carte. Le joueur doit alors faire un autre choix.

1 Baron

Le Baron joue en premier et prépare sa fête en dernier. Il n'a pas de pouvoir particulier.

Fin du jeu

La partie se termine immédiatement lorsque la carte *Roi* est retournée face visible ou est piochée par un joueur.
Si un joueur a l'*Imposteur*, il peut jouer une dernière fois avant la fin de la partie.

Dans l'ordre descendant de leur rang, (en commençant donc par le *Prince*, puis le *Marquis*, …) chacun des joueurs révèle les cartes de sa main et arrange toutes les cartes de sa compagnie dans les différentes catégories.

Les cartes bicolores, tout comme les nains tricolores, doivent donc être assignées à un type d'artiste précis (INTERPRÈTES, MUSICIENS OU ACROBATES) et disposés dans la colonne correspondant à cette catégorie.

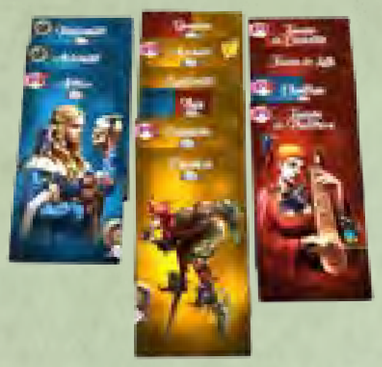
Les joueurs ayant des nobles moins puissants préparent donc leur fête en sachant déjà comment les nobles plus puissants ont organisé les leurs.

Score

Les scores sont calculés pour tous les joueurs, simultanément, en utilisant les pièces d'or pour compter les points.

On détermine d'abord le joueur à qui il reste <u>le plus de pièces d'or</u>.
Il marque 2 points.

Il conserve donc deux pièces et rend les autres, tandis que les autres joueurs rendent toutes leurs pièces.
S'il a moins de deux pièces, il prend les pièces manquantes.



On détermine ensuite les joueurs ayant le plus de cartes dans chacune des trois grandes catégories.

<u>Musiciens</u> (rouge), <u>Acrobates</u> (jaune) et <u>Interprètes</u> (bleu). Les catégories sont considérées l'une après l'autre.

Le joueur ayant le plus de MUSICIENS marque 8 points et le second 4 points.*

Dans les catégories ACROBATES et INTERPRÈTES, le joueur ayant le plus d'artistes marque 6 points et le second 3 points.*

Les artistes ayant un symbole *deux cartes* sont particulièrement appréciés et comptent donc comme deux cartes Artiste.

Le joueur avec le plus d'artistes femmes marque 4 points.
Les artistes avec un symbole *deux cartes* ne comptent pas comme deux femmes.

Les Montreurs d'animaux (verts) rapportent chacun 1 ou 2 points (indiqué sur la carte).

Chaque paire de cartes formant un couple *(Conteur/Conteuse, Nain/Naine, ...)* rapporte 1 point.
Les couples se reconnaissent par leur nom et par l'icône de point de victoire partagée entre les deux cartes.

ÉGALITÉ DANS UNE CATÉGORIE D'ARTISTES

Le comte remporte les égalités. S'il n'est pas l'un des ex-æquo, ceux-ci se partagent les points, arrondis vers le bas (deux premiers ex-æquo pour les musiciens marquent par exemple 6 points chacun, deux seconds ex-æquo 2 points chacun).

ÉGALITÉ POUR LA VICTOIRE

Le comte remporte l'égalité. S'il n'est pas l'un des ex-æquos, le noble de rang le plus élevé remporte la victoire.

* : la deuxième place n'est pas comptée dans une partie à deux joueurs.

Point de victoire

Pièce d'or

Action

Femme

Carte compte double

Membre d'un Couple

Décompte des points

	1er	2ème
Richesse	2	
Musiciens	8	4
Interprètes	6	3
Acrobates	6	3
Femmes	4	
Montreurs d'animaux	1 ou 2 par carte	
Couples	1 par couple	

Un jeu de Bruno Faidutti et Sandra Pietrini
Illustré par David Cochard
Direction artistique et maquette de Benjamin Treilhou

Ménestrels est édité par Sweet November
dans la collection Sweet Games.

Sweet November – 4 rue des Comblais
28200 Châteaudun – France
Conservez ces coordonnées.
© Sweet November 2020
Conçu et développé en France.
Fabriqué en Chine.