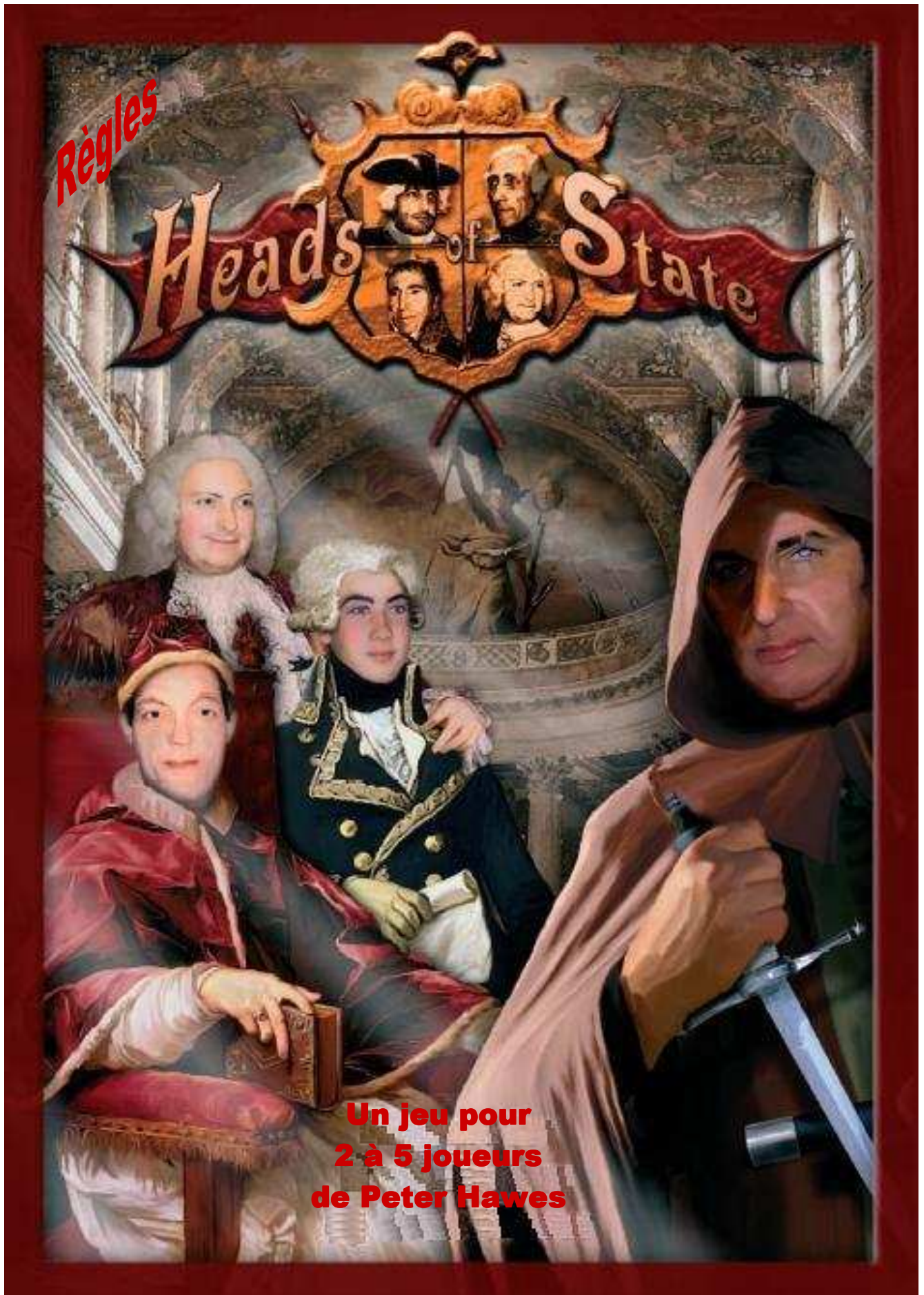




Heads of States (Chefs d'états) – Règles

Vue d'ensemble

Les joueurs retournent aux 16^{ème}, 17^{ème} et 18^{ème} siècles, quand les nobles et les familles royales ont lutté pour conquérir le pouvoir, l'influence et le prestige dans toutes les provinces et les cours royales d'Europe.

Les joueurs prennent les rôles de familles influentes et de dynasties royales impliquées dans la recherche du pouvoir en Grande-Bretagne, en France, en Espagne et dans les états allemands. Les barons, les vicomtes, les marquis, les comtes, les ducs et les princes essaient de conquérir des titres impressionnants, de la richesse, de l'éducation et de construire de grands palais et de magnifiques châteaux, dans le but d'augmenter leur prestige et peut-être d'atteindre la position la plus puissante du roi ou du chef d'état. L'aide de l'église et de l'armée sera essentielle. Mais prenez garde, parce que dans un monde si machiavélique, la trahison abonde. Les nobles des joueurs doivent utiliser les tentatives d'assassinat, la potence, l'inquisition espagnole et les révolutions. Même le roi n'est pas à l'abri du bourreau ou de la guillotine. Le joueur qui contrôle le plus de nobles et domine le mieux les diverses provinces et cours d'Europe gagnera la course au plus grand nombre de chefs d'état et sera le vainqueur!

Note du traducteur : Count a été traduit par Vicomte et Earl par Comte.

Composants

1 Livret de règles	5 Diagrammes d'attribut de nobles
1 Sac noir	16 Marqueurs de décompte initiaux
1 Plateau de jeu	8 Marqueurs de décompte de pays
1 Marqueur de tour	3 Marqueurs de décompte de la Chambre des Nobles
1 Carte révolution	24 Marqueurs de décompte de fin de manche
1 Disque révolution	160 Jetons noble (32 dans chacune des 5 couleurs des joueurs)
70 Cartes noble	15 Cubes joueur (3 dans chacune des 5 couleurs des joueurs)
100 Cartes attribut	3 Jetons joueur (1 dans chacune des 5 couleurs pour la piste de score)
29 Cartes trahison	

Idée du jeu

Chaque joueur, comme chef d'une famille influente, essaye d'établir autant de nobles que possible à travers les 4 pays sur le plateau. Aucun joueur ne possède de pays en particulier au début de la partie et les joueurs sont libres de créer des nobles dans tous les emplacements vides du plateau. Chaque emplacement a une icône qui montre quel noble peut être créé là. Les joueurs récupèrent des cartes attribut et consultent leurs diagrammes d'attributs de nobles pour voir quel ensemble de cartes est nécessaire pour créer chacun des 7 types de nobles. Quand le joueur a les cartes nécessaires, il les joue et crée le noble correspondant (par exemple un roi) et place un jeton noble sur ce type de noble sur le plateau. En reconnaissance, le joueur reçoit une carte noble correspondante qui reste devant lui pour le reste de la partie.

Quand de plus en plus de nobles seront créés et que les emplacements vides seront épuisés, les joueurs commenceront à choisir des cartes trahison au lieu des cartes attribut afin de retirer des nobles existants de la partie et de les remplacer par leurs propres nobles. Les assassins, la guillotine le bourreau, la potence et l'inquisition espagnole seront utilisés pour retirer les nobles existants.

Finalement les joueurs essayent de gagner autant de points de victoire (PV) que possible. Des PV sont attribués pour avoir créé le premier noble dans chaque secteur, avoir créé un noble dans chaque secteur d'un pays et avoir créé un noble de chacun des 7 types de nobles, la Chambre des Nobles. La partie est jouée en 3 manches. A la fin de chaque manche, des PV sont attribués aux 1^{er} et 2^{ème} joueurs les plus influents dans chacun des 4 pays. Enfin, après le décompte de la manche 1789, des PV sont attribués aux joueurs avec le plus de nobles de chaque type. Le joueur avec le plus de PV est le gagnant.

Heads of States (Chefs d'états) – Règles

Composants

70 cartes nobles : 7 types, 10 de chaque type. Classés dans cet ordre du baron au roi.



100 cartes attribut : 9 types.



29 cartes trahison : Assassin, 4 cartes spécifiques pays.



Plus 6 cartes spéciales spécifiques pays.



160 jetons nobles : 5 ensembles de couleur de 32. 4 de chaque type de noble, sauf les barons et vicomtes en 6 exemplaires.



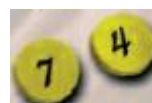
Marqueurs de décompte initiaux (16)

Marqueurs de décompte de pays (8)

Marqueurs de décompte de la Chambre des Nobles (3)

Marqueurs de décompte de fin de manche (24)

Marqueur de manche



5 Diagrammes d'attributs de nobles en 5 couleurs



Disque révolution



Carte révolution



5 Jetons joueurs pour la piste de score



15 Cubes joueurs 3 dans chaque couleur.



Heads of States (Chefs d'états) – Règles

Plateau de jeu

- Le plateau montre la partie de l'Europe contenant les quatre pays dans lesquels se déroule le jeu. Chaque pays est divisé en secteurs. Chaque secteur est représenté par un hexagone et un ou deux emplacements adjacents. Un secteur peut être une province, qui a un emplacement avec bordure normale ou une capitale, qui a un emplacement avec bordure importante, par exemple la Grande-Bretagne a 3 secteurs : une province avec 2 emplacements en Irlande, une province avec 2 emplacements en Ecosse, et une capitale avec un emplacement en Angleterre.
- Dans chaque emplacement il y a une icône du type de noble qui peut y être créé.
- Chaque hexagone possède un numéro et, au début de la partie, le marqueur de décompte initial de chaque secteur est placé sur son hexagone. Le nombre sur le marqueur correspond au nombre dans l'hexagone. Ce nombre peut être nécessaire pour casser des égalités à la fin des phases de décompte de manche, si 2 joueurs ont le même niveau d'influence dans un pays. Le joueur dont le noble est dans le secteur avec l'hexagone numéroté le plus élevé gagne.
- A côté de chaque pays (dans l'eau) se trouvent 2 emplacements carrés, de la même couleur que le pays. Ces emplacements carrés contiendront les marqueurs de décompte du pays (2 par pays). Chaque pays a également un emplacement rectangulaire contenant 6 cercles qui contiendront les marqueurs de décompte de fin de manche (6 par pays).
- Dans le coin inférieur droit se trouve la zone de décompte de la Chambre des Nobles qui contiendra les 3 marqueurs de décompte de la Chambre des Nobles.
- Dans le coin supérieur droit se trouve le diagramme des manches (3 drapeaux) montrant que la partie dure 3 manches, chacune représentant 100 ans.
- Autour du plateau se trouve la piste de score.

Mise en place

Avant la première partie mettez les autocollants sur les marqueurs correspondants de la même couleur et de la même forme.

1. Placez les cartes nobles en 7 piles en bas à droite du plateau, chaque pile contenant un seul type de noble. Placez-les dans l'ordre suivant: Roi, prince, duc, marquis, comte, vicomte, baron.

2. Le nombre de cartes attribut utilisées dépend du nombre de joueurs

5 JOUEURS - Utilisez toutes les cartes attribut.

4 JOUEURS - Enlevez les cartes avec un '5'.

3 JOUEURS - Enlevez les cartes avec un '4' ou un '5'.

2 JOUEURS - Enlevez les cartes avec un '3', un '4' ou un '5'.



3. Mélangez les cartes attribut et placez-les à gauche du plateau pour former la pioche attribut. Prélevez les 10 cartes du dessus et mélangez la carte révolution avec, puis placez ces 11 cartes dans une pioche séparée à côté de la pioche attribut et placez le disque révolution dessus. Révélez les 6 premières cartes de la pioche attribut et placez-les au-dessous de la pioche attribut pour former la pioche attribut visible.

4. Mélangez les cartes trahison et placez-les à gauche du plateau pour former la pioche trahison. Retournez les 2 premières cartes de la pioche trahison et placez-les au-dessous de la pioche trahison pour former la pioche trahison visible.

5. Placez les marqueurs de décompte initiaux (hexagonaux) sur les icônes hexagonaux de chaque secteur dans les 4 pays. Les marqueurs de chaque pays ont la même couleur que le pays et le nombre sur le marqueur doit correspondre au nombre sur l'hexagone. Les marqueurs de la Grande-Bretagne sont rouges, ceux de la France sont bleus, ceux des états allemands sont verts et ceux d'Espagne sont jaunes.

6. Placez les marqueurs de décompte des pays (carrés) sur les emplacements correspondants de même couleur à côté de chaque pays. Les marqueurs de la Grande-Bretagne vont dans les emplacements rouges, ceux de la France dans les emplacements bleus, ceux des états allemands dans les emplacements verts et ceux d'Espagne dans les emplacements jaunes. Par exemple la France a 2 marqueurs, 7 et 6.

7. Placez les marqueurs de décompte de fin de manche (ronds) sur les emplacements rectangulaires correspondants de même couleur à côté de chaque pays. Il y a 6 marqueurs par pays, 3 grands et 3 petits, par exemple la France a trois 10 et trois 2. Placez-les sur les cercles correspondants.

8. Placez les marqueurs de décompte de la Chambre des Nobles '16', '12' et '8' sur les cercles correspondants du secteur de décompte de la Chambre des Nobles. NOTE: Dans une partie à 2 joueurs, enlevez le marqueur '12'.

9. Chaque joueur prend dans sa couleur un ensemble de jetons nobles, son diagramme d'attribut de nobles et ses 3 cubes.

10. Chaque joueur place son jeton de score sur la case zéro au début de la piste de score.

11. Mettez le marqueur de manche sur le drapeau 1589 (manche 1).

Heads of States (Chefs d'états) – Règles



Déroulement général de la partie

La partie dure 3 manches, chaque manche ayant un nombre variable de tours de joueur et finissant avec une phase de décompte. Choisissez aléatoirement un premier joueur qui débutera la partie. Ce joueur pioche des cartes et effectue ses actions. Quand son tour est terminé, révéléz des cartes attribut et trahison des pioches correspondantes pour remplacer les cartes que ce joueur a piochées des pioches visibles.

Le joueur à gauche du premier joue maintenant son tour. Les joueurs continuent dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que la pioche attribut soit épuisée, puis ils piochent dans les 11 cartes sous le disque révolution. Quand la carte révolution apparaît, la partie s'arrête pour la phase de décompte de la manche 1589. Les PV de fin de manche sont alors attribués.

Quand le décompte est terminé, déplacez le marqueur de manche sur le drapeau 1689. Au début de chaque nouvelle manche, chaque joueur ne peut conserver en main qu'un maximum de 6 cartes attribut (y compris les courtisanes) et 2 cartes trahison. Les joueurs doivent défausser des cartes attribut et/ou trahison s'ils dépassent ces limites.

Récupérez toutes les cartes attribut restantes (pioche visible comprise), mélangez-les et formez une nouvelle pioche. Placez 11 cartes (la carte révolution incluse) sous le disque révolution et révéléz 6 nouvelles cartes attribut, comme au début de la partie. Ne mélangez pas la pioche trahison, mais mettez les 2 cartes de la pioche visible dans la défausse et révéléz 2 nouvelles cartes. Le joueur dont c'était le tour quand la carte révolution est apparue termine maintenant son tour à partir du point exact auquel son tour a été arrêté. La partie continue de cette manière, la carte révolution terminant la manche 1689 puis la manche 1789. Le déroulement normal de la partie se termine avec la phase de décompte de la manche 1789. Des PV sont attribués pour le plus de nobles de chaque type, après quoi la partie est terminée.

Heads of States (Chefs d'états) – Règles

Déroulement de la partie

A chaque tour le joueur dont c'est le tour (le joueur actif) choisit une des deux options suivantes.

OPTION 1: OPTION CARTE ATTRIBUT

- A. IL PIOCHE DES CARTES ATTRIBUT, puis
B. IL PEUT CRÉER UN OU PLUSIEURS NOBLES.

Piocher des cartes attribut – D'une des deux manières

- i) Piocher 3 cartes.
ii) "Nettoyer" la pioche visible.

Retirez les 6 cartes attribut face visible et remplacez-les par 6 nouvelles de la pioche. Choisissez maintenant 1 carte.

Les 6 cartes attribut "nettoyées" sont mélangées dans la pioche attribut après que le joueur a fini son tour. Le "nettoyage" n'est pas autorisé s'il implique de piocher des cartes dans la pioche contenant la carte révolution.

Chacune des cartes piochées peut provenir de la pioche attribut visible ou du dessus de la pioche attribut. Elles sont piochées pour former la main du joueur.

A la fin de chaque tour un joueur ne peut avoir que 10 cartes attribut en main. Toutes les cartes en excès doivent être défaussées.

OU

OPTION 2: OPTION CARTE TRAHISON

- A. IL PIOCHE 1 CARTE TRAHISON, et
B. IL PIOCHE 1 CARTE ATTRIBUT, puis il peut
C. JOUER 1 OU PLUSIEURS CARTES TRAHISON, et
D. CRÉER DES NOBLES POUR REMPLACER TOUS LES NOBLES TUÉS.

Les cartes piochées peuvent provenir respectivement des pioches visibles ou du dessus des pioches. La carte trahison peut être conservée en main ou être jouée immédiatement. Si elle est conservée en main, elle peut être utilisée ultérieurement dans n'importe quel tour quand l'option 2 est choisie et tout nombre de cartes trahison peut être joué pendant ce tour. Il n'est pas permis de jouer des cartes trahison pendant les tours où l'option 1 est choisie.

Pour chaque carte trahison jouée, désignez un noble. Chaque noble ne peut être désigné qu'une fois par tour, ainsi si plusieurs cartes trahison sont utilisées, un noble différent doit être désigné avec chaque carte suivante.

La tentative de trahison est résolue et, si le noble est tué, le joueur peut alors jouer des cartes attribut et créer un de ses propres nobles à sa place.

A la fin de chaque tour un joueur ne peut avoir que 4 cartes trahison en main. Toutes les cartes en excès doivent être défaussées.

REMPLACEMENT DES CARTES PIOCHÉES

Dans l'option 1 et l'option 2, toutes les cartes piochées par le joueur actif des pioches visibles sont remplacées quand son tour est terminé, pas pendant son tour.

PIOCHE UNIQUEMENT AU PREMIER TOUR

Au tout premier tour de la partie pour chaque joueur, seulement des cartes attribut peuvent être piochées et le nombre de cartes piochées dépend du nombre de joueurs et de leur position relative.

2 joueurs : 2, 3 (le 1^{er} joueur pioche 2 cartes, le 2^{ème} 3).

3 joueurs: 1, 2, 3 respectivement.

4 joueurs: 1, 1, 2, 3 cartes respectivement.

5 joueurs: 1, 1, 2, 2, 3 cartes respectivement.

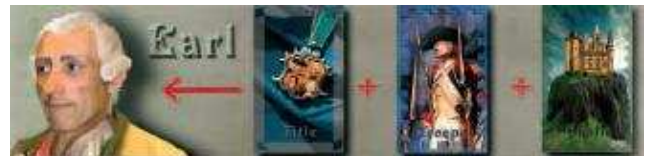
CREATION D'UN NOBLE

Chaque emplacement sur le plateau a l'icône du noble qui peut y être créé. On ne peut créer aucun autre noble dans cet emplacement.

Exemple : Dans cette province un vicomte ou un comte peuvent être créés dans n'importe quel ordre.



Chaque joueur a un diagramme d'attribut de nobles qui montre pour chaque type de nobles quel ensemble de cartes attribut est nécessaire pour créer ce noble.



Exemple : Un ensemble contenant un titre, des troupes et un château sont nécessaires pour créer un comte.

Chaque joueur récupère des cartes attribut et peut choisir de créer un noble quand il est prêt.

Avec l'option 1, des nobles peuvent être créés dans n'importe quel emplacement vide du plateau. N'importe quel nombre de nobles peut être créé pendant un tour à condition que le joueur ait l'ensemble de cartes requis pour créer chacun noble.

Avec l'option 2, des nobles ne peuvent être créés que dans des emplacements où des nobles ont été tués pendant ce tour de carte trahison.

Dans les deux cas les cartes requises sont défaussées et un jeton noble correspondant est placé dans un emplacement approprié sur le plateau. Puis la carte noble correspondante est prise dans la pile de cartes nobles à droite du plateau et est placée face visible devant le joueur.

Heads of States (Chefs d'états) – Règles



Exemple : Bleu: crée un comte et place un de ses comtes sur l'icône comte. Il prend alors une carte noble comte et la place devant lui.

Un même joueur peut posséder les deux nobles dans le même secteur. Dans l'exemple ci-dessus, bleu pourrait maintenant créer un vicomte et le placer dans l'autre emplacement du secteur.

La courtisane.

Quand un noble est créé, une courtisane peut être utilisée comme joker pour remplacer une carte qui est absente de l'ensemble. Une seule courtisane est autorisée par ensemble et aucune courtisane n'est autorisée pour créer un roi (seulement du sang pur !) ou un baron. Un joueur peut détenir plusieurs courtisanes en main s'il le souhaite.



Exemple : La courtisane est utilisée à la place d'une carte château pour créer un comte.

ELIMINATION D'UN NOBLE EXISTANT

Une fois qu'un emplacement contient un noble il ne peut être retiré que par l'utilisation des cartes trahison. Si une tentative est réussie le noble tué est retourné et placé face cachée sur l'icône hexagonal du secteur. C'est important pour prouver qu'un joueur a créé un noble dans ce secteur. Si un joueur a créé un noble dans chaque secteur d'un pays il gagnera des PV avec les marqueurs de décompte du pays. Si un noble a été tué, le joueur actif peut laisser l'emplacement vide ou il peut jouer les cartes attribut nécessaires et créer son propre noble dans cet emplacement (et prendre une carte noble comme d'habitude). Il ne peut pas créer des nobles pour les placer dans d'autres emplacements vides : seulement dans des emplacements vidés ce tour-ci par le tour de trahison. Un joueur ne peut jamais retirer un de ses propres nobles en utilisant une carte trahison.

JEU D'UNE CARTE TRAHISON

Il y a 3 types de cartes dans la pioche trahison : Des cartes assassin, des cartes spécifiques pays (une pour la Grande-Bretagne, la France, l'Espagne et les états allemands) et des cartes spéciales spécifiques pays. Quand un joueur choisit l'option 2, pioche une carte trahison etc., il peut jouer la carte trahison qu'il vient de piocher et/ou toutes les autres qu'il a déjà en main et essayer de retirer des nobles de son choix du plateau.

Sur le tour d'un joueur il peut jouer autant de cartes trahison qu'il souhaite. Pour chaque carte jouée, un noble est désigné, mais chaque noble adverse ne peut être désigné qu'une fois par tour. Si une tentative échoue le noble désigné reste sur le plateau et si le joueur actif a plus de cartes trahison à jouer, il doit désigner un nouveau noble pour chaque carte suivante.

Si la trahison est réussie, le joueur actif doit créer des nobles pour remplacer les nobles qu'il a tués ce tour-ci. Un seul noble peut être laissé non remplacé. Par exemple si 1 noble est tué, on peut choisir de le remplacer ou de laisser l'emplacement vide. Si 2 nobles sont tués, on doit en remplacer au moins 1, mais on pourrait remplacer les deux et ainsi de suite.

A. Assassin

Cette carte permet une tentative d'assassinat sur le noble d'un autre joueur. UNE carte assassin permet de cibler un noble dans n'importe quelle province. DEUX cartes assassin permettent de cibler un noble dans une capitale. Le joueur actif met ses 3 cubes de couleur dans le sac et le propriétaire du noble ciblé met 1 de ses cubes dans le sac. Le joueur actif pioche alors 1 cube et s'il pioche un des cubes de sa couleur, la tentative d'assassinat est réussie et le noble désigné est retourné sur l'icône hexagonal du secteur. Il peut alors créer son propre noble (s'il a les cartes attribut requises) et le placer sur l'emplacement désigné. S'il pioche le cube de couleur du joueur désigné, la tentative a échoué. Dans l'un ou l'autre cas, la carte assassin est mise dans la défausse trahison et tous les cubes sont retirés du sac.



B. Cartes spécifiques pays



Il y a quatre cartes spécifiques pays, de la couleur correspondante au pays.

- Bourreau, utilisé uniquement en Grande-Bretagne
- Guillotine, utilisée uniquement en France
- Inquisition espagnole, utilisée uniquement en Espagne
- Potence, utilisée uniquement dans les états allemands

A. Si un joueur joue UNE de ces cartes, il retire n'importe quel noble d'une province (pas dans la capitale) du pays correspondant par exemple une guillotine est jouée et un noble est retiré d'une province en France.

Heads of States (Chefs d'états) – Règles

B. Si le joueur joue DEUX cartes spécifiques du même pays, il peut enlever n'importe quel noble dans la capitale de ce pays par exemple 2 cartes guillotine pourraient être utilisées pour enlever le prince ou le roi des emplacements de la capitale française. Le joueur actif peut alors créer son propre noble et le placer dans l'emplacement désigné.

C. Cartes spéciales spécifiques pays

Ces 6 cartes sont utilisées de la même manière que les cartes spécifiques pays ci-dessus, sauf que chaque carte ne peut être utilisée que dans l'un ou l'autre des deux pays de la carte.

Exemple : Cette carte pourrait être utilisée en Grande-Bretagne (bourreau) ou dans les états allemands (potence).

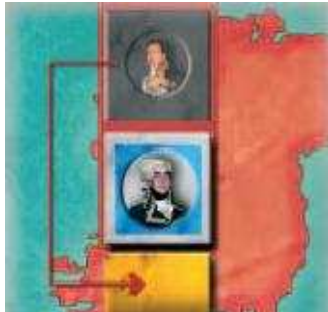


Une fois jouée, chaque carte trahison est mise dans la défausse trahison qui est remélangée si la pioche s'épuise.

Exemple : le joueur bleu essaye d'assassiner le duc du joueur jaune et réussit.



Le duc jaune décédé est placé face cachée sur l'icône hexagonal du secteur. L'emplacement est maintenant libre pour la création d'un duc.



Pendant le même tour, bleu joue des cartes attribut et crée un de ses propres ducs dans cet emplacement. Il prend également une carte noble duc.



Quand un joueur perd un noble sur le plateau, il conserve néanmoins (devant lui) la carte noble qu'il a reçue quand il a créé ce noble à l'origine. Ces cartes indiquent combien de nobles le joueur a créés pendant la partie, pas combien de nobles sont vivants sur le plateau. Le joueur jaune dans l'exemple ci-dessus garde sa carte noble duc.

DECOMPTE PENDANT LA PARTIE

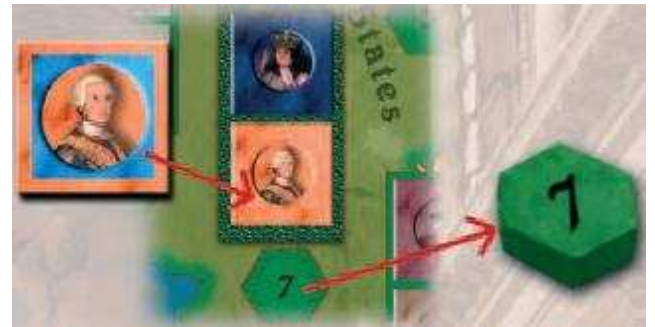
Un décompte se produit :

1. Quand le premier noble est créé dans chaque secteur.
2. Quand un joueur a créé un noble dans chaque secteur d'un pays.
3. Quand un joueur a 1 noble de chaque type: La Chambre des Nobles.
4. A la fin de chaque manche, les 4 pays sont décomptés.
5. A la fin de la partie, des PV sont attribués aux joueurs avec le plus de nobles de chaque type.

Excepté pour le décompte final du plus de nobles, il y a des marqueurs PV pour toutes les formes de décompte. Une fois attribués ils sont pris et placés devant chaque joueur et les points correspondants sont marqués sur la piste de score. Ces marqueurs peuvent être utilisés pour vérifier les PV des joueurs.

1. Marqueurs de décompte initiaux

Au début de la partie il y a un marqueur de décompte initial sur chaque icône hexagonal. Le premier joueur à créer un noble dans un secteur prend le marqueur et le place devant lui. Il marque immédiatement ces PV sur la piste de score.



Exemple : Bleu crée un prince et prend le marqueur de 7 PV. Quand un joueur créera un roi dans ce secteur il n'obtiendra pas de PV. Seul le premier joueur dans un secteur peut réclamer le marqueur de décompte initial.

2 Marqueurs de décompte de pays

Le premier joueur avoir créé un noble dans chaque secteur d'un pays prend le plus grand marqueur des emplacements de décompte du pays. Ces emplacements carrés sont situés dans l'océan à côté de chaque pays. Il y a 2 marqueurs pour chaque pays. Le deuxième joueur à le réaliser prend le marqueur restant. Là où il y a deux emplacements dans un secteur, seul un des deux nobles possibles doit être créé par le joueur. En outre, les nobles n'ont pas à être encore vivants (rappelez-vous que les marqueurs de nobles morts sont retournés et placés sur l'icône hexagonal voisin pour prouver que le joueur a créé un noble dans ce secteur). Après qu'un joueur a marqué des PV de cette manière il enlève n'importe lequel de ses marqueurs nobles retournés et le remet dans sa réserve. Chaque joueur ne peut marquer des PV de cette manière qu'une fois par pays.



Heads of States (Chefs d'états) – Règles



Exemple : Jaune a créé un noble dans chacun des 3 secteurs de Grande-Bretagne. Note : Le roi jaune a été tué, retourné et placé sur l'icône hexagonal voisin mais compte toujours pour marquer ces PV. Jaune enlève son noble retourné et prend le marqueur de décompte du pays, marquant 4 PV.

3. Marqueurs de décompte de la Chambre des Nobles

Le premier joueur à créer au moins un de chacun des 7 types de nobles différents prend le marqueur de décompte de 16 PV de la zone de décompte de la Chambre des Nobles.

Les cartes nobles devant chaque joueur sont utilisées pour s'en souvenir. Le prochain joueur à le réaliser prend le marqueur suivant. Il y a 3 marqueurs de décompte de la Chambre des nobles dans cette zone (seulement 2 dans une partie à 2 joueurs.)



4. Marqueurs de décompte de fin de manche

A la fin de chaque manche, des PV sont attribués aux 2 joueurs les plus influents dans chacun des 4 pays. Chaque noble vivant marque des points d'influence (PI) en fonction de son rang et de son emplacement.

Dans une province, si un noble est présent il obtient 2 PI et si 2 nobles sont présents, le noble le plus élevé obtient 2 PI et le noble suivant 1 PI.

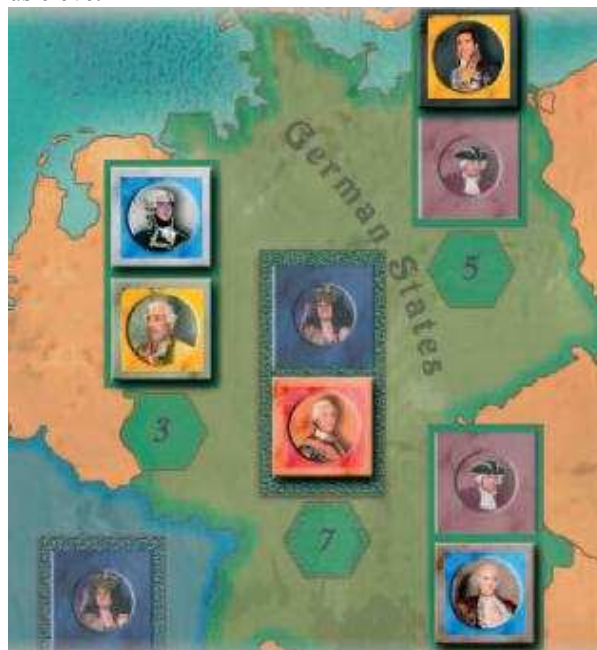
Dans une capitale, si un noble est présent il obtient 4 PI et si 2 nobles sont présents, le noble le plus élevé obtient 4 PI et le noble suivant 2 PI.

Calculez les PI de chaque joueur dans chaque pays et attribuez des PV aux joueurs avec la 1^{ère} et la 2^{ème} influence dans chaque pays selon la table ci-dessous.

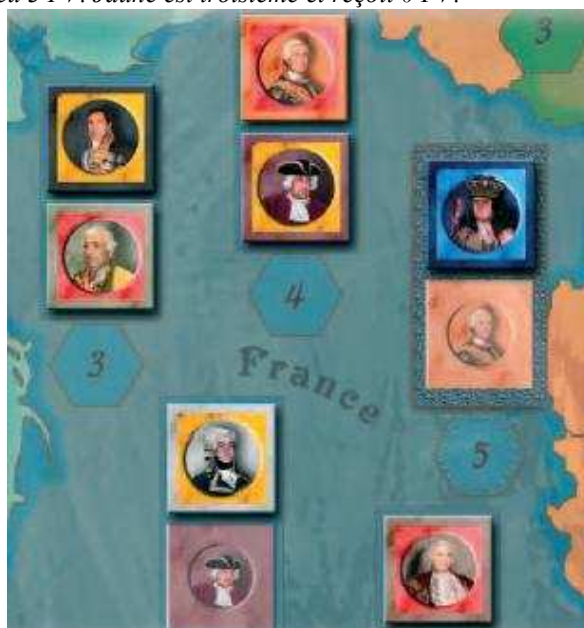
Prenez les marqueurs de l'emplacement rectangulaire de chaque pays. Si seulement 1 joueur est présent remettez le deuxième marqueur de l'emplacement dans la boîte.

	1 ^{er}	2 ^{ème}
FRANCE	10	2
GRANDE-BRETAGNE	8	3
ESPAGNE	7	4
ETATS ALLEMANDS	6	5

Les égalités sont résolues en faveur de : 1) le joueur avec le noble de plus haut rang dans le pays puis 2) le joueur avec un noble dans le secteur avec l'hexagone numéroté le plus élevé.



Exemple : Décompte des états allemands. Le joueur rouge a 4 PI (Prince), le joueur jaune a 3 PI (Duc 2, Comte 1) et le joueur bleu a 4 PI (Marquis 2, Baron 2). Le joueur rouge gagne l'égalité car il a le noble le plus élevé (un Prince). Les PV sont attribués comme suit : rouge 6 PV, bleu 3 PV. Jaune est troisième et reçoit 0 PV.



Exemple: Décompte en France. Le joueur rouge a 5 PI

Heads of States (Chefs d'états) – Règles

(Prince-2, Baron-2, Comte-1), le joueur jaune a 5 PI (Duc-2, Marquis-2, Vicomte-1), le joueur bleu a 4 PI (Roi). Le joueur rouge gagne l'égalité car il a le noble de plus haut rang (le Prince du rouge a un rang plus élevé que le Duc du jaune). Les PV sont attribués comme suit : rouge 10 PV, jaune 2 PV, bleu 0 PV.

Note: Les emplacements des nobles sont arrangés d'une manière qui aide à identifier le noble de plus haut rang dans chaque secteur. Les emplacements sont arrangés verticalement, le noble de plus haut est au-dessus et le noble de rang inférieur en dessous de lui.

Exemple : Le duc est de rang plus élevé que le comte qui se trouve sous lui.



5. Décompte des cartes nobles

Après la phase de décompte de 1789, la partie est terminée et des PV sont attribués au joueur qui a le plus de cartes de nobles de chaque type devant lui. Des points sont attribués comme suit:

Le plus de Barons	4
Le plus de Vicomtes	6
Le plus de Comtes	8
Le plus de Marquis	10
Le plus de Ducs	12
Le plus de Princes	14
Le plus de Rois	16

En cas d'égalité entre deux joueurs, chaque joueur reçoit la moitié. Si plus de deux joueurs sont à égalité, aucun PV n'est attribué.



Exemple : Ce joueur a ces cartes nobles devant lui. Il a le plus de barons et marque 4 PV.

Il a le plus de marquis et marque 10 PV.

Il a 2 rois et un autre joueur a également 2 rois ainsi il marque 8 PV. Il a 2 vicomtes mais deux autres joueurs ont également 2 vicomtes donc 0 PV. D'autres joueurs ont plus de comtes, ducs, princes, donc 0 PV.

Note : Le nombre de cartes de chaque type de nobles est limité à 10, ainsi si, par exemple un 11^{ème} duc est créé, le joueur place toujours son jeton duc sur le plateau, mais il ne reçoit pas de carte noble duc. Ceci est important quand vous êtes en concurrence pour le plus de nobles dans chaque catégorie.

Fin de la partie

La partie se termine quand la carte révolution apparaît pendant la manche 1789. Le joueur qui pioche la carte révolution ne termine pas son tour. Faites le décompte de la manche 1789, puis marquez le plus de nobles de chaque type. Le joueur avec le plus de PV gagne la partie. En cas d'égalité, le gagnant est le joueur parmi les ex-æquo avec le plus de rois, puis, s'il y a toujours égalité le plus de princes, puis le plus de ducs etc.

Règles importantes

1. Pendant un tour d'option 1 (prendre des cartes attribut), vous ne pouvez pas jouer de cartes de trahison (seulement dans un tour d'option 2).
2. Pendant un tour d'option 2 (option carte trahison) vous ne pouvez créer des nobles que pour remplacer des nobles que vous avez tués CE TOUR-LI. Vous ne pouvez pas remplir d'autres emplacements nobles vides.
3. Pendant un tour d'option 2, si vous tuez plusieurs nobles vous devez remplacer les nobles tués moins un, par exemple si vous tuez 3 nobles vous devez remplacer au moins 2 d'entre eux. Vous pouvez remplacer chacun des 3 si vous le souhaitez.
4. Si seulement 1 joueur a des nobles dans un pays, ce joueur obtient seulement les PV pour la 1^{ère} place, pas la 1^{ère} et la 2^{ème}.
5. Avant de "nettoyer" les cartes attribut, assurez-vous qu'il reste 6 cartes dans la pioche, de sorte qu'en révélant les 6 nouvelles cartes, les cartes sous le disque révolution ne soient pas utilisées. Les cartes "nettoyées" sont mélangées de nouveau dans la pioche quand le tour du joueur actif est fini.
6. Les pioches attribut et trahison visibles sont complétées quand le tour du joueur actif est terminé et pas pendant son tour.
7. 1 seule courtisane est autorisée par ensemble et aucune pour le roi et le baron.

Heads of States (Chefs d'états) – Règles

Résumé du jeu

- Installez le plateau selon les pages 4-5. Tirez 10 cartes de la pioche attribut, mélangez-y la carte révolution, placez le disque révolution dessus et placez l'ensemble à côté de la pioche attribut. Révélez 6 cartes de la pioche attribut.
- Révélez 2 cartes de la pioche trahison.
- Choisissez aléatoirement un premier joueur et jouez dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Au premier tour seulement, pioche de cartes attribut :
2 joueur (2, 3), 3 joueurs (1, 2, 3), 4 joueur (1, 1, 2, 3), 5 joueurs (1, 1, 2, 2, 3).
- Le jeu a 3 manches. Chaque manche dure jusqu'à ce que la carte révolution apparaisse.

Options sur le tour d'un joueur.

1. Piocher 3 cartes attribut (seulement 1 carte si l'affichage est nettoyé). Possibilité de créer un ou plusieurs nobles. **OU**
2. Piocher 1 carte trahison, 1 carte attribut. Possibilité de jouer une ou plusieurs cartes trahison. Créer des nobles pour remplacer tous les nobles morts. Un seul noble mort peut ne pas être remplacé par tour.

Création d'un noble.

1. Chaque emplacement montre un icône indiquant quel noble peut y être créé.
2. Les joueurs sont libres de créer des nobles dans n'importe quel emplacement vide du plateau.
3. Les cartes attribut exigées pour ce noble sont jouées et le jeton noble correspondant est placé dans l'emplacement. La carte noble correspondante est placée devant le joueur actif.
4. Une seule courtisane est autorisée par ensemble. Aucune courtisane pour le roi ou le baron.

Élimination d'un noble.

1. Les nobles ne peuvent être éliminés qu'en utilisant des cartes trahison.
2. Assassin
 - (a) Jouer 1 assassin permet une tentative dans n'importe quelle province.
 - (b) Jouer 2 assassins permet une tentative dans n'importe quelle capitale.
Dans les deux cas le joueur actif met 3 cubes dans le sac et le joueur désigné en met 1.
Le joueur actif pioche un cube au hasard et s'il en est le propriétaire, le noble est tué.
3. Bourreau (Grande-Bretagne), Guillotine (France), Inquisition espagnole (Espagne), Potence (états allemands) :
 - (a) Jouer une carte permet l'élimination automatique d'un noble dans une PROVINCE.
Par exemple une carte guillotine élimine un noble d'une province française.
 - (b) Jouer deux cartes identiques permet l'élimination automatique d'un noble dans la CAPITALE.
Par exemple 2 cartes guillotine éliminent le prince ou le roi en France.

Marquage : Des PV sont attribués pour:

1. En créant le premier noble d'un secteur, prenez le marqueur de décompte initial (hexagonal) de l'icône hexagonal.
2. En créant un noble dans chaque secteur dans un pays, prenez le marqueur de décompte de plus haute valeur du pays (carré).
3. En créant un noble de chacun des 7 types, prenez le marqueur de décompte de plus haute valeur de la Chambre des Nobles.
4. En ayant le plus d'influence dans chaque pays à la fin de chaque manche, le 1^{er} et le 2^{ème} gagnent des PV selon la table ci-dessous :
 - Calculer l'influence chaque noble rapporte 4 dans une capitale, 2 dans une province. Si un noble de plus haut rang est présent, les nobles de plus bas rang rapportent 2 dans une capitale et 1 dans une province. Les égalités sont résolues en faveur du noble de plus haut rang, puis du secteur avec le plus grand numéro.
5. En ayant le plus de nobles de chaque type à la fin de la partie, voir le tableau ci-dessous.
En cas d'égalité, partagez les PV. Si plus de 2 joueurs à égalité, 0 PV.

Heads of States (Chefs d'états) – Règles

Limitations de cartes

1. A la fin de son tour un joueur ne peut pas avoir en main plus de 10 cartes attribut et 4 cartes trahison. Défaussez toutes les cartes en excès.
2. A la fin d'une manche défaussez des cartes jusqu'à redescendre à 6 cartes attribut et 2 cartes trahison (fin des manches 1589 et 1689).

DIAGRAMME DE DECOMPTE DE FIN DE MANCHE

	1 ^{er}	2 ^{ème}
FRANCE	10	2
GRANDE-BRETAGNE	8	3
ESPAGNE	7	4
ETATS ALLEMANDS	6	5

DIAGRAMME DE DECOMPTE DU PLUS DE NOBLES

Le plus de Barons	4	
Le plus de Vicomtes	6	
Le plus de Comtes	8	
Le plus de Marquis	10	
Le plus de Ducs		12
Le plus de Princes		14
Le plus de Rois		16

LE RANG DES NOBLES :

BARON, VICOMTE, COMTE, MARQUIS, DUC, PRINCE, ROI (le plus élevé).