

# Richelieu

France, 17e siècle. Le Cardinal Richelieu est une figure politique importante à la cour du roi Louis XIII. Il protège la France de ses ennemis: les Anglais, les protestants, les Habsbourg et les nobles qui conspirent contre lui et la Couronne. Allez-vous vous ranger du côté du Cardinal ou vous laisser séduire par les promesses de pouvoir et de richesse de la Reine et des nations étrangères? La Guerre de Trente Ans qui ravage l'Europe offre gloire et fortune à ceux qui veulent se faire une place au soleil... ou se lâcher directement auprès du Cardinal. Mais soyez prudents... de nombreux complots menacent sa position!

## But du jeu

Les joueurs incarnent des nobles influents qui vont tenter de s'allier aux factions les plus puissantes en plaçant habilement leurs émissaires. Le joueur qui soutient le plus la faction victorieuse remporte du prestige et des récompenses. Celui qui remporte le plus de prestige gagne la partie.

## Matériel

### • 1 plateau de jeu

### • 26 cartes Complot

13x Cardinal Richelieu (dos rouge)



13x Factions Hostiles (dos jaune): Angleterre (rose), France (orange), Habsbourg (gris) et Protestants (marron)



### • 40 jetons Emissaire (10 par couleur)

2x "-2", 3x "1", 3x "2" et 2x "3"



dos des émissaires

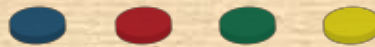


face des émissaires

### • 4 paravents (1 par couleur)



### • 12 marqueurs (3 par couleur)



### • 4 tuiles Prestige "30+"



### • 3 pions en bois



Cardinal Richelieu



Éminence Grise



Reine

### • 10 jetons Bijou



### • de l'argent



Louis d'Argent  
(valeur 1)



Louis d'Or  
(valeur 3)



### Description du plateau de jeu:

- 3 Cases Complot : les emplacements du haut accueillent les cartes Complot – Cardinal Richelieu (dos rouge), ceux du bas les cartes Complot – Factions Hostiles (dos jaune)
- Ville : retour des émissaires après résolution d'un complot
- Ville : réserve de jetons Bijou
- Emplacement pour la pioche face cachée de cartes Complot – Factions Hostiles
- Emplacement pour la pioche face cachée de cartes Complot – Cardinal Richelieu
- Tableau de points bonus pour le décompte final
- Piste des revenus
- Piste militaire
- Piste de prestige
- Palais de l'Éminence Grise
- Palais de la Reine
- Position de départ du Cardinal Richelieu



## Mise en place

1. Placez le plateau de jeu au milieu de la table
2. Séparez les cartes Complot par couleur (dos rouge/jaune). Mélangez chaque pile et placez-les sur les emplacements correspondants du plateau.
3. Piochez 3 cartes Complot Cardinal Richelieu et placez-les face visible sur les emplacements du haut de chaque case Complot. Piochez 3 cartes Complot Factions Hostiles et placez-les face visible sur les emplacements du bas de chaque case Complot
4. Placez l'argent à côté du plateau pour former la banque. Chaque joueur reçoit 7 Louis d'Argent
5. Placez les pions Eminence Grise et Reine dans leurs palais respectifs. Placez le pion Cardinal Richelieu sur l'emplacement 7 de la piste de prestige.
6. Placez 2 jetons Bijou sur l'emplacement correspondant de la ville. Chaque joueur reçoit 2 jetons Bijou. Les jetons Bijou restants sont remis dans la boîte et ne seront pas utilisés lors de cette partie.
7. Chaque joueur choisit une couleur, prend le matériel correspondant et place son paravent devant lui. Pendant la partie, les joueurs cachent leurs émissaires, leur argent et leurs bijoux derrière leurs paravents.
8. Chaque joueur place ses marqueurs sur les emplacements suivants du plateau : "0" de la piste de prestige, "0" de la piste militaire, "1" de la piste des revenus.
9. Placez les tuiles Prestige « 30+ » à côté du plateau. Si un joueur atteint 30 sur la piste de prestige, il prend la tuile « 30+ », la place devant lui et remet son marqueur au début de la piste de prestige.
10. Choisissez un premier joueur.

## Déroulement du jeu

Les joueurs jouent à tour de rôle.

Un joueur peut réaliser 1 ou 2 actions par tour:

- **2 actions** si son marqueur est **derrière celui du Cardinal** sur la piste de prestige
- **1 action** si son marqueur est **devant ou au même niveau que celui du Cardinal** sur la piste de prestige.

Un joueur peut choisir parmi les actions suivantes:

- A. Prélever ses revenus (1 seule fois par tour)**
- B. Placer un émissaire**
- C. Acheter une position (1 seule fois par tour)**
- D. Acheter ou vendre des bijoux (1 seule fois par tour)**

### A. Prélever ses revenus

Le joueur prend autant de Louis d'Argent que sa position sur la piste des revenus.

*Exemple: le marqueur vert est sur la 3e case de la piste des revenus. Le joueur vert prend 3 Louis d'Argent et les place derrière son paravent.*

### B. Placer un émissaire

Le joueur prend un émissaire derrière son paravent et le place sur une case libre d'une carte Complot de son choix.

Si le joueur choisit une case de valeur 1, 2 ou 3 il paie autant de Louis d'Argent à la réserve générale et place son émissaire face cachée.

Si le joueur choisit une case de valeur 0, il n'a pas besoin de payer quoi que ce soit mais doit placer son émissaire face visible de sorte que tout le monde puisse voir sa valeur.

*Important: si un joueur souhaite réaliser cette action 2 fois dans un même tour, il doit payer 2 Louis d'Argent supplémentaires (en plus du coût de placement des émissaires). Le second émissaire peut être placé sur n'importe quelle carte Complot.*

*Exemple: le joueur vert place un émissaire sur l'emplacement « 0 » d'une carte Complot. Il ne paie rien mais doit placer son émissaire face visible. Comme deuxième action, il choisit de placer un second émissaire sur l'emplacement « 1 ». Il paie 3 Louis d'Argent (1+2) et place son émissaire face cachée sur la carte Complot.*

Dès que toutes les cases d'une carte Complot sont occupées, la case Complot est résolue. Voir "Résolution des Complots".

### Retour des émissaires

Quand un joueur place son dernier émissaire disponible, il reprend immédiatement tous les émissaires de sa couleur présents dans la ville et les remet derrière son paravent.

*Important: si le dernier émissaire disponible placé provoque la résolution d'un complot, le joueur doit reprendre ses émissaires avant la résolution du complot.*

### C. Acheter une position

Le joueur avance son marqueur d'une case sur la piste militaire et paie un montant correspondant à la valeur de cette case.

*Important: un joueur ne peut réaliser cette action que si son marqueur est derrière le Cardinal sur la piste de prestige.*

*Exemple: le marqueur jaune est sur la case 2 de la piste militaire. Le joueur jaune paie 3 Louis d'Argent et avance son marqueur d'une case sur la piste militaire.*





## D. Acheter ou vendre des bijoux

Le joueur peut vendre un bijou. Il prend alors un jeton Bijou derrière son paravent, le place sur l'emplacement correspondant du plateau et gagne 5 Louis d'Argent de la banque.

Le joueur peut acheter un bijou (s'il y en a dans la ville). Il paie alors 8 Louis d'Argent, prend un jeton Bijou du plateau et le place derrière son paravent.

Un joueur ne peut vendre ou acheter qu'un seul bijou par tour.

## Résolution des Complots

Dès que toutes les cases d'une carte Complot sont occupées par des émissaires, l'Eminence Grise et/ou la Reine, la case Complot correspondante est résolue.

*Note: il n'est pas nécessaire que les 2 cartes Complots soient complétées!*

### a. Déterminer la faction gagnante

Retournez face visible tous les jetons sur les 2 cartes Complot. Ajoutez les valeurs de tous les jetons pour chaque faction. L'Eminence Grise et la Reine ont une valeur de 3.

La faction avec le plus grand total remporte le complot. En cas d'égalité, la faction du Cardinal gagne.

### b. Bonus pour la contribution à la faction gagnante

Les joueurs qui ont contribué le plus à cette victoire sont grandement récompensés!

*Note: le bonus attribué est indiqué sur la carte Complot. Les bonus pour les 1<sup>ère</sup> et 2<sup>ème</sup> places sont indiqués respectivement en haut à gauche et au milieu de la carte. En haut à droite se trouve l'effet que l'on applique au Cardinal après résolution du Complot.*

Le joueur dont les jetons ont apporté la plus grande contribution (positive) à la faction gagnante remporte le bonus pour la 1<sup>ère</sup> place. Il reçoit aussi la carte Complot et la place devant lui face cachée. Les cartes Complot peuvent rapporter des points de bonus en fin de partie. Le bonus pour la 2<sup>ème</sup> place revient au joueur qui a apporté la seconde plus forte contribution (positive) à la faction gagnante.

En cas d'égalité, le bonus va au joueur qui a placé son émissaire sur la case la plus à gauche de la carte Complot.

Déplacez le Cardinal en fonction des indications de la carte Complot. Si Richelieu remporte le complot mais qu'il se trouve derrière le joueur qui y a le plus contribué (positivement), le Cardinal est avancé jusqu'à la position de ce joueur.

Les joueurs n'ont jamais de bonus pour leurs contributions aux factions perdantes. Ces cartes Complots sont retirées du jeu.

*Exemple: ce complot est résolu. Tous les émissaires sont retournés face visible. Richelieu a 3 points d'influence (3-2+2). L'Angleterre a 9 points d'influence (2+3+2+1+1) et remporte le complot. Le joueur rouge a apporté la plus forte contribution à la victoire anglaise : il reçoit 3 points de prestige et avance d'une position sur la piste des revenus. Le joueur jaune est le deuxième contributeur, il reçoit 3 points de prestige et 3 Louis d'Argent. Le Cardinal recule de 2 cases sur la piste de prestige.*

### c. Reprendre les émissaires et piocher de nouvelles cartes Complot

Une fois le complot résolu, tous les émissaires impliqués sont placés face visible en ville sur le plateau.

Si l'Eminence Grise et/ou la Reine ont été impliquées, elles retournent dans leur palais sur le plateau.

Piochez ensuite une carte Complot de chaque pile et placez-les face visible sur la case du Complot qui vient d'être résolu.

## Résumé des bonus



### Prestige

le joueur avance d'autant de cases qu'indiqué sur la piste de prestige.



### Argent

le joueur reçoit autant de Louis d'Argent qu'indiqué



### Revenus

le joueur avance d'autant de cases qu'indiqué sur la piste des revenus.



### Influence militaire

le joueur avance d'autant de cases qu'indiqué sur la piste militaire



### Placez un émissaire

le joueur place immédiatement et gratuitement un émissaire sur la case de son choix.



### Corruption

le joueur déplace un émissaire d'un autre joueur vers une autre case vide. Il est possible de déplacer l'émissaire vers une autre faction ou un autre complot. Si un émissaire arrive sur une case de valeur 0, il est placé face visible.

*Note: il est possible de déplacer l'Eminence Grise ou la Reine de cette manière!*



### Placez l'Eminence Grise

le joueur place l'Eminence Grise sur une case vide d'une faction hostile au Cardinal. Si l'Eminence est déjà placée sur une carte Complot, le joueur peut déplacer son pion sur un autre complot. L'Eminence Grise est considérée comme un émissaire de valeur 3 lors de la résolution d'un complot mais n'appartient à aucun joueur.



### Placez la Reine

le joueur place la Reine sur une case vide d'une faction favorable au Cardinal. Si la Reine est déjà placée sur une carte Complot, le joueur peut déplacer son pion sur un autre complot. La Reine est considérée comme un émissaire de valeur 3 lors de la résolution d'un complot mais n'appartient à aucun joueur.

*Important: il est possible que l'activation d'un bonus entraîne la résolution d'un second complot. Il faut alors résoudre complètement le premier complot : déterminer la faction victorieuse, récompenser les joueurs, déplacer Richelieu, retirer les émissaires et placer de nouvelles cartes Complot. Ce n'est qu'ensuite que vous pouvez effectuer la résolution du second complot.*

## Bonus de la piste militaire

Certaines cases de la piste militaire présentent un symbole de revenu ou de prestige. Si un joueur atteint ou dépasse une de ces cases, ce joueur avance son marqueur d'une case sur la piste correspondante.



## Fin de partie

Le jeu prend fin lorsque toutes les cartes Complot ont été résolues.  
Les joueurs calculent leurs scores de la manière suivante:

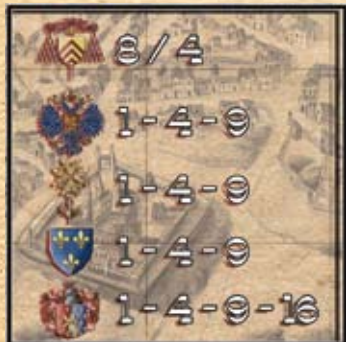
### a. Piste des revenus et piste militaire

Ajoutez les scores de la piste des revenus et de la piste militaire à la piste de prestige.

### b. Bonus des cartes Complot

Les joueurs reçoivent des bonus pour les cartes Complot se trouvant devant eux. Ces bonus sont indiqués dans un tableau sur le plateau de jeu.

Ajoutez ces points à la piste de prestige.



**Cartes Richelieu:** le joueur avec le plus de cartes Richelieu reçoit 8 points, le joueur qui arrive second reçoit 4 points. En cas d'égalité pour la 1<sup>re</sup> place, chaque joueur reçoit les points de la 2<sup>ème</sup> place (4 points chacun). Il n'y a alors aucun point pour la 2<sup>ème</sup> place. Dans le cas d'une égalité pour la 2<sup>ème</sup> place, les joueurs ne marquent aucun point.  
**Cartes Factions Hostiles :** Chaque joueur reçoit des points en fonction du nombre de cartes collectées

pour chaque faction. Une carte vaut 1 point, 2 cartes valent 4 points, 3 cartes valent 9 points et (dans le cas de l'Angleterre) 4 cartes valent 16 points.  
**Exemple: répartition des cartes en fin de partie:**

|         | Richelieu | Angleterre | France | Habsbourg | Protestants |
|---------|-----------|------------|--------|-----------|-------------|
| Nick    | 3         | 1          |        |           |             |
| Susanne | 2         |            | 3      | 1         |             |
| Thomas  | 0         | 2          |        |           | 1           |

Les joueurs reçoivent les points de bonus suivants pour leurs cartes Complot:

**Nick:** 8 (le plus de cartes Richelieu) + 1 (Angleterre) = 9 points

**Susanne:** 4 (2<sup>ème</sup> total de cartes Richelieu) + 9 (France) + 1 (Habsbourg) = 14 points

**Thomas:** 4 (Angleterre) + 1 (Protestants) = 5 points

### c. Jetons Bijou

Les joueurs gagnent 4 points pour chaque jeton Bijou en leur possession. Ces points sont ajoutés à la piste de prestige.

Le joueur qui a le plus de points sur la piste de prestige est déclaré vainqueur. Si plusieurs joueurs sont à égalité, c'est le plus riche d'entre eux qui l'emporte. En cas de nouvelle égalité, c'est le joueur parmi les ex-aequo qui a le plus de cartes Complot qui gagne.

## Règles pour 2 joueurs

Les changements suivants s'appliquent lors d'une partie à 2 joueurs :

Chaque joueur reçoit 7 émissaires d'une autre couleur (1x-2, 3x1 et 3x2) qui seront considérés comme appartenant à un joueur neutre.

Après leurs actions durant leurs tours de jeu, les joueurs placent un émissaire neutre sur une case vide (si possible car un émissaire neutre ne peut jamais être placé sur la dernière case d'une carte Complot !).

Les jetons neutres sont placés gratuitement.

Si un joueur neutre remporte un bonus lors de la résolution d'un complot, personne ne reçoit ce bonus. Une fois que le complot est résolu, les émissaires neutres sont aussi placés face visible en ville. Un joueur qui a placé son dernier émissaire neutre récupère immédiatement tous ses émissaires neutres derrière son paravent (comme pour ses propres émissaires).

“Qu'on me donne six lignes écrites de la main du plus honnête homme, j'y trouverai de quoi le faire pendre.” – Cardinal Richelieu.

Armand Jean du Plessis, Cardinal-Duc de Richelieu et de Fronsac (09 septembre 1585 – 04 décembre 1642) était à la fois un ecclésiastique, un noble et un homme d'Etat.

Le nom de Richelieu lui vient de sa famille, issue de la vieille noblesse poitevine. Armand se révèle extrêmement intelligent et est envoyé dès l'âge de 9 ans au Collège de Navarre, à Paris. En 1602, alors âgé de 17 ans, il commence des études de théologie. En 1606, il est nommé Evêque de Luçon, et en 1622 le Pape Grégoire élève Richelieu au rang de Cardinal. Il connaît alors une ascension fulgurante, tant au sein de l'Eglise Catholique que du gouvernement français, devenant en 1624 le premier ministre du roi Louis XIII. Il demeurera au sommet de l'Etat jusqu'à sa mort, en 1642. Le Cardinal Mazarin, dont il avait favorisé l'ascension, lui succédera.

Doté d'une profonde intelligence et d'une grande capacité d'analyse, Richelieu faisait également montre d'un esprit cartésien, d'une volonté sans faille, et d'un talent certain à diriger et à utiliser la force politique avec efficacité. Bien avant d'accéder aux fonctions de ministre, les convictions politiques de Richelieu étaient déjà très affinées. Il avait une idée précise de la manière dont la société française devait fonctionner. Chacun avait un rôle spécifique à jouer au sein du système, et devait y apporter sa contribution personnelle : le clergé par la prière, la noblesse par les armes (sous le contrôle du Roi), et le peuple par son obéissance. Richelieu croyait que le Roi disposait du droit divin, et que son rôle était d'apporter paix et ordre au sein de la société.

Le Cardinal de Richelieu fut connu sous le titre de « Ministre Principal » du Roi ou « Premier Ministre ». Il est ainsi considéré comme le tout premier « Premier Ministre » du monde, dans le sens moderne du mot. Il tenta de consolider l'autorité du Roi et de détruire les contre-pouvoirs. En restreignant les pouvoirs de la noblesse, il transforma la France en un solide état centralisé. Au-delà des frontières, son principal objectif était de contrôler la puissance de la dynastie autrichienne des Habsbourg, et de s'assurer que la France occupe une position dominante dans la Guerre de Trente Ans. Bien que Cardinal, il n'a pas hésité à conclure des alliances avec les leaders protestants pour parvenir à ses fins. Sa gouvernance a été marquée par la Guerre de Trente Ans dans laquelle a sombré toute l'Europe.

Richelieu a pleinement adhéré à la maxime selon laquelle « la fin justifie les moyens ». Même s'il était dévoué à sa mission pour l'Eglise Catholique, il a cherché à confier à la religion un rôle plus concret. Richelieu affirmait que l'Etat se plaçait au-dessus de tout, et que la religion était un simple instrument de promotion des politiques de l'Etat.

Lorsque Richelieu accéda au pouvoir, l'autorité du Roi Louis XIII sur la France n'était pas encore très affirmée. La corruption de la classe politique, l'indépendance de la noblesse et l'influence des Huguenots, un groupe de Protestants, menaçaient la monarchie. En 1627, Richelieu s'attacha à renforcer l'autorité de la couronne en usant de la force et de la répression. En 1631, il avait vaincu la résistance des Huguenots, sévèrement puni les nobles qui complotaient contre le Roi, et évincé ses ennemis au gouvernement. Il avait aussi réussi à renforcer l'autorité royale en province en y envoyant des agents du Roi, les intendants.

Richelieu insistait pour que le Roi applique la loi avec sévérité, sans quoi le royaume ne pouvait survivre. Il assurait que punir avec rigueur les plus petits crimes permettait d'empêcher que de plus graves ne soient commis. S'appuyant sur ce raisonnement, Richelieu réussit à justifier auprès de son souverain la mise en place des règles strictes qu'il savait nécessaires pour maintenir et renforcer l'autorité de l'Etat français.

Le Cardinal de Richelieu a forcé l'admiration de nombreux historiens par son intelligence et son énergie. Pendant son mandat de Premier Ministre, il a permis à la France de devenir la principale puissance en Europe. Il a soutenu la Marine française et l'établissement de colonies en Afrique et aux Caraïbes. Dans le domaine artistique, Richelieu a permis la reconstruction de la Sorbonne à Paris, soutenu des écrivains prometteurs et fondé l'Académie Française. De nombreux historiens considèrent Richelieu comme le fondateur de l'unité française et comme la personne qui a permis à la France de se détacher de sa nature médiévale.

## Crédits

**Conception du jeu:** Olivier Lamontagne

**Illustrations et graphisme:** Marco Morte

**Edition de règles:** Jeroen Hollander

**Traduction Française:** Bruno Larochette

**Traduction de projet:** Jonny de Vries



© 2012 White Goblin Games  
www.whitegoblingames.com