

# Notre Dame

Pouvoir et politique à l'ombre de la cathédrale  
par Stefan Feld. Publié par Alea, 2007

(Ceci est une version condensée et remaniée des règles. Traduction anglaise et rédaction : Steve McKeogh)

## PRÉSENTATION

Chaque joueur incarne un citoyen influent du Paris de la fin du XIV<sup>e</sup> siècle. A l'intérieur de votre quartier, vous utilisez des cartes Action pour placer des cubes d'influence dans vos bâtiments. Vous pouvez également soudoyer des personnages pour obtenir des privilèges. Le joueur qui parvient à accumuler le plus de points de prestige remporte la partie.

## MATÉRIEL

**5 planches "quartiers"**

**3 tuiles Notre Dame** (avec 3, 4 ou 5 côtés pour 3, 4 (et 2) et 5 joueurs. Sur la tuile carrée, il y a 4 silhouettes d'un côté (pour 4 joueurs) et 2 de l'autre (pour 2 joueurs).

**45 cartes Action** (5 jeux de 9 cartes)

**15 cartes Personnage** (6 de couleur marron, 9 de couleur grise)

**70 cubes d'influence** (14 par joueur)

**5 cubes Rats** (de couleur noire)

**5 pions Assistant** (un par couleur)

**5 calèches** (une par couleur)

**1 pion Bossu** (avec son socle)

**20 messages** (4 de chaque couleur)

**25 pièces**

**84 pions Points de prestige** (35x1 point, 18x3, 18x5, 13x10 points)

## PRÉPARATION

- Prenez la tuile **Notre Dame** correspondant au nombre de joueurs et placez les **quartiers** tout autour (un par joueur).
- Placez les réserves générale de **points de prestiges, pièces et cubes**.
- Chaque joueur prend les éléments suivants de sa couleur : l'**assistant** (placez-le devant vous), la **calèche** (placez-la sur le marché central de votre quartier), **4 messages** (mélangez-les, placez-les face cachée sur les quatre marchés périphériques de votre quartier, puis révélez-les), **4 cubes d'influence** et un jeu de **9 cartes Action** (mélangez-les et formez une pioche face cachée). Chaque joueur reçoit aussi **3 pièces et 1 cube Rats** (placez-le sur la case 0 de votre piste d'insalubrité dans votre port).  
**Remarque** : à 2 joueurs, utilisez 4 quartiers et placez des messages sur les 4. En dehors de ça, chaque joueur ne reçoit que les éléments correspondants à la couleur qu'il a choisi et les quartiers choisis par les joueurs doivent être situés l'un en face de l'autre).

- Mélangez les **6 cartes marron** et formez une pioche face cachée (chaque carte apparaîtra une fois par cycle de trois 3 manches). Triez les **9 cartes grises** par lettre (A, B ou C) et formez une pioche face cachée avec les C tout en bas, puis les B et enfin les A sur le dessus (chaque carte n'apparaîtra qu'une seule fois dans le jeu).
- Choisissez le **premier joueur** et donnez-lui le **bossu**.

## DÉROULEMENT DU JEU

Il y a 3 cycles de 3 manches, chaque manche étant divisée en 5 phases.

**Phase 1 : révéler les cartes personnages.** Retournez face visible les 2 premières cartes marron et la première carte grise.

**Phase 2 : choisir ses cartes Action.** Chaque joueur regarde les 3 premières cartes de sa pioche, en choisit une et donne les deux autres à son voisin de gauche. Il choisit ensuite une des deux cartes que son voisin de droite vient de lui remettre et passe à nouveau la carte restante au joueur à sa gauche. Il prend enfin la dernière carte qui lui a été donnée afin de former une main de 3 cartes.

**Phase 3 : jouer les cartes Actions.** A tour de rôle, chaque joueur joue une de ses cartes et effectue l'action correspondante. Ensuite, toujours à tour de rôle, chaque joueur joue une deuxième carte et effectue l'action correspondante. La troisième carte **n'est pas jouée**. Toutes les cartes sont maintenant placées face cachée dans la défausse – ne montrez pas aux autres quelle était votre troisième carte !

**Phase 4 : soudoyer un personnage.** A tour de rôle, chaque joueur peut, s'il le désire, soudoyer un des 3 personnages disponibles en donnant une pièce à la banque. Chaque joueur ne peut effectuer cette action qu'une seule fois, mais un même personnage peut être soudoyé par plusieurs joueurs.

**Phase 5 : évaluer l'insalubrité.** Vous devez maintenant ajuster le niveau d'insalubrité de votre quartier. Chaque carte personnage comporte de 0 à 3 symboles Rats. Tous les joueurs doivent déplacer leur cube Rats sur leur piste d'insalubrité d'un nombre de case égal à la somme des symboles présents sur les trois cartes personnages visibles à cette manche. Avant cela, les joueurs doivent déduire de cette somme le nombre de cubes (y compris l'assistant) actuellement présents dans leur hôpital. Si le résultat obtenu par un joueur est négatif, il fait alors reculer le marqueur Rats sur sa piste d'insalubrité (mais jamais en dessous de 0).

Si un marqueur Rat passe **au-delà** de la 9e case, le joueur concerné doit :

- placer son marqueur Rat sur la 9e case,
- rendre 2 points de prestige à la réserve,
- prendre un cube dans le bâtiment de son quartier qui en possède le plus et le remettre dans la réserve générale (l'assistant compte dans le calcul, mais ne pouvez pas le remettre dans la réserve). Si plusieurs bâtiments possèdent le même nombre de cubes, le joueur choisit un de ces bâtiments pour prélever le cube.

**A la fin de chaque manche :** placez les trois cartes Personnage sous leur pile respective. La figurine du bossu passe au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Ce joueur commencera la manche suivante.

**A la fin de chaque cycle de trois manches :**

- Distribuez les points de prestige de Notre Dame : 6, 8 10 ou 12 points (selon le chiffre indiqué sur la tuile) sont divisés par le nombre de cubes présents dans Notre Dame (arrondissez à l'entier inférieur). Ceci donne la valeur de chaque cube et les propriétaires des cubes touchent les points de prestige correspondants. Enlevez ensuite tous les cubes présents dans Notre Dame et remettez-les dans la réserve générale. **Attention :** n'oubliez pas d'attribuer les points de prestige additionnels pour chaque paire de cubes dans les parcs des joueurs.
- Mélangez les 6 cartes marron et formez une nouvelle pioche.
- Triez les cartes Action par couleur et rendez-les à leur propriétaire. Chaque joueur les mélange et reforme sa pioche.

## LES CARTES ACTION

A chaque fois que vous jouez une carte Action (sauf pour l'assistant), commencez par ajouter un cube d'influence de votre stock personnel dans le bâtiment concerné. Puis :

**Ecole du couvent (Klosterschule) :** prenez de nouveaux **cubes d'influence** dans la réserve générale (s'il en reste) et ajouter-les à votre stock personnel. Le nombre de cubes pris est égal au nombre de cubes actuellement présents dans votre école. Votre réserve de cube doit être visible des autres joueurs.

**Banque :** prenez des **pièces** dans la réserve. Le nombre de pièces est égal au nombre de cubes actuellement présents dans votre banque. Votre stock de pièces doit rester visible des autres joueurs. S'il n'y a plus de pièces dans la réserve, prenez-les chez le joueur qui en possède le plus.

**Hôtel particulier (Residenz):** recevez des **points de prestige.** Le nombre de points est égal au nombre de cubes actuellement présents dans votre Hôtel particulier. Les points de prestige peuvent rester secrets (c'est à dire empilés). Echangez vos pions contre des pions de valeur plus grande si nécessaire.

**Relais (Kutscherei):** déplacez votre **calèche** le long des rues (y compris celles qui bordent les quartiers) d'un nombre de marchés inférieur ou égal au nombre de cubes actuellement présent dans votre relais. Plusieurs calèches peuvent être sur le même marché.

Si vous **terminez** votre mouvement là où il y a un **message**, vous pouvez le prendre et recevoir, selon le type de message :

1. 1 point de prestige + 1 pièces
2. 2 points de prestige + 1 cube d'influence
3. 3 points de prestige + reculer votre marqueur Rats d'1 case (sauf s'il est déjà sur 0)
4. 4 points de prestige.

Placez ensuite le pion Message face cachée devant vous. Vous ne pourrez plus prendre un autre message de cette couleur tant que nous n'avez pas autant de message des autres couleurs (si une couleur n'est plus disponible, elle est ignorée).

**Auberge (Gasthaus):** si 1, 2 ou 3 cubes sont présents dans votre auberge, vous pouvez *soit* prendre 1 pièce, *soit* prendre 1 cube d'influence, *soit* reculer votre marqueur Rats de 1 case. Si 4 cubes ou plus sont présents dans votre auberge : choisissez 2 des 3 options (ou deux fois la même option).

**Parc :** quel que soit le nombre de cubes présents, reculez votre marqueur Rats de 1 case (sauf s'il est déjà sur 0). Pour chaque paire de cubes présente dans votre parc, vous recevez un point de prestige en plus à **chaque fois** que vous gagnez des points via une action, un personnage, etc.

**Hôpital :** quel que soit le nombre de cubes présents, reculez votre marqueur Rats de 1 case (sauf s'il est déjà sur 0). Le nombre de cubes présents dans votre hôpital aura un effet pendant la phase d'insalubrité.

**Notre Dame :** offrez de 1 à 3 pièces à la cathédrale (placez les pièces dans la réserve générale). Recevez des points de prestige en retour : 1 pièce = 1 point, 2 pièces = 3 points, 3 pièces = 6 points. Si vous ne pouvez ou ne voulez pas payer, vous pouvez jouer la carte, mais ne pouvez pas placer de cube à Notre Dame.

**Assistant (Vertrauter) :** vous ne placez aucun cube. Déplacez votre assistant dans l'un des 7 bâtiments de votre quartier. Effectuez ensuite l'action comme si vous veniez d'y placer un cube. L'assistant agit comme un cube d'influence mobile et doit toujours être compté comme un cube normal lorsque vous calculez le total de cubes présents dans le bâtiment où se trouve l'assistant.

**Plus de cubes dans le stock personnel ?** Vous pouvez toujours jouer une carte, mais vous ne pouvez en effectuer l'action que si vous placez un cube (sauf pour l'assistant). Si vous n'avez plus de cube dans votre stock, vous pouvez soit en prendre un ailleurs sur le plateau (vous ne pouvez pas prendre l'assistant dans ce cas), soit renoncer à l'action.

## FIN DE LA PARTIE

Après avoir distribué les points de prestige de Notre Dame à la fin de la 9e manche, la partie est terminée. Le vainqueur est le joueur qui possède le plus de points de prestige. En cas d'égalité, on regarde le total de pièces et de cubes présents dans le stock personnel des joueurs.

## LES CARTES PERSONNAGE

Voici la liste des avantages donnés par les personnages lorsque vous les soudoyez.

### CARTES MARRON

**Aubergiste :** 3 points de prestige + *soit* 1 pièce *ou* 1 cube *ou* faites reculer de 1 case le marqueur Rats.

**Moine :** 2 cubes + 1 point de prestige.

**Usurier :** 2 pièces + 1 point de prestige.

**Méneſtreſ** : déplacez 1 à 3 de vos cubes (y compris l'assistant) depuis *un* bâtiment vers un autre (mais pas vers Notre Dame). Vous n'effectuez pas l'action du bâtiment de destination.

**Bouffon** : déplacez 1 de vos cubes (y compris l'assistant) depuis votre quartier ou Notre Dame vers un autre de vos bâtiments (mais pas vers Notre Dame). Vous effectuez l'action du bâtiment de destination.

**Médecin** : lors de la phase d'insalubrité de cette manche, agissez comme si le total des symboles Rats était égal à 0 (ceci n'affecte pas les autres joueurs). Si vous avez des cubes sur l'hôpital, vous obtenez une valeur négative qui vous permet de faire reculer votre marqueur Rats.

## CARTES GRISES

**A** (3 premières manches)

**Garde municipal** : 1 point de prestige pour chacun de vos cubes (y compris l'assistant) présent sur le plateau.

**Garde de nuit** : 1 point de prestige pour chacun de vos bâtiments vides.

**Evêque** : prenez un cube dans la réserve générale et placez-le dans un de vos bâtiments vides. [*erratum apporté sur le site officiel* : activez ensuite le bâtiment en question.]

**B** (3 manches suivantes)

**Maître de guilde** : 2 points de prestige pour chacun de vos bâtiments dans lequel il y a au moins 2 cubes (y compris l'assistant).

**Mendiant** : 1 point de prestige pour chaque case libre de la piste d'insalubrité devant votre marqueur Rats (ex : marqueur sur la case 4 = 5 points).

**Avocat** : 3 points de prestige pour chaque paire de messages que vous avez récupérée.

**C** (3 dernières manches)

**Dame d'honneur** : 1 point de prestige pour chaque cube (y compris l'assistant) dans votre bâtiment qui a le plus de cubes.

**Maire** : 3 points de prestige pour chacun de vos bâtiments dans lequel il y a au moins 3 cubes (y compris l'assistant).

**Charpentier** : 1 point de prestige pour chacun de vos bâtiments dans lequel il y a au moins 1 cube (y compris l'assistant).