

Carolingi

RÈGLES SEMI-COOPÉRATIVES

Scénario 814



Pour les connaisseurs et les experts !

L'expansion semi-coopérative promet un nouveau défi commun : les Carolingiens ne doivent pas seulement se préoccuper de leurs propres conditions de victoire — ils sont désormais confrontés à des problèmes qui menacent continuellement leur règne en tant que lignée, et qui peuvent finalement les mener à leur perte. Bien que ces problèmes affectent tous les Carolingiens, ils ne peuvent être résolus que par des individus. Mais qui résoudra quel problème ?

Pour s'affirmer et sauver l'Empire de la faillite, il faut une bonne maîtrise des règles et de la dynamique de *Carolingi*. C'est pourquoi nous recommandons à tous les nouveaux Carolingiens — même aux joueurs expérimentés — de commencer par prendre confiance dans le jeu de base, puis de passer à la variante avancée, d'explorer l'extension Anarchie & rébellion, et enfin de profiter de l'extension semi-coopérative.

1. Concept

Alors que le scénario des jeux de base et avancé de *Carolingi* montre la situation de l'Empire franc en 830, le scénario semi-coopératif fait un bond de 16 ans dans le passé, en 814. Charlemagne est mort et Louis est devenu l'unique héritier. La passation de pouvoir semble avoir été un succès, mais Louis soupçonne déjà que ses enfants se disputeront bientôt sa succession et que cette querelle pourrait déchirer l'empire.

C'est pourquoi Louis veut organiser rapidement sa succession. Il veut que le plus apte de ses enfants devienne le co-souverain pendant qu'il est encore en vie. Mais son successeur ne doit pas seulement s'affirmer face aux autres, il doit aussi prouver que lui et ses frères et sœurs sont capables de défendre le pouvoir francique contre tous les problèmes. En effet, l'immense Empire est confronté à de nombreux défis, et les mauvaises nouvelles ne

cessent d'affluer de diverses contrées.

En tant qu'enfants de Louis, les joueurs se retrouvent face à un dilemme entre pouvoir personnel et responsabilité collective : à la fin, il ne peut y avoir qu'un seul vainqueur, mais ce n'est qu'ensemble que les Carolingiens pourront sauver l'Empire.

Comme d'habitude, le scénario 814 peut être gagné en remplissant les conditions de victoire. Cependant, si les problèmes de l'Empire sont trop importants, ou si la famine, l'anarchie et la rébellion prennent le dessus, le règne des Carolingiens menace de s'effondrer et la partie s'arrête immédiatement. Dans ce cas, celui qui remplit au moins une condition de victoire et qui est le plus favorisé par Louis gagne.

2. Composants supplémentaires



Skuld. Dans la mythologie franco-germanique, Skuld est la norne de l'avenir. Elle marque la saison en cours et indique les problèmes à venir.

18 tuiles de problèmes :



6 tuiles Nommer co-régent

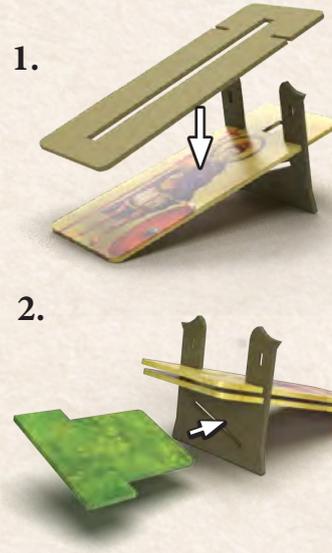


Verso du plateau : Annales 814-823

File des problèmes



Tableau des honneurs



3 masques de tailles différentes à insérer selon le nombre de joueurs (4 : court ; 3 : moyen ; 2 : long).



ATTENTION !
Ne jetez pas ces pièces lors du déballage !

3. Mise en place

3.1 Modifications lors du jeu avancé

Pour mettre en place le scénario 814, il faut suivre la structure de la variante pour joueurs confirmés [6.1, p. 17] (*les crochets renvoient aux chapitres de la règle du jeu*). Veillez à placer le plateau de jeu face verso sur la table, à portée de main de chacun. Les annales au dos du plateau indiquent les années 814-823.

Les étapes suivantes sont inchangées :

[2.2.1] Régions

[2.2.5] Tuiles d'événements (Placez une tuile sur l'an 815.)

Les étapes suivantes subissent quelques changements :

[2.2.4] Annales

Placez les marqueurs suivants sur les annales :

- Hartmut en l'an 814.
- Tous les marqueurs de fin d'année en l'an 815.
- Le cadran solaire va sur la dernière année à être jouée. Nous recommandons l'an 818.

Remarque : Diminuer la durée de la partie augmente la probabilité que celle-ci soit décidée par le nombre de conditions de victoire. Une partie plus longue, en revanche, devrait permettre à l'un des Carolingiens de réussir à jouer la tuile Nommer co-régent, ou à la partie d'échouer en raison du trop grand nombre de problèmes, le gagnant étant celui qui aura travaillé le plus dur pour résoudre ceux-ci.

[2.2.6] Plateaux et tuiles d'action

Chaque joueur choisit une couleur et prend le plateau d'action correspondant. Il insère ensuite ses sept tuiles d'action actives (sans point) dans la rainure. Remettez les tuiles *Déclarer la paix* dans la boîte. Chaque joueur place ses tuiles d'action inactives (avec point) et la tuile *Nommer co-régent* face cachée dans l'espace prévu à cet effet de son plateau d'action.

Puis effectuez les étapes particulières à la variante semi-coopérative qui sont décrites ci-dessous.

3.2 Tableau des honneurs

Assemblez le tableau des honneurs et placez le masque correspondant au nombre de Carolingiens participants au bas de la fente. Remettez les autres masques dans la boîte.

- À deux joueurs, utilisez le masque le plus long ;
- À trois joueurs, utilisez le masque moyen ;
- À quatre joueurs, utilisez le masque le plus court ;
- À cinq ou six joueurs, n'utilisez aucun masque.

3.3 Skuld

Skuld est placée sur la case d'hiver.

3.4 Bandes de rebelles

Formez une réserve de bandes de rebelles à côté du plateau de jeu (sous l'emplacement de la file des problèmes, 3.5.3) : elle doit compter huit bandes par joueur. Les bandes de rebelles en sur-nombre sont retirées du jeu.

Remarque : Si plusieurs catastrophes (famine, troubles dans les forêts, anarchie et rébellion) se succèdent, la réserve de bandes de rebelles peut diminuer très rapidement et soudainement. S'il n'y a plus de bandes de rebelles en stock et qu'il en faut au moins une, la partie se termine prématurément ! Notamment, le nombre de bandes est limité même lors de la mise en place, il faut donc veiller à ne pas en placer trop lors de celle-ci. Même le choix des pays représente un acte de coopération : une coordination judicieuse peut minimiser le

nombre de bandes de rebelles sur le plateau.

3.5 Tuiles de problèmes

3.5.1 La sélection dépend du nombre de joueurs

Les tuiles de problèmes montrant un chiffre supérieur au nombre de joueurs sont retirées du jeu. Mélangez celles qui restent face cachée.

3.5.2 Déploiement sur les cases de saison

Les Carolingiens piochent chacun une tuile problème et les placent l'une après l'autre sur les cases de saison selon les règles suivantes :

- Chaque tuile problème est placée face visible le plus loin possible dans le futur, c'est-à-dire sur la saison qui précède celle où se trouve Skuld.
- S'il existe déjà un problème du même type pour cette saison, la nouvelle tuile se déplace d'une saison pour se rapprocher de Skuld, jusqu'à ce qu'elle soit la seule de son type sur la case de saison. Ainsi, un problème qui n'est pas éliminé rapidement devient plus urgent.
- **Attention :** Ces règles s'appliquent également pendant le reste du jeu chaque fois qu'une tuile problème est placée sur une case de saison.

3.5.3 File des problèmes

La file des problèmes est assemblée et placée sur le bord gauche du plateau de jeu. Les tuiles de problèmes restantes remplissent la file face visible en ordre aléatoire. Elles sont toujours poussées vers le haut jusqu'à ce que la tuile supérieure atteigne le haut de la fente. Pendant le jeu, les problèmes qui sont retirés du plateau sont placés face visible au bas de la file, poussant les autres vers le haut.

3.5.4 Déploiement de problèmes sur les cartes pays

Effectuez ces étapes :

[6.1.1] Cartes famine, palais, leudes et nobles

[6.1.2] Cartes pays, forêts et partisans

Les règles suivantes s'appliquent —là encore, pour toute la durée du jeu :

- Lorsqu'une carte pays est placée dans sa zone régionale, la tuile problème supérieure est prise de la file des problèmes et placée face visible sur cette carte.
- S'il n'y a plus de tuiles dans la file des problèmes, c'est qu'un grand nombre de problèmes ont cours sur les cartes pays ou ont déjà pris effet sur les cases de saison. En conséquence, la patience de la population locale est épuisée et une rébellion éclate immédiatement dans le pays concerné : à la place de la tuile problème, une bande de rebelles est placée sur la carte pays.

3.5.5 Zone régionale saturée

S'il n'y a pas de place pour une carte pays dans sa zone régionale lors de la mise en place, on procède comme d'habitude [4.1 B, p. 8]. Les règles suivantes doivent également être respectées — pour toute la durée du jeu :

- Une tuile problème provenant d'une carte pays à retirer est placée sur l'espace saisonnier comme décrit plus haut.
- Une bande de rebelles provenant d'une carte pays à retirer est transférée dans le pays correspondant. Si la bande n'est pas accompagnée de partisans, une seconde bande de rebelles arrive sur le pays. S'il s'agit en plus d'un pays boisé, la règle habituelle s'applique : la rébellion s'étend aux pays voisins de la forêt.

- Une fois les cartes de la zone régionale défaussées, la carte pays mise de côté peut enfin y être placée, comme décrit précédemment en 3.5.4.

3.6 La rébellion se répand

Complétez la mise en place avec cette étape modifiée :

[6.1.3] Rébellions

Tous les pays qui ont déjà au moins une bande de rebelles en reçoivent une autre, puis tous les pays qui n'ont ni partisan ni bande de rebelles en reçoivent une. Les bandes restantes forment une réserve jusqu'à nouvel ordre.

Placez les pions de développement dans une réserve.

3.7 Module : Anarchie et rébellion

Ce module ne doit pas être utilisé lors d'une première partie du scénario 814, mais plutôt une fois que vous êtes familiarisé avec l'expansion semi-coopérative et que vous souhaitez augmenter le niveau de difficulté.



4. Déroulement du jeu

Tous les processus et règles habituels de la variante pour joueurs avancés s'appliquent également au scénario 814 (en particulier, les Carolingiens commencent sans palais [6.2.1, p. 17]). En plus des extensions déjà mentionnées, les éléments suivants sont ajoutés :

4.1 Skuld

Une fois que toutes les tuiles ont été tirées du sac et que les actions correspondantes ont été effectuées, Skuld avance d'une saison (dans le sens horaire).

Attention : Si Skuld entre dans une saison avec au moins trois tuiles de problèmes, la partie est terminée. Les Carolingiens n'ont pas réussi à résoudre les problèmes à temps. Voir 5.

4.2 Problèmes

4.2.1 Développement et conséquences

Lorsque les cartes pays sont déclenchées depuis leur zone régionale — par la tuile d'action *Influencer* ou parce qu'une carte pays est piochée pour laquelle il n'y a pas d'emplacement libre — les tuiles de problèmes sont transférées des cartes pays vers les espaces saisonniers de la manière décrite lors de la mise en place (3.5.2). Elles révèlent alors leur effet : si un Carolingien place une tuile d'action sur la saison en cours (où se trouve Skuld), et qu'il y a une tuile problème correspondante, l'action ne peut pas être effectuée. Si c'est le cas, la tuile d'action est placée face cachée.

4.2.2 Résoudre les problèmes

Attention : seuls les problèmes futurs peuvent être résolus, c'est-à-dire uniquement ceux des saisons où Skuld n'est pas présente.

Lorsqu'un Carolingien veut résoudre un problème, il doit placer

Exemple : Mise en place pour deux Carolingiens

Il s'agit d'un exemple de mise en place des éléments d'un jeu semi-coopératif.



Tuiles de problèmes utilisées dans un jeu avec 2 Carolingiens :



une tuile d'action avec le même symbole que la tuile problème visée dans le sac. Lorsqu'elle est tirée, il a deux possibilités :

A) Il peut effectuer l'action correspondante comme auparavant, tant qu'il n'y a pas de tuile problème avec le même symbole sur la saison en cours, OU

B) Il peut éliminer une future tuile problème montrant le même symbole. Dans ce cas, il procède comme suit :

- Il montre sa tuile pour prouver qu'il s'agit de la tuile d'action appropriée.
- Il place la tuile d'action face cachée sur la saison en cours pour indiquer qu'il n'effectue pas l'action elle-même.
- Il choisit une tuile problème qui correspond à son action. Elle ne doit pas faire partie de la saison en cours (avec Skuld).
- Il place la tuile problème face visible au bas de la file des problèmes. Si nécessaire, toutes les tuiles de problèmes de la file sont alors poussées vers le haut.

Remarque : Comme décrit plus haut, il est possible pour un Carolingien de placer accidentellement une tuile d'action sur la saison avec Skuld, alors qu'il y a une tuile problème sur cette saison qui empêche l'action d'être effectuée. Dans ce cas, le Carolingien ne peut pas effectuer l'action, ni utiliser la tuile pour résoudre un problème futur de ce type.

4.2.3 Marqueurs d'honneur dans le tableau des honneurs

En agissant pour l'unité de l'Empire, le Carolingien se mérite l'honneur de son père impérial :

Lorsqu'un Carolingien a résolu un problème, il peut prendre n'importe quel partisan —y compris un noble— de son plateau d'action et le placer sur le tableau des honneurs.

Si le partisan supérieur du tableau des honneurs tombe par la fente du tableau, l'empereur « oublie » l'acte accompli. Le partisan ainsi tombé est retourné à son Carolingien en tant que leude. *Remarque : les nobles peuvent devenir des leudes par le détour du tableau des honneurs sans dépenser de tuile Faire missi —une incitation supplémentaire à la coopération !*

4.2.4 Cas particulier : Le Palais

Si un palais est construit et qu'en conséquence la carte pays correspondante doit être retirée du jeu et éventuellement de la zone régionale, la tuile problème sur cette carte n'est pas placée sur la case de saison, mais retournée à la file des problèmes. Le Carolingien ne place pas de partisan sur le tableau des honneurs.

4.3 Tuile Nommer co-régent

La tuile *Nommer co-régent* fonctionne exactement de la même manière que la tuile *Déclarer la paix* du jeu de base [5.8, p. 16]. N'oubliez pas la tuile d'inaction et l'action supplémentaire.

5. Fin de la partie et victoire

Le jeu se termine lorsque Louis doit prendre une décision concernant son successeur et déclare donc l'un de ses enfants comme souverain. Il peut le faire de trois manières différentes :

1. *Le temps est écoulé* (voir [3.5, p. 7-8]) : Louis doit bientôt régler la question du successeur. Cela se produit au plus tard

lorsque l'année où se trouve le cadran solaire a été jouée. Dans l'histoire réelle, Louis a publié sa règle de succession, l'*Ordinatio Imperii*, en 817. Nous proposons un délai de cinq ans (année 818 des Annales). Dans ce cas, le Carolingien ayant rempli le plus de conditions de victoire l'emporte. En cas d'égalité, celui ayant le plus grand nombre de partisans sur le plateau gagne, suivi par le nombre de pays qu'il contrôle. Le tableau des honneurs n'a pas d'influence.

2. *Tuile Nommer co-régent* (voir [5.8, p. 16]) : Avant que le temps ne soit écoulé, l'un des enfants de Louis peut être devenu si puissant qu'il serait trop dangereux pour la paix dans l'Empire de nommer un autre Carolingien co-régent. C'est le cas lorsqu'un Carolingien joue avec succès la tuile *Nommer co-régent* et, après avoir effectué son action supplémentaire, possède un palais et remplit au moins 3 conditions de victoire. Là encore, le tableau des honneurs n'a aucune influence.
3. *L'échec* : Les enfants de Louis se révèlent incapables de faire face aux problèmes de l'Empire. C'est le cas lorsque les problèmes sont devenus trop pressants ou que les troubles dans l'Empire sont trop importants :
 - a. Skuld avance à une saison qui compte encore au moins trois tuiles de problèmes, ou
 - b. Il n'y a pas de bandes de rebelles dans la réserve alors qu'il en faudrait une ou plusieurs.

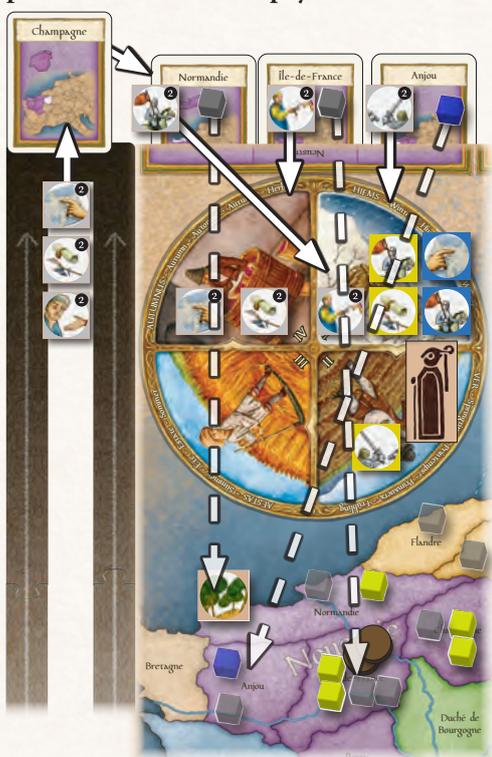
Dans ce cas, Louis doit à nouveau prendre les choses en main. Il lui faut cependant un successeur, et il choisit parmi les personnes compétentes celle qui lui est la plus favorable. Pour cela, ce Carolingien doit remplir

- au moins une condition de victoire ET
- avoir le plus grand nombre de partisans sur le tableau des honneurs. En cas d'égalité, le vainqueur est le joueur ayant le cube d'honneur le plus bas, c'est-à-dire le plus récent, sur le tableau des honneurs.

Si aucun Carolingien ne remplit ces deux conditions, tout le monde perd.

Exemple : Tuile problème sur une carte pays

À la deuxième manche, une tuile d'événement est tirée du sac. La carte pays piochée est Champagne et la zone régionale de Neustrie est déjà saturée. Le seul pays de la zone ayant des partisans est l'Anjou, une bande de rebelles est donc placée en Normandie et une autre en Île-de-France. Cela a des conséquences catastrophiques pour la Neustrie, puisque la Normandie est un pays boisé. Il y a maintenant un total de 7 bandes de rebelles sur le plateau de jeu.



Les tuiles de problèmes des cartes pays sont maintenant placées sur les espaces saisonniers, le plus loin possible de Skuld : la tuile problème Déplacer des troupes est placée en hiver ; celle de Faire missi en automne (parce qu'il y a déjà une tuile de ce même problème en hiver) ; et la tuile problème Combattre va en hiver. Les cartes pays sont défaussées. La carte Champagne est alors placée dans la zone régionale de Neustrie avec la tuile problème en tête de la file des problèmes : Influencer.

Exemple : Résoudre un problème

À la fin du trimestre, Skuld passe à l'été. La catastrophe d'automne est maintenant imminente, car si Skuld passe à une saison avec au moins trois problèmes, la partie est terminée. Jaune mène sur le tableau des honneurs avec trois honneurs contre deux, et gagnerait donc si la partie était abandonnée. La tuile Développer bleue est maintenant tirée du sac. Bleu décide d'utiliser sa tuile pour résoudre le problème Développer de l'automne. Bleu retourne donc sa tuile d'action et la tuile problème Développer est retournée au bas de la file des problèmes. Un sauvetage de dernière minute ! Le jeu risque toujours de se terminer avec l'hiver de l'année prochaine. Mais Bleu peut se reposer et se détendre un peu : il est maintenant en tête sur le tableau des honneurs car le cube d'honneur le plus haut de Jaune est tombé et a été oublié. Ce partisan est redevenu un leude jaune.

