

Règles de Ménestrels

Comment jouer à Ménestrels

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Recruter les meilleurs artistes pour composer le spectacle le plus prestigieux et impressionner le Roi.
- **Mécanique principale** : Collecte de cartes Artiste sur un marché visible ou en pioche, avec gestion de pièces d'or et pouvoirs de Nobles asymétriques.
- **Condition de victoire** : Avoir le plus de points en dominant les catégories d'artistes (Musiciens, Interprètes, Acrobates), en collectant des femmes, des couples et des montreurs d'animaux.

Salut les amis ! Aujourd'hui, on s'attaque à **Ménestrels**, un jeu de cartes signé Bruno Faidutti et Sandra Pietrini pour 2 à 5 joueurs, qui se joue en environ 30 minutes. Vous incarnez des nobles qui rivalisent pour monter le meilleur spectacle en l'honneur du Roi. Ambiance médiévale, choix tactiques et coups fourrés entre amis : on est sur du bon ! Si vous aimez les jeux de collection de cartes comme [6 qui prend !](#) ou [Faraway](#), vous allez adorer celui-ci.

Le matériel

Dans la boîte, vous trouverez :

- **9 cartes Noble** (chacune avec un rang et un pouvoir unique)
- **60 cartes Artiste** (musiciens, acrobates, interprètes, montreurs d'animaux, etc.)
- **1 carte Roi** (qui déclenche la fin de partie)
- **2 cartes Aide de jeu**
- **40 pièces d'or** (30 de valeur 1 et 10 de valeur 5)
- **3 jetons bulle** (réservés à l'Évêque)

Mise en place de la partie

Distribution des Nobles et des pièces

Posez les **cartes Aide de jeu** au centre de la table pour que tout le monde puisse s'y référer. Ensuite, chaque joueur reçoit **une carte Noble**. Vous pouvez les distribuer au hasard ou les choisir, comme vous préférez. Chacun retourne sa carte pour montrer son Noble et explique brièvement son pouvoir aux autres. Les cartes Noble restantes retournent dans la boîte. Chaque joueur reçoit ensuite un nombre de **pièces d'or** qui dépend du nombre de joueurs :

Nombre de joueurs	Pièces d'or par joueur
5 joueurs	4 pièces
4 joueurs	5 pièces
3 joueurs	7 pièces
2 joueurs	8 pièces

Attention : le **Marquis** commence avec des pièces supplémentaires, et le **Prince** commence avec moins de pièces que la normale. Lisez bien votre carte Noble !

Préparation du paquet de cartes

Mettez la **carte Roi** de côté pour le moment. Mélangez toutes les **cartes Artiste**.

Partie à 2 joueurs uniquement : retirez 15 cartes du paquet sans les regarder et remettez-les dans la boîte.

Placez les **4 premières cartes** du paquet face visible au centre de la table : c'est la **place du marché**. Les cartes restantes forment la **pioche**, face cachée, à côté du marché.

Prenez maintenant la **carte Roi** et mélangez-la parmi les **10 dernières cartes** de la pioche. Le Roi se cache donc quelque part dans le fond du paquet !

Le joueur qui possède le **Noble de rang le plus faible** (le Baron, rang 1) commence la partie.

On joue ensuite dans le sens horaire.

[IMAGE_MATERIEL]

Déroulement d'un tour

À votre tour, vous devez choisir **une seule action** parmi les trois suivantes :

Prendre une carte visible du marché

Choisissez l'une des **4 cartes Artiste** face visible sur la place du marché. Posez-la **face visible devant vous** dans votre **compagnie** (votre collection personnelle d'artistes). Les artistes du même type partagent la même couleur de fond, empilez-les légèrement en colonnes pour garder une bonne lisibilité. Ensuite, retournez la première carte de la **pioche** pour combler l'emplacement vide sur le marché.

Piocher une carte cachée

Prenez la première carte de la **pioche** et gardez-la **en main, cachée** des autres joueurs. Vous la révélez seulement en fin de partie.

Gagner une pièce d'or

Vous ne prenez aucune carte, mais vous récupérez **1 pièce d'or** de la réserve. Parfois, c'est le meilleur choix possible !

Petite astuce : gardez toujours un oeil sur les cartes visibles de vos adversaires. Si quelqu'un accumule beaucoup de musiciens rouges, il va peut-être falloir contre-attaquer dans cette catégorie ou miser sur une autre !

Les cartes spéciales

Les cartes payantes (avec une pièce d'or)

Certaines cartes affichent un symbole de **pièce d'or** au recto et au verso. Quand vous prenez une telle carte (que ce soit du marché ou de la pioche), vous devez **payer 1 pièce d'or**. Ces cartes sont souvent très puissantes : elles comptent **double** ou peuvent être placées dans **deux**

catégories différentes (par exemple, un danseur peut être classé comme acrobate ou musicien). Vous n'avez pas besoin de choisir tout de suite dans quelle catégorie la placer, vous déciderez en fin de partie.

Si vous n'avez **plus d'or** et que toutes les cartes visibles coûtent une pièce, votre seul choix sera de **gagner une pièce d'or** sans prendre de carte.

Les cartes Action

Quelques cartes portent un symbole **ACTION** dans le coin supérieur gauche. Leur effet s'applique **immédiatement** quand vous les prenez. Même si vous piochez une carte Action face cachée, vous devez obligatoirement la **révéler**, la placer dans votre compagnie et appliquer son effet. Pas moyen de la garder secrète !

Les cartes grises (événements)

Les cartes à **fond gris** ne sont pas de vrais artistes. Elles ont un effet spécial au moment où vous les prenez (ou plus tard), puis elles sont **défaussées**. Si l'effet d'une carte ne peut pas s'appliquer (par exemple, la Fauconnière quand personne n'a de carte cachée), l'effet est simplement ignoré.

Les pouvoirs des Nobles

Chaque Noble a un **rang** (qui détermine l'ordre de jeu et l'ordre de préparation en fin de partie) et un **pouvoir unique**. Voici la liste complète, du plus puissant au moins puissant :

Rang	Noble	Pouvoir
9	Prince	Peut payer 1 pièce d'or pour prendre 2 cartes gratuites au lieu d'une (l'une peut venir de la pioche). Démarre avec moins de pièces d'or à moins de 5 joueurs.
8	Marquis	Commence la partie avec des

Rang	Noble	Pouvoir
		pièces d'or supplémentaires.
7	Princesse	Peut regarder la première carte de la pioche avant de faire son choix.
6	Vicomte	Marque 9/6 points au lieu de 6/3 pour les Interprètes (bleus).
5	Vicomtesse	Marque 9/6 points au lieu de 6/3 pour les Acrobates (jaunes).
4	Duc	Si la carte prise lui permet de former un couple de cartes visibles, il rejoue immédiatement. Former un couple d'illusionnistes lui donne même 2 tours bonus !
3	Comte	Remporte toutes les égalités (catégories, richesse et même victoire finale).
2	Évêque	3 fois dans la partie, peut dépenser un jeton bulle pour annuler le choix de carte d'un adversaire, qui doit alors faire un autre choix.
1	Baron	Joue en premier mais prépare sa fête en dernier. Pas de pouvoir spécial.

Conseil stratégique : le pouvoir du Comte peut sembler modeste au premier abord, mais remporter toutes les égalités est redoutable en fin de partie. Ne le sous-estimez pas !

[IMAGE_FIN]

Fin de la partie et décompte des points

Quand la partie se termine

La partie s'arrête **immédiatement** dès que la **carte Roi** est retournée face visible sur le marché ou piochée par un joueur. Si un joueur possède l'**Imposteur**, il bénéficie d'un dernier tour avant la clôture définitive.

Préparation des spectacles

Dans l'**ordre descendant des rangs** (le Prince en premier, puis le Marquis, etc.), chaque joueur révèle ses cartes cachées et organise toute sa compagnie dans les différentes catégories : **Interprètes** (bleu), **Musiciens** (rouge) et **Acrobates** (jaune). Les cartes bicolores ou tricolores (comme les nains) doivent être assignées à une seule catégorie à ce moment. C'est là que l'ordre des rangs prend tout son sens : les joueurs de rang inférieur voient comment les plus puissants ont organisé leur spectacle avant de faire leurs propres choix !

Calcul des points

On utilise les **pièces d'or** pour compter les points. Voici comment se décompose le décompte :

Catégorie	1er	2ème
Richesse (pièces d'or restantes)	2 points	-
Musiciens (rouge)	8 points	4 points
Interprètes (bleu)	6 points	3 points
Acrobates (jaune)	6 points	3 points
Femmes (le plus de cartes femme)	4 points	-
Montreurs d'animaux (vert)	1 ou 2 points par carte	-
Couples (paires assorties)	1 point par couple	-

Quelques précisions importantes :

- **Richesse** : le joueur avec le plus de pièces d'or restantes marque 2 points, conserve 2 pièces et rend le reste. Les autres rendent toutes leurs pièces.
- **Cartes « compte double »** : les artistes avec le symbole deux cartes comptent comme **2 artistes** dans leur catégorie, mais ne comptent pas comme 2 femmes.
- **Couples** : ils se reconnaissent par leur nom (Conteur/Conteuse, Nain/Naine...) et par l'icône de point de victoire partagée entre les deux cartes. Chaque paire formée rapporte 1 point.
- **Égalités** : le Comte remporte toutes les égalités. S'il n'est pas concerné, les ex-aequo se partagent les points arrondis vers le bas (deux premiers ex-aequo pour les Musiciens marquent 6 points chacun, deux seconds ex-aequo 2 points chacun).
- **Partie à 2 joueurs** : la deuxième place n'est pas comptée dans les catégories.

Et le vainqueur est...

Le joueur avec le **plus de points** remporte la partie ! En cas d'égalité, le **Comte** gagne automatiquement. Si le Comte n'est pas concerné, c'est le Noble de **rang le plus élevé** parmi les ex-aequo qui l'emporte.

Ménestrels est un jeu malin où chaque choix compte. Faut-il économiser ses pièces ou investir dans des artistes coûteux mais puissants ? Miser tout sur une catégorie ou diversifier ? C'est ce genre de dilemmes qui rend chaque partie unique. Si vous aimez les jeux de cartes avec des choix stratégiques, jetez aussi un oeil aux [règles de la Dame de Pique](#) ou aux [règles du Tamalou](#) pour varier les plaisirs. Bon spectacle et que le meilleur noble gagne !