



Roméo & Juliette

*Deux familles, égales en noblesse,
Dans la belle Vérone, où nous plaçons notre scène,
Sont entraînées par d'anciennes rancunes à des rixes nouvelles
Où le sang des citoyens souille les mains des citoyens.*

*Des entrailles prédestinées de ces deux ennemies
A pris naissance, sous des étoiles contraires, un couple d'amoureux...*

Un jeu de Julien Prothière et Jean-Philippe Sahut
Mis en images par David Cochard

À partir de 14 ans
Pour des parties d'environ 40 minutes
Réunissant une Juliette et un Roméo



Principe du Jeu

Roméo & Juliette est un jeu coopératif : vous gagnerez donc ensemble, ou perdrez ensemble.

Un joueur joue Juliette et l'autre Roméo.

Vous devrez tenter de vous retrouver pour que votre amour s'épanouisse au-delà de la haine qui déchire vos familles.

Vous ne pourrez pas communiquer librement, il faudra donc faire comprendre vos plans à votre partenaire, et découvrir où il veut vous retrouver.

Pour gagner, l'amour doit atteindre son maximum avant la fin du troisième acte.

Si au contraire, **la haine atteint son point le plus bas**, le sort s'acharne sur les amants maudits, et **vous aurez perdu**.

Crédits

sylex

Conception : Julien Prothière et Jean-Philippe Sahut

Illustrations : David Cochard

Développement : Pierre Steenebruggen

Direction Artistique : Pierre Steenebruggen

Conception Graphique : Benjamin Treilhou et Pierre Steenebruggen

Rédaction des règles et textes additionnels :

Pierre Steenebruggen et Julien Prothière

Mise en page des règles : Benjamin Treilhou

Matériel



3 marqueurs :
Haine, Amour et Acte

1 coffret qui se déploie en Ville de Vérone et 1 plateau Scène.



1 jeton Cœur

2 silhouettes :
Roméo Montaigu & Juliette Capulet



9 pions Chaperon :
4 membres de la famille Capulet,
3 membres de la famille Montaigu,
Frère Laurent, l'Allégorie de la Haine.



14 cartes Juliette
(dos bleu)
7 lieux
7 chaperons



14 cartes Roméo
(dos rouge)
7 lieux
7 chaperons



27 cartes Évènement



9 cartes Chapitre



5 jetons Missive



2 Aides de jeu

Mise en place de la ville de Vérone

1 Chaque joueur choisit une des deux familles, puis le plateau est déployé au centre de la table avec le côté bleu (Capulet) en face de Juliette.

2 Le plateau Scène est posé sur le support central de la boîte.

Les marqueurs 3 Haine , 4 Amour  et 5 Acte  sont placés sur chacune des pistes correspondantes.

6 Enfin, chaque joueur prend les cartes à sa couleur (**bleu pour Juliette, rouge pour Roméo**) et les sépare en 2 pioches : une pour les  lieux, et une pour les  chaperons. Chaque pioche est mélangée puis placée face cachée, tel qu'indiqué ci-dessous.



Votre première Partie

Les Chapitres

Roméo & Juliette comprend 9 Chapitres pour autant de niveaux de difficulté. Ils sont représentés par des cartes qui listent la répartition des cartes Évènement à utiliser, le nombre de jetons Missive disponibles, ainsi que le placement de départ des personnages.

Pour votre première partie, nous vous conseillons le Chapitre I « *Au commencement* » qui représente l'initiation au jeu.

Vous pourrez par la suite faire évoluer la difficulté en tentant d'autres Chapitres, de manière croissante, ou dans l'ordre de votre choix.

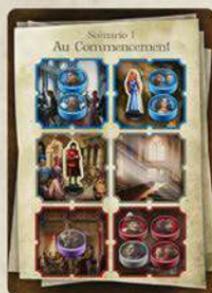
À l'aide de la carte Chapitre choisie, suivez ces étapes :

Cherchez la carte Évènement de votre Chapitre. Posez-la face visible sur la case  du plateau Scène.



Parmi chaque niveau d'évènements, prenez au hasard autant de cartes qu'indiqué. Mélangez ensemble ces 9 cartes sans les consulter pour former une pioche que vous placez à proximité des joueurs.

Donnez à chaque joueur autant de jetons Missive qu'indiqué.



Placez tous les personnages dans les lieux indiqués au verso de votre carte Scénario. Chaque joueur cherche dans sa pioche  (lieux) celui sur lequel son personnage est placé (dans cet exemple, le Balcon pour Juliette et la Cellule de Frère Laurent pour Roméo).

Il conserve cette carte en main pour débiter la partie, puis remélange sa pioche .

Déroulement de la Tragédie

Roméo & Juliette se joue en **3 actes maximum**.

Chaque acte est composé de **4 scènes**.

Pour faire grandir leur Amour, Roméo & Juliette devront se retrouver dans un même lieu en ayant préalablement choisi la Passion (*voir Rendez-vous, phase 2*).

La Haine, quant à elle, augmentera pour chaque lieu dans lequel des membres des familles opposées seront présents.

Chaque scène est divisée en 5 phases jouées dans cet ordre :

1. PRÉAMBULE

Compléter sa main à 4 cartes de chaque type (♠, ♡)

2. RENDEZ-VOUS

Envoyer des missives et choisir Passion ou Raison

3. COULISSES

Décider secrètement où aller, et avec qui

4. ENTRÉE EN SCÈNE

Déplacer les personnages.

a. Déplacements par les cartes choisies

de Roméo et Juliette, accompagnés de leurs chaperons

b. Déplacement par les effets des lieux

des chaperons

5. DÉNOUEMENT

Des conséquences découlent de vos actes

a. Juliette gagne une missive

si la Nourrice est avec elle

b. La Haine s'abat sur Vérone

pour chaque lieu dans lequel se trouvent des membres des familles ennemies

c. L'Amour grandit

si vous avez choisi Passion et que Roméo et Juliette sont dans un même lieu

d. Un Évènement se produit

si l'Amour vient de grandir

1. PRÉAMBULE

On complète sa main à 4 cartes de chaque type

Chaque joueur pioche autant de cartes que nécessaire dans chacune de ses pioches pour avoir 4 lieux et 4 chaperons en main.

2. RENDEZ-VOUS

Envoi de missives et choix de Passion ou Raison

Les joueurs vont devoir choisir entre se retrouver ou s'occuper convenablement de leurs proches. Mais communiquer n'est pas chose aisée lorsque nos familles se détestent !

Notez bien que dans Roméo & Juliette, les joueurs ne peuvent pas s'échanger d'informations librement.

Cependant lors de la phase Rendez-vous, chaque joueur peut tenter d'éclairer et d'aiguiller son partenaire :



En dépensant une missive, un joueur peut indiquer un lieu où il souhaite donner rendez-vous à son amant.



En proposant une des deux faces du cœur Passion/Raison, un joueur indique s'il pense pouvoir retrouver son amant.

Ces actions peuvent être répétées librement tant que l'on peut dépenser des missives, et tant qu'une face du cœur n'a pas été confirmée.

Dès lors qu'un joueur confirme la face du cœur que son partenaire lui a proposé, la phase 2 prend fin.

Ex : Roméo dépense une missive pour indiquer à Juliette qu'il souhaite aller rue de Vérone. Juliette n'a pas Rue de Vérone en main et dépense une autre missive pour proposer à Roméo de se retrouver sur le Balcon de Juliette. Roméo a la carte Balcon de Juliette en main et dit « Passion ». Puis Juliette confirme « Passion ». Ils sont d'accord et positionnent donc le jeton cœur sur la face « Passion ».

Selon la face du cœur choisie communément par les joueurs lors de la phase Rendez-vous, les conséquences seront différentes :



SI LA PASSION
EST CHOISIE

Au Dénouement (5.) :
L'Amour grandira
si les deux amants se
retrouvent dans un
même lieu.

*Préférez la Passion si
vous pensez pouvoir
retrouver votre amant.*



SI LA RAISON
EST CHOISIE

Immédiatement,
chaque joueur
prend une missive,
s'il en reste.
S'il n'en reste qu'une,
elle est pour Juliette.

Au Dénouement (5.) :
**L'Amour ne grandira
pas,** même si Roméo
et Juliette se
retrouvent.

*Privilégiez la Raison
lorsque vous pensez
ne pas pouvoir vous
retrouver.*

3. COULISSES

On choisit secrètement où aller, et avec qui

Chaque joueur choisit de sa main une carte **Lieu** (celui où se rendra son personnage) et une carte **Chaperon** (celui qui viendra avec lui dans le lieu choisi) et les pose **face cachée** devant lui.



4. ENTRÉE EN SCÈNE

Les Personnages se déplacent

a. Déplacements par les cartes choisies

- ✦ Juliette et Roméo révèlent les cartes Lieu et Chaperon précédemment sélectionnées.

Laissez visible toutes les cartes révélées jusqu'à la fin de l'acte ; elles vous fourniront des informations indispensables pour décider de vos prochains mouvements.

- ✦ Roméo déplace son pion Roméo jusqu'au lieu révélé, accompagné du jeton du chaperon choisi.
- ✦ Juliette déplace son pion Juliette jusqu'au lieu révélé, accompagnée du jeton du chaperon choisi.



b. Déplacements par les effets des lieux

- ✦ Roméo choisit quel(s) chaperon(s) déplacer, tel qu'indiqué par le lieu dans lequel il se trouve.
- ✦ Juliette choisit quel(s) chaperon(s) déplacer, tel qu'indiqué par le lieu dans lequel elle se trouve.

Pour être déplacé, un chaperon n'a pas besoin d'être dans le même lieu que Roméo ou Juliette.

Si Roméo et Juliette sont dans le même lieu, alors Roméo choisit où déplacer le(s) chaperon(s) indiqué(s), puis Juliette fait de même. (voir *Les Lieux* page 14).

Note : pour le Chapitre I, les effets des lieux étant optionnels, chaque joueur choisit indépendamment de l'autre s'il applique l'effet du lieu, ou pas.



5. DÉNOUEMENT

Des conséquences découlent de vos actes

a. La complicité de la Nourrice

Si Juliette se trouve dans le même lieu que la Nourrice, elle gagne un jeton Missive  (s'il en reste).



b. La Haine s'abat sur Vérone

Pour chaque lieu dans lequel au moins un personnage de chacune des familles ennemies est présent, descendez le marqueur Haine de 1 (quel que soit le nombre de personnages dans ce lieu).

Nos deux amants étant bien malgré eux des membres de familles ennemies, Roméo compte comme un Montaigu (rouge) et Juliette comme un Capulet (bleu).

Bien sûr, Roméo ne génère pas de Haine du fait de la présence de Juliette, ni Juliette du fait de la présence de Roméo.

Note : la partie est immédiatement perdue lorsque que le marqueur Haine est au plus bas de sa piste.

c. L'Amour grandit

Si Roméo et Juliette sont dans le même lieu et que le cœur est côté Passion, augmentez l'Amour de 1.

L'Amour grandit une seconde fois si les amants sont sur le Balcon de Juliette (voir *Les Lieux* page 14).

Note : si l'Amour atteint son maximum, la partie est immédiatement gagnée.



d. Les Évènements

Chaque fois que l'Amour grandit, révélez 1 carte Évènement et résolvez-la comme suit. Si l'Amour grandit 2 fois, résolvez 2 cartes Évènement, l'une après l'autre.



Si la carte comporte un **sablier**, posez-la face visible sur l'emplacement d'Évènement correspondant à la position du marqueur Amour, puis appliquez son effet (si possible).



Si la carte piochée ne comporte **pas de sablier**, appliquez immédiatement son effet puis posez-la face cachée sur l'emplacement d'Évènement correspondant à la position du marqueur Amour.



Fin d'une Scène

Les joueurs jouent ensuite les scènes 2, 3 et 4 de la même manière. L'acte se finit après 4 scènes, lorsque les pioches des joueurs sont vides.

Fin d'un Acte

À la fin de chaque acte, conservez au choix une carte Lieu et une carte Chaperon en main.

Reconstituez ensuite aléatoirement chacune de vos pioches avec l'ensemble des cartes restantes.



Déplacez le jeton ● Acte sur l'acte suivant.

Commencez simplement le nouvel acte par sa première scène (voir Déroulement de la Tragédie, page 6).

Fin du drame

La tragédie ou l'amour in fine ?

✿ Si le marqueur Haine est au plus bas de sa piste, Roméo est agressé par un membre de la famille de Juliette. En se défendant, il le tue. Dès lors, Roméo est banni de la cité. Par réaction, Juliette se fait passer pour morte. Fou de chagrin, Roméo met fin à ses jours. En se réveillant, Juliette découvrant Roméo gisant, se tue à son tour. Les familles Capulet et Montaigu se détestent irrémédiablement. **Vous avez perdu.**

✿ Si les 12 scènes se sont déroulées et que l'Amour n'est pas à son maximum, il n'a pas réussi à s'épanouir assez dans les cœurs de nos jeunes amants. **Vous avez perdu.**

✿ Si l'Amour est à son maximum, Roméo et Juliette persuadent leurs familles d'interrompre l'escalade de la haine. Ils deviennent les symboles de la paix et de l'amour triomphants dans la ville de Vérone. **Vous avez gagné !**

Les Personnages



Lors du Dénouement de chaque scène, pour chaque lieu dans lequel se trouve au moins un personnage de chaque famille, la Haine s'abat sur Vérone (*voir 5.b*).

3 chaperons, ainsi que Roméo & Juliette sont particuliers :



Frère Laurent est un médiateur et un garant de la paix. Lors de la phase Dénouement, la haine ne peut s'abattre sur un lieu dans lequel Frère Laurent est présent.



La Nourrice permet à Juliette de récupérer un jeton Missive lorsqu'elles se retrouvent ensemble.



Lors de la phase Dénouement, si l'Allégorie de la Haine est en présence d'un Montaigu ou d'un Capulet, la haine s'abat dans ce lieu, sauf si Frère Laurent est également présent.



Roméo & Juliette étant bien malgré eux des membres de familles ennemies, ils sont considérés comme des personnages de leur famille vis-à-vis de l'autre famille, et peuvent donc générer de la haine.

Bien sûr, Roméo ne génère pas de haine du fait de la présence de Juliette, ni Juliette du fait de celle de Roméo.

Les Lieux

Rappel : il n'est pas nécessaire qu'un chaperon soit dans le même lieu que Juliette ou Roméo pour être déplacé.



Balcon de Juliette : si Roméo et Juliette se retrouvent dans ce lieu icônique en ayant choisi Passion, l'Amour grandit deux fois au lieu d'une.



Salle de bal Capulet : déplacez deux chaperons de la famille Capulet (bleu) dans un lieu adjacent à leur position actuelle mais dans le même sens (les deux sur leur droite ou les deux sur leur gauche). Ces chaperons peuvent ne pas être dans le même lieu.



Salon Montaigu : déplacez deux chaperons de la famille Montaigu (rouge) dans un lieu adjacent à leur position actuelle mais dans le même sens (les deux sur leur droite ou les deux sur leur gauche). Ces chaperons peuvent ne pas être dans le même lieu.



Cellule de Frère Laurent : déplacez un chaperon, bleu ou rouge (ni Roméo, ni Juliette, ni l'Allégorie de la Haine, ni Frère Laurent) dans un lieu adjacent à sa position actuelle.



Église : déplacez Frère Laurent dans un lieu adjacent à sa position actuelle.



Rue de Vérone : déplacez l'Allégorie de la Haine dans un lieu adjacent à sa position actuelle.



Un Pas de Côté : en plus des 6 lieux présents sur le plateau, Roméo et Juliette ont dans leur jeu une carte spéciale. Celle-ci leur permet simplement de déplacer leur personnage (Juliette ou Roméo) dans un lieu adjacent à sa position actuelle.

Répartition des cartes

pour Juliette et Roméo



Chaque joueur a **chacun des 6 lieux** ainsi qu'une carte **Un Pas de Côté** qui lui permet de déplacer son personnage dans un lieu adjacent.

Les cartes Chaperon sont quant à elles réparties ainsi :

Roméo virulent et sanguin

- 1 carte de chacun des 3 Montaigus
- 1 de Frère Laurent
- 3 de l'Allégorie de la Haine

Juliette douce et choyée

- 1 carte de chacun des 4 Capulets, et 1 seconde de sa Nourrice
- 1 de frère Laurent
- 1 Allégorie de la Haine

Rappel des phases de jeu

1. PRÉAMBULE (p.7)

Compléter sa main à 4 cartes de chaque type (♠, ♣)

2. RENDEZ-VOUS (p.7)

Envoyer des missives, et choisir Passion ou Raison

3. COULISSES (p.8)

Décider secrètement où aller, et avec qui

4. ENTRÉE EN SCÈNE (p.9)

Déplacer les personnages

- a. Déplacements par les cartes choisies, de Roméo et de Juliette, chacun accompagné de son chaperon
- b. Déplacements par les effets des lieux, des chaperons

5. DÉNOUEMENT (p.10, p.11)

- a. Juliette gagne une missive si sa Nourrice est avec elle
- b. La Haine s'abat sur Vérone pour chaque lieu dans lequel se trouvent des membres des familles opposées.
- c. L'Amour grandit si vous avez choisi Passion et que les 2 amants se rencontrent.
- d. Un Évènement se produit si l'Amour vient de grandir.