

# Acteurs



## AUTEUR

Le joueur avance son disque de deux cases sur un seul acte ou une case sur deux actes de son choix.

**Répétition en costume :** le joueur avance d'une case sur la piste rouge.



## FALSTAFF

Le joueur avance son disque de deux cases vers la droite sur sa piste d'ambiance.

**Répétition en costume :** le joueur avance d'une case sur la piste jaune.



## ROMÉO

Le joueur avance son disque d'une case sur la piste jaune. En plus, le joueur prend un ou des éléments de décor d'une valeur totale de 2 (s'il en reste) et les place dans son décor en appliquant les effets.

**Répétition en costume :** le joueur avance d'une case sur la piste jaune.



## IAGO

Le joueur avance son disque d'une case sur la piste rouge et la piste jaune.

**Répétition en costume :** le joueur avance d'une case sur la piste bleue.



## CLÉOPÂTRE

Le joueur avance d'une case sur la piste de son choix. En plus, le joueur prend un ou des éléments de costume d'une valeur totale de 3 (s'il en reste) et les place immédiatement sur ses acteurs ou figurants.

**Répétition en costume :** le joueur avance d'une case sur la piste rouge.



## PUCK

Le joueur avance son disque d'une case sur la piste bleue. En plus, le joueur avance son disque d'une case vers la droite sur sa piste d'ambiance.

**Répétition en costume :** le joueur avance d'une case sur la piste bleue.



## BÉATRICE

Le joueur avance d'une case sur la piste de son choix. En plus, le joueur prend un élément de **costume vert** (s'il en reste) et le place immédiatement sur un acteur ou figurant.

**Répétition en costume :** le joueur avance d'une case sur la piste rouge et la piste bleue.



## TITANIA

Le joueur avance son disque d'une case sur la piste de son choix. En plus, le joueur avance son disque d'une case vers la droite sur sa piste d'ambiance.

**Répétition en costume :** le joueur avance d'une case sur la piste de son choix.



## JULIETTE

Le joueur avance d'une case sur la piste rouge. En plus, le joueur prend un ou des éléments de costume d'une valeur totale de 2 (s'il en reste) et les place immédiatement sur ses acteurs ou figurants.

**Répétition en costume :** le joueur avance d'une case sur la piste rouge.



## VIOLA

Le joueur avance son disque d'une case sur la piste de son choix.

**Répétition en costume :** le joueur gagne 2 Livres.



## OTHELLO

Le joueur avance son disque d'une case sur la piste de son choix. En plus, le joueur prend un ou des éléments de décor d'une valeur totale de 3 (s'il en reste) et les place dans son décor en appliquant les effets.

**Répétition en costume :** le joueur avance d'une case sur la piste jaune.



## LADY MACBETH

Le joueur avance son disque d'une case sur la piste de son choix.

**Répétition en costume :** le joueur avance d'une case sur les 3 pistes.



## LEAR

Le joueur avance son disque d'une case sur la piste de son choix. En plus, le joueur prend un élément de **décor bleu** (s'il en reste) et le place dans son décor en appliquant son effet.

**Répétition en costume :** le joueur avance d'une case sur la piste jaune et la piste bleue.



## HAMLET

Le joueur avance son disque d'une case sur la piste jaune. En plus, **tous les autres joueurs** reculent d'1 case sur leur piste d'ambiance (vers la gauche).

**Répétition en costume :** le joueur gagne 1 point de Prestige.

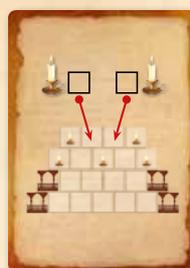
## Objectifs

Note : les joueurs peuvent révéler les cartes Objectif dans l'ordre qui les arrange le plus.



Si les éléments de décor du joueur ont une valeur d'au moins 26, il marque 1 point de Prestige. Si les éléments de décor du joueur ont une valeur d'au moins 40, il marque 2 points de Prestige.

Rappel : les décors jaunes valent 3.



Par élément de décor placé sur la partie centrale de la ligne du haut du décor, le joueur marque 1 point de Prestige.



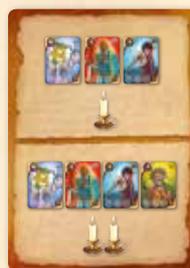
Si le joueur a 4 costumes complets (3 éléments sur un Personnage), il marque 1 point de Prestige. S'il a 5 costumes complets, il marque 2 points de Prestige.



Si le joueur a recruté 2 figurants, il marque 1 point de Prestige. S'il a recruté 3 figurants, il marque 2 points de Prestige.



Si les cartes Personnage du joueur ont une valeur totale d'au moins 13 Livres, il marque 1 point de Prestige. Si les cartes Personnage du joueur ont une valeur totale d'au moins 18 Livres, il marque 2 points de Prestige.



Si le joueur a recruté 3 acteurs quelconques (sans compter ceux de son plateau individuel), il marque 1 point de Prestige. S'il a recruté 4 acteurs quelconques, il marque 2 points de Prestige. Les figurants ne comptent pas.



Si le joueur a recruté 3 cartes Personnage qui ne sont pas des acteurs (artisans, assistants, orfèvres) il marque 1 point de Prestige. S'il en a recruté 4, il marque 2 points de Prestige. Les personnages en double sont autorisés.



Pour chaque acte où il est en première place, le joueur marque 1 point de Prestige.

Rappel : si plusieurs joueurs sont sur la même case, le premier joueur arrivé sur cette case (en dessous de la pile) est en tête.



Le joueur marque 1 point de Prestige s'il défausse 2 Livres. Le joueur marque 2 points de Prestige s'il défausse 5 Livres.



Le joueur renvoie un Personnage de son choix sans en payer le coût.

## Règles à ne pas oublier

- Phase 2 : dès qu'un joueur active un acteur pour la première fois dans une journée (y compris Falstaff), il place son disque sur la première place disponible de la piste Initiative.
- Phase 3 : les éléments de décor violets non utilisés à la fin d'une journée font baisser l'ambiance de tous les joueurs.
- Les éléments jaunes ne peuvent être pris que par l'orfèvre. En fin de partie, ils rapportent 1 point de Prestige.

Deux derniers conseils pour faciliter la lecture du jeu : placez vos artisans à droite du plateau individuel et les acteurs et figurants à gauche ; disposez l'argent récolté sur les cartes Personnage afin de mieux anticiper la paye en fin de partie.