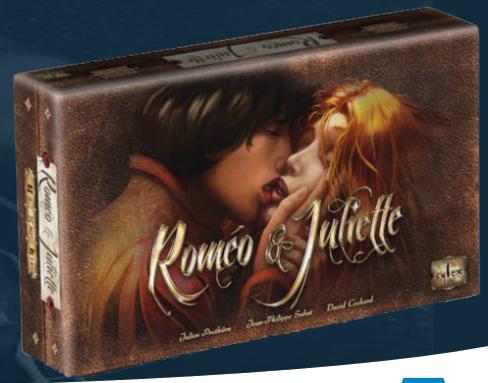




# ROMÉO ET JULIETTE (SYLEX)

INCARNEZ ROMÉO ET JULIETTE ET AIDEZ LE COUPLE À SE RETROUVER POUR FAIRE TRIOMPHER L'AMOUR. CHOISISSEZ BIEN VOS CHAPERONS, ÉVITEZ QUE LES FAMILLES ADVERSES SE RETROUVENT SUR LES MÊMES LIEUX, AU RISQUE DE VOIR LA HAINE TRIOMPHER.



## 1 / MISE EN PLACE



- Chaque joueur choisit d'incarner soit **Juliette**  (famille *Capulet*) , soit **Roméo**  (la famille *Montaigu*) .
- Déployez le **plateau** au centre de la table en prenant soin de disposer le volet bleu (*salle de bal Capulet*) en face du joueur incarnant **Juliette**.
- Déposez le plateau **Scène** sur le **centre** du plateau.
- Placez les marqueurs **Haine**  , **Amour**  et **Acte**  sur les pistes correspondantes.
-  Chaque joueur récupère les **cartes** à sa couleur et les sépare en **deux piles**, l'une avec les cartes illustrées de l'icône **Lieux**  , l'autre avec les cartes **Chaperon**  .

### CHOISISSEZ VOTRE CHAPITRE :

- Le jeu est composé de 9 **Chapitres** au niveaux de difficultés **croissant**. Prenez la **carte Chapitre** correspondante à votre choix et effectuer les étapes indiquées :
  - Récupérez la **carte Événement** indiquée sur la carte **Chapitre** et posez la face **visible** sur la case  du plateau **Scène**.
  - Récupérez autant de cartes **Événement** indiqué en respectant leur **niveau** et formez une **pioche Événement**.
  - Répartissez les jetons **Missive**  **entre** les joueurs comme indiqué sur la carte **Chapitre**.
  - Placez les jetons **Personnage** comme indiqué sur le **verso** de la carte **Chapitre**.
  - Prenez **en main** la carte **Lieux** sur lequel est placé votre **Personnage**.



## 2 / TOUR DE JEU



UNE PARTIE SE JOUE EN 3 ACTES MAXIMUM. UN ACTE EST UNE SUCCESSION DE SCÈNES (MANCHES) CHACUNE SÉPARÉES EN 5 PHASES. LORS DE CHAQUE SCÈNE ROMÉO ET JULIETTE VONT TENTER DE SE RETROUVER DANS LE MÊME LIEU, POUR FAIRE GRANDIR LA PASSION. SI DES MEMBRES DE FAMILLE ADVERSE SE RENCONTRENT SUR LES DIFFÉRENTS LIEUX, LA HAINE S'ABAT SUR VÉRONE.

### PHASE 1 LE PRÉAMBULE

- Complétez votre main de façon à avoir 4 cartes **Lieux** et 4 cartes **Chaperon** dans votre main.

### PHASE 2 RENDEZ VOUS

- Lors de cette phase vous allez tenter de communiquer pour vous retrouver sur un lieu du plateau.
- Vous ne pouvez pas communiquer librement entre vous :
  - En dépensant une **Missive**  , vous pouvez indiquer à votre partenaire sur quel lieu du plateau vous désirez le rencontrer, selon les cartes que vous avez en main.
  - Votre partenaire peut vous répondre en proposant une des 2 faces du jeton cœur (passion/Raison) :
    - » **Passion**  : Votre partenaire est d'accord pour tenter de vous rejoindre dans ce lieu. Le jeton passion montera sur sa piste si les **Amoureux** se retrouvent sur un même lieu.
    - » **Raison**  : Votre partenaire ne pense pas pouvoir vous retrouver dans ce **Lieux**. Le jeton passion ne montera pas sur la piste si Roméo et Juliette se retrouvent sur un même lieu. En contrepartie, vous recevez deux jetons **Missive**  à répartir entre les 2 joueurs.
- Tant que vous n'avez pas mutuellement confirmé la face du jeton cœur, vous pouvez continuer à dépenser des **Missives** pour proposer un autre lieu. Une fois la face du cœur mutuellement confirmée, passez à la phase 3.

### PHASE 3 COULISSES



- Posez simultanément, face cachée, une carte **Lieux** et une carte **Chaperon** de votre main.
- La carte lieu indique où va se déplacer votre **Personnage** et la carte **Chaperon** avec qui il se déplace.

### PHASE 4 ENTRÉE EN SCÈNE

- Révélez vos cartes préalablement posées.

### DÉPLACEMENT LIÉ AUX CARTES



- Roméo déplace son jeton vers le lieu indiqué accompagné du jeton **Chaperon** choisi.
- Juliette déplace son jeton vers le lieu indiqué accompagné du jeton **Chaperon** choisi.
- Les cartes un pas de côté, permettent de déplacer vos **Personnages** (Roméo ou Juliette) d'un lieu adjacent à leur position actuelle.

## DÉPLACEMENT LIÉ AUX LIEUX

- En commençant par Roméo, vérifiez quels déplacements sont autorisés sur le lieu où il se trouve puis déplacez le(s) *Chaperon(s)* autorisé(s).
- Faites de même avec Juliette en respectant les conditions de déplacement du lieu où elle se trouve.
- Les *Chaperons* n'ont pas besoin de partager le lieu avec Roméo et Juliette pour être déplacés.



**Salle de bal Capulet :** Déplacez 2 *Chaperons* de la famille *Capulet* sur un lieu adjacent. Le déplacement doit avoir lieu dans le même sens (vers la droite ou vers la gauche) pour les deux *Chaperons*, même s'ils ne se trouvent pas sur le même lieu.



**Salon Montaigu :** Déplacez 2 *Chaperons* de la famille *Montaigu* sur un lieu adjacent. Le déplacement doit avoir lieu dans le même sens (vers la droite ou vers la gauche) pour les deux *Chaperons*, même s'ils ne se trouvent pas sur le même lieu.



### Cellule de frère Laurent :

Déplacez un *Chaperon* bleu ou rouge dans un lieu adjacent à sa position actuelle. Vous ne pouvez pas déplacer Roméo, Juliette, L'allégorie de la *Haine* et Frère Laurent.



**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.



**Balcon de Juliette :** Si Roméo et Juliette se trouvent sur ce lieu en ayant choisi la passion, le jeton *Amour* se déplace deux fois sur la piste.



## PHASE 5 DÉNOUEMENT

### La complicité de la nourrice

Si Juliette se trouve sur le même lieu que sa nourrice, elle gagne un jeton *Missive* (dans la limite des stocks).



### La haine s'abat sur Vérone

- Pour chaque lieu, où au moins un membre des 2 familles ennemies se trouvent descendez le marqueur de *Haine* de 1,
- Roméo compte comme un *Montaigu* et Juliette comme un *Capulet* s'il se trouve avec des membres de la famille adverse.
- Si le marqueur *Haine* est au plus bas de la piste vous perdez la partie.

### L'amour grandit

Si Roméo et Juliette sont dans le même lieu et que le jeton cœur est coté passion , augmentez le pion *Amour* de 1 sur la piste.

### Les événements :

- Chaque fois que l'*Amour* grandit, révélez une carte *Événement*.
- Si la carte est illustré d'un Sablier : posez face visible sur l'emplacement d'*Événement* correspondant à la position du jeton *Amour*. Appliquez les effets de la carte (si possible).
- Si la carte n'est pas illustrée d'un Sablier : Appliquez immédiatement les effets de la carte puis posez-la face cachée sur l'emplacement d'*Événement* correspondant à la position du jeton *Amour*.

### Fin d'un acte

Vérifiez si l'Acte est terminé. Un Acte se termine au bout de 4 *Scènes* (manches) lorsque la pioche est épuisée.

## 3 / FIN DE PARTIE



- Si le marqueur *Haine* est au plus bas de la piste : vous avez perdu.
- Si les 12 *Scènes* se sont bien déroulées mais que le marqueur *Amour* n'est pas au niveau maximum de sa piste : Vous avez perdu.
- Si l'*Amour* est au niveau maximum de sa piste : vous avez gagné.