



Romeo & 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.

À l'opposé, si **la haine s'enfonce à 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 avec une face
« Passion » et une face « Raison »

2 Personnages principaux :
Juliette Capulet & **Roméo Montaigu**



9 Personnages « 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 de sa couleur (**bleu pour Juliette**, **rouge pour Roméo**) et les sépare en 2 pioches : une pour les  lieux, et une pour les  chapérons. Chaque pioche est placée face cachée, de part et d'autre du plateau, 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 Chapitre. Chaque joueur cherche dans sa pioche  (lieux) celui sur lequel son personnage est placé (*dans cet exemple, le Balcon pour Juliette et le Salon Montaigu pour Roméo*).

Il conserve cette carte en main pour débiter la partie, puis mélange sa pioche  et 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, s'abattra 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 actions

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 dans chacune de ses pioches de manière à 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 de leurs proches convenablement. 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, les deux actions ci-dessous peuvent être effectuées pour tenter d'éclairer et d'aiguiller son partenaire. En commençant par le joueur de votre choix, puis à tour de rôle, chaque joueur peut effectuer librement l'une de ces deux actions :



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

Note : s'il change d'avis, un joueur n'est pas tenu de se rendre dans le lieu qu'il a mentionné dans ce souhait.



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

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

Il devient alors impossible d'envoyer d'autres missives.

Note : si les joueurs ne se mettent pas d'accord sur Passion ou Raison, alors c'est Juliette qui choisit au final.

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 à son tour une missive pour proposer à Roméo de se retrouver sur le Balcon de Juliette. Roméo a le Balcon de Juliette et dit « Passion ». Juliette confirme « Passion ». Ils sont d'accord et posent donc le jeton cœur sur la face Passion.

Selon la face du cœur choisie communément par les joueurs lors de la phase 2. 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 un jeton Missive, s'il en reste. S'il n'en reste qu'un, il 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 dans sa main une carte **Lieu** (celui où se rendra son personnage) **et** une carte **Chaperon** (celui qui viendra avec lui dans le lieu choisi) puis les pose **face cachée** devant lui, à côté des pioches correspondantes.



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 visibles 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.



5. DÉNOUEMENT

Des conséquences découlent de vos actions

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, la Haine s'abat dans tout lieu où **Juliette** est avec un **Montaigu**, ou **Roméo** avec un **Capulet**.

Mais bien sûr, du fait de leur amour, la Haine ne s'abat pas si seuls **Roméo** et **Juliette** sont présents dans un même lieu.

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



 S'il y a un sablier sur la carte, posez-la face visible sur l'emplacement d'Évènement correspondant à la position du marqueur Amour (exemple ci-dessous), puis appliquez son effet, si possible.

Tant qu'un Évènement avec un sablier reste visible et que ses conditions sont réunies, son effet s'applique ; gardez toujours un œil sur ces derniers.



 S'il n'y a pas de sablier sur la carte, appliquez son effet immédiatement puis posez-la face cachée sur l'emplacement d'Évènement correspondant à la position du marqueur Amour (exemple ci-dessous).

Poser face cachée les Évènements sans sablier permet de se souvenir que leur effet ne s'applique qu'une seule fois, au moment de leur révélation.



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

Lorsque vous ne pouvez plus piocher de cartes, c'est la fin de l'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 ensuite 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, et si aucun Évènement ne stipule le contraire, la haine ne peut s'abattre sur un lieu dans lequel Frère Laurent est présent.



Lors de la phase Dénouement, si **La Nourrice** est dans le même lieu que **Juliette**, cette dernière gagne un jeton Missive (s'il en reste).



Lors de la phase Dénouement, la haine s'abat dans tout lieu où l'**Allégorie de la Haine** est en présence d'autre(s) personnage(s), 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 contribuer à faire s'abattre la haine.

Mais 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 2 chaperons (pas moins) de la famille **Capulet** dans un lieu adjacent à leur position actuelle, dans le même sens (les deux sur leur droite ou les deux sur leur gauche). Ces chaperons peuvent aller vers, ou venir de lieux différents.



Salon Montaigu : déplacez 2 chaperons (pas moins) de la famille **Montaigu** dans un lieu adjacent à leur position actuelle, dans le même sens (les deux sur leur droite ou les deux sur leur gauche). Ces chaperons peuvent aller vers, ou venir de lieux différents.



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 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