

F

# Fredericus™

Un jeu de Eligio Cazzato

pour 2 à 4 fauconniers de Frédéric II, à partir de 8 ans

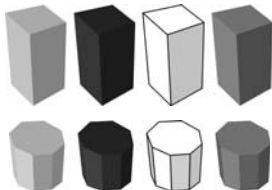
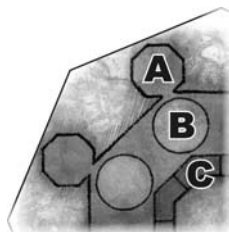
1246, Règne de Sicile. L'empereur Frédéric II, occupé à la cour de Palerme par des affaires d'État, est en train d'écrire le traité sur la chasse au faucon « De arte venandi cum avibus ». Un messager l'informe que Castel del Monte a été attaqué par d'incroyables créatures : l'empereur envoie les meilleurs fauconniers dans sa forteresse afin de les capturer et pouvoir ainsi les étudier. Celui qui saura utiliser au mieux ses propres rapaces et les sceaux de l'empereur sera nommé Fauconnier Impérial par le souverain !

## CONTENU

- Un plateau de jeu représentant Castel del Monte (A: donjon; B: poste de garde; C: cour)

- 4 jetons pari

- 8 rapaces : les faucons pèlerins (les pions les plus hauts) et les autours (pions plus petits)

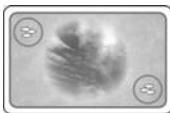


- un paquet de 118 cartes :

- 8 sceaux de l'empereur

- 24 morceaux de ciel

- 4 fauconniers



- 32 créatures mythologiques (8 créatures différentes, 4 exemplaires chacune)



- 24 objectifs secrets (3 par créature mythologique)



- 1 « Fredericus »

- 1 carte « premier joueur »



- cette règle du jeu.

## BUT DU JEU

Capter, à l'aide de ses propres rapaces, les créatures mythologiques demandées par Frédéric II.

## PRÉPARATION

Chaque joueur choisit une couleur et prend le jeton, les rapaces et le fauconnier correspondants. Gardez le fauconnier devant vous pour indiquer votre couleur. À deux joueurs, chacun prend un deuxième jeton.

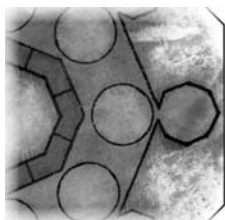
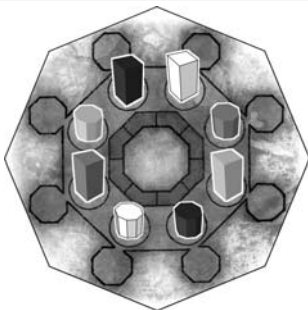
Enlevez du jeu les jetons, les rapaces et les fauconniers non utilisés ; posez les rapaces restants de même couleur sur des postes de garde opposés, comme le montre l'illustration. Le propriétaire du jeu décide qui sera le premier joueur, mais vous pouvez aussi tirer au sort : le joueur qui commence garde la carte « premier joueur » devant lui. Mélangez les objectifs et distribuez-en un à chaque joueur : chacun regarde son propre objectif et le garde secret. À trois joueurs, défaussez face visible 4 objectifs ; à deux joueurs, 8 objectifs. Prenez 4 autres objectifs et mélangez-y *Fredericus* ; posez sur ces derniers les objectifs restants : donnez ce *paquet objectifs* au joueur se trouvant à la droite du premier joueur : il en sera le gérant.

Prenez les cartes suivantes :

- à 4 joueurs : toutes ;
- à 3 : enlevez du jeu 3 arbres, 3 morceaux de ciel, 2 sceaux de l'empereur et 8 créatures (un exemplaire de chaque) ;
- à 2 : enlevez du jeu 6 arbres, 6 morceaux de ciel, 4 sceaux de l'empereur et 16 créatures (deux exemplaires de chaque).

Mélangez les cartes et mettez en place une rangée de 11 cartes pour chaque donjon (9 à trois joueurs et 7 à deux). Pour chaque donjon posez les cartes de façon à ce qu'elles soient toutes visibles comme dans l'illustration.

Chaque joueur choisit de parier sur un donjon, là où il pense que les autres joueurs y captureront des créatures, puis il y pose son jeton ; plusieurs jetons peuvent être placés sur le même donjon.



## LE JEU

Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. À son tour, chaque joueur essaye de prendre des créatures et des objectifs lors d'une partie de chasse. Il **doit** effectuer **quatre actions**, à l'**exception** du premier tour où le premier joueur n'effectue que deux actions et le deuxième seulement trois. Les actions possibles sont :

- **déplacer une carte** depuis l'extrémité d'une rangée à celle de l'une des deux rangées adjacentes ;
- **déplacer l'un de ses propres rapaces** depuis un poste de garde à un autre adjacent. Plusieurs rapaces peuvent se trouver au même endroit ;
- **chaperonner des rapaces adverses** (voir plus loin).

Les actions peuvent être effectuées dans n'importe quel ordre ; chacune d'elles pouvant être répétée plusieurs fois.

Lors de son tour, un joueur peut prendre des créatures et des objectifs de deux façons, à l'aide de ses propres rapaces (cela **sans** utiliser d'actions) :

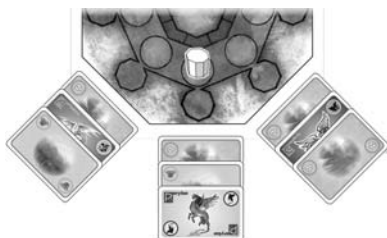
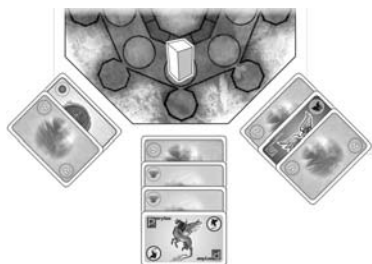
- a) capturer une ou deux créatures ;
- b) inverser une rangée de cartes.

### a) Capturer une ou deux créatures

Chaque joueur peut, à son tour, capturer au maximum **une créature** avec **chacun** de ses deux rapaces :

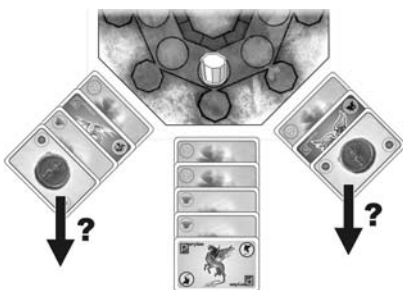
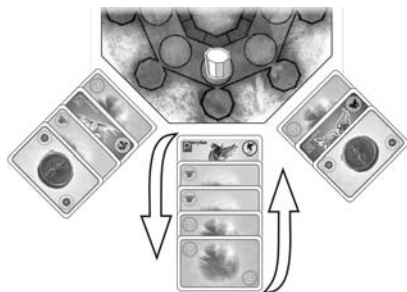
- **Chasse de haut vol**. Le faucon sur un poste de garde capture une créature située à l'extrémité de la rangée correspondante s'il y a **deux morceaux de ciel** à l'extrémité des deux rangées adjacentes ;
- **Chasse de bas vol**. L'autour sur un poste de garde capture une créature située à l'extrémité de la rangée correspondante s'il y a **un morceau de ciel et un arbre** à l'extrémité des deux rangées adjacentes.

Le joueur garde devant lui les créatures capturées face visible. Si le joueur capture une créature dans un donjon sur lequel se trouvent des **jetons adverses**, leurs propriétaires les récupèrent et, en sens horaire, ils **piochent un objectif**.



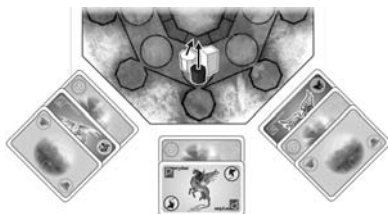
### b) Inverser une rangée de cartes

Chaque joueur peut inverser l'ordre des cartes formant une rangée s'il y a **un des rapaces du joueur** sur le poste de garde correspondant et **deux sceaux de l'empereur** à l'extrémité des deux rangées adjacentes. Le joueur prend alors la rangée et en rassemble les cartes, puis il en intervertit la position : il pose comme première carte de la rangée celle qui était à l'extrémité, comme deuxième celle qui était avant dernière et ainsi de suite. Le joueur qui inverse la rangée **pioche un objectif**, **défausse l'un des deux sceaux** utilisés et peut réaliser **deux actions** supplémentaires. Chaque joueur, lors de son propre tour, peut inverser **une seule** rangée.



### Chaperonner des rapaces adverses

Le joueur ne peut effectuer cette **action**, sur des rapaces adverses se trouvant sur un poste de garde, que s'il y a **deux arbres** à l'extrémité des deux rangées adjacentes : il déplace alors les rapaces dans le quartier de cour correspondant. Un joueur ne peut jamais avoir ses deux rapaces chaperonnés ; si un joueur possède ses deux rapaces sur un seul poste de garde, le joueur effectuant cette action choisit lequel rapace il souhaite chaperonner. Un rapace chaperonné ne peut pas être déplacé et ne peut rien capturer.

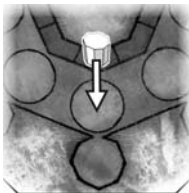


### Fin du tour de jeu

À la fin de son propre tour, le joueur (**sans** utiliser d'actions) :

- **enlève le chaperon de son propre rapace** (s'il était chaperonné) : il replace le rapace sur le poste de garde ;
- met **son propre jeton** sur un donjon (il peut changer son emplacement s'il est déjà en jeu). À *trois ou quatre joueurs*, il peut mettre son jeton au centre de la cour, s'il n'y en a pas déjà un : au début de son prochain tour, le joueur récupérera le jeton et piochera un **objectif** ; si avant cela il y a une capture, il récupère de suite le jeton sans effet.

De plus, à la fin de **chacun** de ses tours, le joueur qui gère le **paquet objectifs** pioche un objectif et le **défausse** face visible sur la table.



## FIN DE LA PARTIE ET VICTOIRE

Dès qu'un joueur

- capture la **huitième créature**, *ou bien*

- **pioche Fredericus**,

il doit l'annoncer : plus personne ne pioche d'objectifs et la partie se termine avant le début du tour du premier joueur (pour que tous les joueurs jouent le même nombre de tours). Chaque joueur calcule alors son propre score :

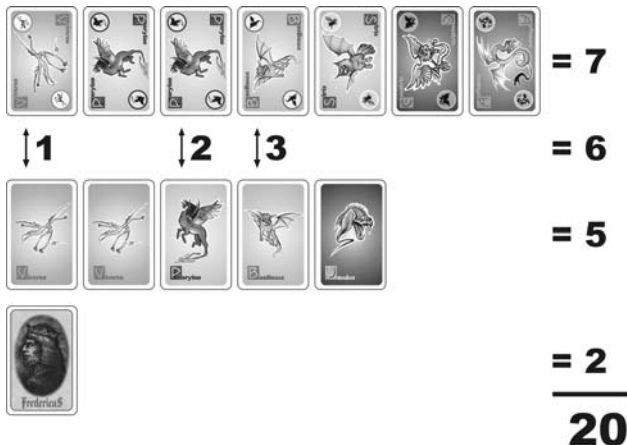
- chaque créature et chaque objectif : **1 point** ;

- Fredericus : **2 points** ;

- **1 point** pour la première paire créature-objectif, **2 points** pour la seconde, **3** pour la troisième et ainsi de suite.

Le vainqueur est le joueur qui totalise le plus de points. Si plusieurs joueurs sont vainqueurs ex aequo, le gagnant est celui qui a joué en dernier.

*Exemple.*



### Variante pour une partie plus courte

Chaque joueur, durant son tour de jeu, peut déplacer une seule fois **trois arbres** ou alors **trois morceaux de ciel** depuis le haut d'une rangée vers le fond de cette même rangée. Pour ce faire il est nécessaire d'avoir l'un de ses propres rapaces sur le poste de garde correspondant. Ceci ne compte pas comme une action.

# Fredericus™

**Auteur :** Eligio Cazzato

**Développement :** Domenico Di Giorgio, Andrés J. Voicu, Roberto Corbelli

**Illustrations :** Stefano De Fazi

**Direction artistique :** Stefano De Fazi

**Rédaction des règles :** Roberto Corbelli, Andrés J. Voicu

**Traduction :** Sabine Di Trani



©2005 daVinci Editrice S.r.l.  
Via T. Tittoni, 3  
I-06131 - Perugia - Italie  
Tous droits réservés.

Tous nos remerciements vont à Roberta Barletta, Silvano Sorrentino, Dario Iacoponi ; à Luca Simone Giovanni Betti, Riccardo Caneba, Daniele Lostia, Devan Maggi, Marcello Mannino, Salvatore Perna, Andrea Puggelli, Sergio Roscini, à leurs groupes de jeu et aux autres joueurs pour leurs précieux conseils.

*Si vous avez des questions, des commentaires ou des conseils :*  
[www.davincigames.com](http://www.davincigames.com) - [info@davincigames.com](mailto:info@davincigames.com)

Frédéric II de Souabe, Empereur Romain et souverain normand du Règne des Deux Siciles, est un personnage grandiose de l'histoire italienne : pendant son règne, qui alla de la fin du XII à la moitié du XIII siècle, il eut l'occasion d'organiser une Croisade et de fonder la première Université laïque ; il rétablit la paix en Sicile et écrit un traité fondamental sur la fauconnerie ; il combattit son fils Enrico, Roi de Germanie, et construisit dans les Pouilles actuelles la forteresse de Castel del Monte, remplie de toute une symbolique mystérieuse, et reproduite aujourd'hui sur les pièces italiennes de 0,01 euro. Si vous souhaitez approfondir vos connaissances sur ce personnage, nous vous recommandons de visiter le site Internet [www.stupormundi.it](http://www.stupormundi.it)