

Nils Nilsson

ROI & COMPAGNIE

1/18

A 105249



OUS
BATS



Un jeu de dés passionnant
pour 2 à 5 joueurs
à partir de 8 ans

HABA®

TE VOILÀ ENFIN ROI ! Les terres de légendes sont des affaires florissantes. Vous vous êtes enfin auto-proclamé roi et vous allez devoir rendre votre royaume le plus attractif possible ! A perte de vue, ce ne sont que prairies verdoyantes, vastes champs, monts culminants et fleuves limpides... Il ne manque plus qu'une chose à ton royaume pour attirer des aventuriers : une population ! Tu décides donc de faire vanter les mérites de ton royaume par monts et par vaux : dans les villes opulentes, dans les ateliers des gnomes, dans les mines profondes des nains ainsi que chez les orcs, les fées et les apprentis sorciers.

Mais ils ne seront pas faciles à convaincre, car d'autres rois tentent également de les attirer à eux. Avec de l'adresse et de la chance aux dés, tu attireras les meilleurs habitants dans ton royaume. Mais prends garde aux voleurs et aux dragons ! Sinon, ton royaume florissant risque fort de devenir une terre de désolation et tu assisteras, impuissant, au couronnement d'un autre roi suprême !

CONTENU DU JEU

6 dés, 65 cartes de jeu (15 cartes de lieu, 10 cartes de pénalité et 40 cartes d'habitant),
1 règle du jeu

DÉROULEMENT DU JEU

Triez les cartes de jeu par catégories : lieu, pénalité et habitant. Les cartes de jeu présentent des versos différents, de sorte qu'elles sont faciles à trier.



Cartes de lieu



Cartes de pénalité

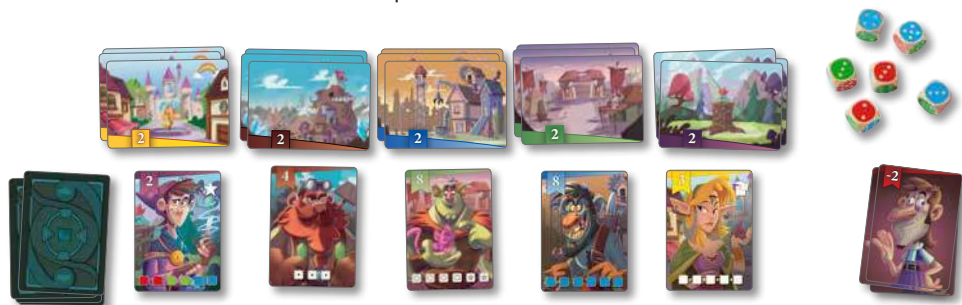


Cartes d'habitant

1. Triez les cartes de lieu en fonction de la couleur de leur recto pour former 5 piles. Dans chacune de ces piles, la carte à la valeur 4 est tout en bas, celle à la valeur 3 au-dessus, et celle à la valeur 2 tout en haut. A présent, il ne vous reste plus qu'à placer les cartes de lieu dans l'ordre, comme illustré :



2. Mélangez toutes les cartes d'habitant, puis formez avec une pioche **face cachée** à gauche, légèrement en dessous de la rangée de cartes de lieu. Tirez les cinq premières cartes d'habitant de la pioche et posez-les faces visibles de la gauche vers la droite, sous les cartes de lieu.
3. Mélangez les cartes de pénalité et empilez-les **face visible** à droite, à côté des cartes d'habitant étalées. A gauche des cartes de pénalité, il reste de la place pour la pile de défausse des cartes d'habitant. Préparez les dés.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le roi le plus âgé a l'honneur de commencer.

Un tour comporte 3 étapes :

1. Lancer les dés

2 a. Convaincre de nouveaux habitants (+ éventuellement créer un nouveau lieu) ou b. Prendre une carte de pénalité

3. Garnir la rangée de cartes

1. Lancer les dés

Prenez les six dés et tentez d'obtenir la combinaison correspondant à une des cartes d'habitant présentées : si possible, une ayant le nombre de points de victoire le plus important. Le nombre de points de victoire que rapporte une carte est indiqué dans le coin en haut à gauche de la carte. Les règles suivantes s'appliquent au lancer de dés :

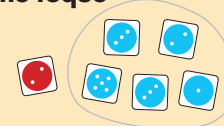
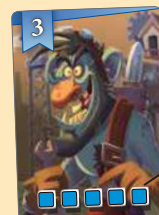
- Tu as le droit de lancer les dés trois fois maximum.
- Après chaque lancer, tu peux mettre de côté autant de dés que tu le souhaites et continuer de lancer les autres dés.
- Tu peux également lancer des dés que tu avais mis de côté auparavant.
- Au plus tard après le troisième lancer de dés, vous pouvez récupérer une carte habitant si les dés indiquent les éléments nécessaires.

2a. Convaincre de nouveaux habitants

Si le résultat de tes lancers de dés remplit les conditions d'une carte d'habitant face visible, tu peux la prendre. Si tu remplis les conditions de plusieurs cartes, tu en choisis une. Tu réunis les cartes que tu obtiens au cours de la partie faces visibles devant toi et formes avec la **pile de ton royaume**.

Les conditions applicables aux cartes d'habitant se trouvent à la fin de la règle du jeu (= vue d'ensemble des cartes).

Par exemple : **Gnome toqué**



Le nombre de dés indiqué doit être de la couleur indiquée.

Créer un nouveau lieu

Pour que ton royaume soit prospère, tu dois faire venir de nombreux habitants, mais aussi créer de nouveaux lieux. Si une carte d'habitant dont tu remplis les conditions se trouve sous une carte de lieu de la **même** couleur, tu peux prendre la carte de lieu du dessus de la pile en plus de la carte d'habitant. Tu places toutes les deux faces visibles sur la pile de ton royaume. Veille à placer la carte de lieu sous la carte d'habitant.



2b. Prendre une carte de pénalité (le voleur)

Le résultat de tes dés ne te permet pas de prendre une carte d'habitant posée face visible ? Tu prends alors la **carte de pénalité** du dessus de la pile et la poses sur la pile de ton royaume. Les points négatifs qui figurent sur la carte voleur seront décomptés de tes points de victoire à la fin de la partie. Tu prends ensuite la carte d'habitant face visible à l'extrémité droite de la rangée et la poses face cachée sur la pile de défausse.



3. Garnir la rangée de cartes

Il y a maintenant une place vide dans la rangée de cartes d'habitant faces visibles. Décale toutes les cartes d'une place vers la droite, de façon à ce que la place vide soit sous la première pile de cartes de lieu. A cet emplacement, tu poses une nouvelle carte d'habitant face visible tirée de la pioche.



Attention : si tu as pris un hypnotiseur (voir description de **l'hypnotiseur**) et une carte d'habitant en plus, tu poses deux nouvelles cartes d'habitant dans la rangée.

Tu remets ensuite les dés au joueur suivant : ton tour est terminé.

FIN DE LA PARTIE

Le jeu s'achève dès que l'un d'entre vous prend la dernière carte d'une des piles suivantes :

- Pioche de cartes d'habitant
- Pioche de cartes de pénalité ou
- Une des piles de cartes **de lieu**

Chaque joueur prend la pile de son royaume et compte ses points de victoire. Les points négatifs des voleurs et dragons sont décomptés.

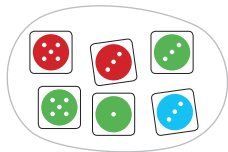
Le vainqueur est le joueur qui totalise le plus grand nombre de points de victoire. En cas d'égalité, le gagnant est celui qui a le moins de points négatifs sur ses cartes.

VUE D'ENSEMBLE DES CARTES



Bourgeois vaniteux

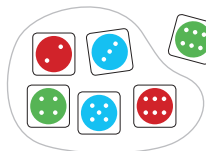
L'ensemble des six dés doit présenter uniquement des chiffres pairs (②) ou uniquement des chiffres impairs (③).



Elfe arrogant

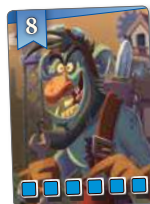
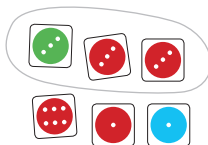
Former une suite avec le nombre de dés indiqué, c'est-à-dire que les chiffres obtenus sur les dés doivent se suivre immédiatement, sans interruption.

Effet : lorsque c'est à nouveau ton tour et que cette carte est en haut de la pile de ton royaume, tu peux lancer quatre fois les dés pendant ce nouveau tour au lieu de seulement trois fois. Dans ce cas, le résultat des dés est analysé au plus tard après le quatrième lancer.



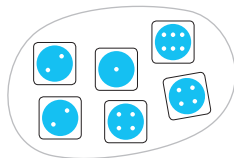
Nain grincheux

Le nombre de dés indiqué doit présenter le chiffre indiqué.



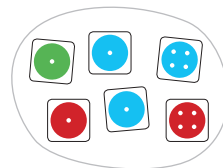
Gnome toqué

Le nombre de dés indiqué doit être de la couleur indiquée.



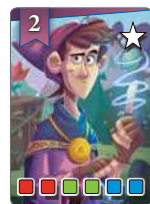
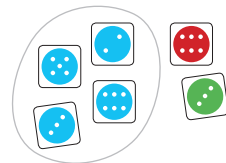
Orc affectueux

Le résultat des dés doit former des ensembles de chiffres : chaque symbole correspond à un chiffre donné. Mais attention, différents symboles correspondent forcément à des chiffres différents. Tu choisis à quels chiffres les symboles correspondent. Le nombre de dés indiqué précise le nombre de dés dont tu as besoin.



Champikobold fabuleux

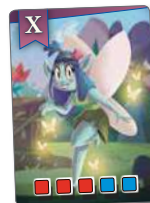
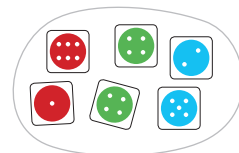
Le nombre de dés indiqué doit être de la même couleur. Le joueur choisit la couleur. Toutefois, il n'a pas besoin de choisir la couleur au préalable.



Apprenti sorcier talentueux

Le nombre de dés indiqué doit être des couleurs indiquées.

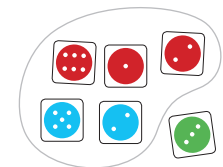
Effet : si tu prends cette carte, tu as le droit de rejouer un nouveau tour complet.



Fée zélée

Le nombre de dés indiqué doit être des couleurs indiquées.

Points spéciaux : plus tu as de cartes de fée, plus elles te rapportent de points de victoire à la fin de la partie. Une carte de fée vaut un point de victoire, deux cartes de fées deux points de victoire **par** carte de fée, et ainsi de suite.

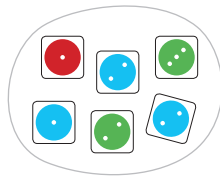




L'hypnotiseur

La somme des résultats des 6 dés ne doit pas dépasser 12.

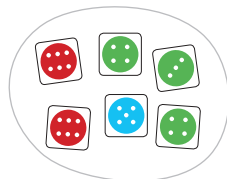
Effet : lorsque tu obtiens cette carte, tu prends comme **bonus** la carte d'habitant (et aussi la carte de lieu qui va avec, le cas échéant) à droite de l'hypnotiseur. Si l'hypnotiseur est à l'extrême droite des cartes faces visibles, tu n'obtiens aucune carte en plus.



Dragon

La somme des résultats des 6 dés doit être supérieure ou égale à la valeur indiquée.

Effet : si tu obtiens cette carte, tu la remets à un autre joueur. Il doit la poser face visible sur la pile de son royaume. Les points négatifs seront ensuite décomptés de ses points de victoire.



WARNING:

CHOKING HAZARD -

Small parts. Not for children under 3 years.

Auteur : Nils Nilsson
Illustration : Gus Batts
Rédaction : Tim Rogasch

©HABA-Spiele Bad Rodach 2017, Art.-Nr. 303486