



LIVRET DE RÈGLES

Dans les ténèbres de la nuit, la cour chuchote la nouvelle : « Le roi est mort ». Agenouillés au chevet de son lit, les héritiers saluent une dernière fois le défunt souverain. Las, le roi n'a jamais pris la peine de nommer son successeur. « Que la vertu désigne le prochain roi », avait-il simplement dit. Voici le moment de prouver que vous êtes le seul héritier digne de la couronne du royaume des Cinq Fiefs. Dès l'aube, vous avancerez vos pions pour gagner le soutien des clans voisins et prendre le pouvoir. Mais vous n'êtes pas seul à convoiter le trône suprême...

I. Aperçu du jeu

Les joueurs incarnent les héritiers du roi défunt. En tant qu'héritier, vous allez utiliser vos agents et vos cartes Influence pour régner sur les Cinq Fiefs et remporter la victoire. À la fin de la partie, le joueur qui a le plus de points de victoire (PV) est déclaré vainqueur.

Matériel



70 cartes Influence
(14 par couleur)



5 cartes Reliquie
(1 par couleur)

NOM			
Barons			
Levites			
Religieux			
Quêtes			
Explorateurs			
TOTAL			

1 carnet de score



18 cartes Agent de base
(Conspirateur, Espion,
Conseiller)



5 cartes Agent spécial
(Ambassadeur ×2, Agent
double, Chevalier, Saboteur)



6 cartes Livre



3 cartes Légende



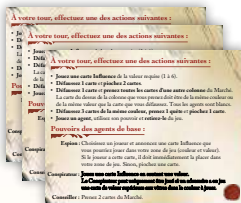
8 cartes Exploit



7 cartes Quête



10 cartes Clans



4 cartes Aide de jeu

II. Mise en place du jeu



Note : si vous faites une partie à 2 joueurs, voyez les changements à apporter en page 18.

- 1 Placez une rangée de **cinq cartes Quête** tirées au sort au centre de la table, face cachée, et juste en dessous, une rangée de **cinq cartes Exploit** tirées au sort, face visible.
- 2 Placez une rangée de **cinq cartes Clan** tirées au sort sous la rangée des exploits. Pour la première partie, nous vous recommandons : Loup, Renard, Ours, Lynx et Rat. Rangez les clans inutilisés dans la boîte.
- 3 Au besoin, placez les cartes **Agent spécial** et **Légende** (ayant l'icône ) des clans qui leur sont associés sur le côté de la table (ou directement sur chacun de ces clans), face visible. Rangez le reste dans la boîte.
- 4 Mélangez les cartes **Influence**, **Agent de base**, **Livre** et **Relique** pour former une seule pioche.
- 5 Distribuez **10 cartes** de la pioche à chaque joueur. Placez la pioche face cachée au centre de la table.
- 6 Révélez les 3 premières cartes de la pioche et placez-les en 3 colonnes pour former le **Marché**.
- 7 Prévoyez un espace où vous placerez les cartes **retirées** de la partie en cours de jeu.
- 8 Mélangez les cartes **Aide de jeu** et donnez-en une à chaque joueur. Le joueur qui reçoit la carte marquée du sceau rouge est le premier joueur.



Exemple de mise en place à 3-4 joueurs

Commun :



Joueurs :

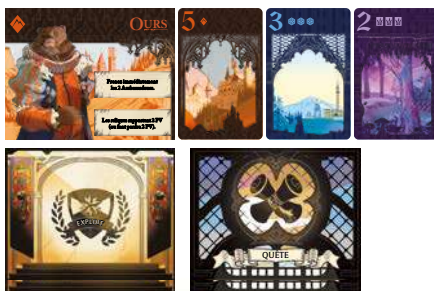


La zone de jeu

Votre **zone de jeu** rassemble le clan que vous avez rallié à votre cause, vos exploits, vos quêtes et toutes les cartes Influence que vous jouez. Chaque joueur dispose de sa propre zone de jeu. Nous vous recommandons de l'agencer comme suit.

Clan rallié
Cartes Influence jouées

Aide de jeu



Exploits
accomplis

Quêtes
remportées

Lors de la mise en place, vous n'avez pas encore rallié de clan, ni remporté de quêtes ou accompli d'exploits : ces zones seront donc vides, mais vous y placerez des cartes au fil du jeu.

III. Comment jouer ?

Le premier joueur joue son tour, puis le jeu se déroule dans le sens horaire. À votre tour, choisissez l'une des cinq actions possibles. Avant ou après votre action, si possible, vous pouvez rallier un clan ou accomplir un exploit. Si vous jouez la dernière carte de votre main, tirez une carte de la pioche à la fin de votre tour.

Pendant votre tour

Vous devez effectuer **UNE** des actions suivantes.
Les détails de chaque action sont donnés plus loin.

- 1 Jouez une **carte Influence** de la valeur requise (de 1 à 6).
- 2 Défaussez 1 carte et piochez 2 cartes.
- 3 Défaussez 1 carte et prenez toutes les cartes d'une autre colonne du Marché. La carte du dessus de la colonne que vous prenez doit être de la même couleur ou de la même valeur que la carte que vous défaussez. Tous les agents sont blancs.
- 4 Défaussez 3 cartes de la même couleur, prenez 1 quête et piochez 1 carte.
- 5 Jouez un agent, utilisez son pouvoir et retirez-le du jeu.



Détail des actions

1 Jouez une **carte Influence** de la valeur requise (de 1 à 6).

Détail des cartes Influence :



La **couleur** de la carte représente un fief du royaume.

La **valeur** de la carte indique l'influence au sein de ce fief.

Plus une valeur est élevée, plus vous avez d'influence dans ce fief.



Le nombre de symboles indique le nombre d'exemplaires de la carte dans le jeu. Par exemple, les cartes 1 sont marquées de 4 symboles : cela signifie qu'il y a 4 cartes de valeur 1 dans chaque couleur.

Les cartes Influence doivent être jouées dans votre zone de jeu de 1 à 6, chacune recouvrant la précédente (le cas échéant).

Vous ne pouvez pas sauter une valeur.

Par exemple, si vous avez joué un 1 violet dans votre zone de jeu, vous pouvez uniquement jouer un 2 violet dessus.

Vous ne pouvez avoir qu'une seule pile de chaque couleur dans votre zone de jeu.

Par exemple, vous ne pouvez pas jouer un 1 bleu si vous avez déjà une pile de cartes bleues dans votre zone de jeu.

Exemple :



Votre zone de jeu

Cartes jouables



Cartes non jouables

Votre main

Lorsque vous effectuez cette action, vous augmentez votre influence au sein d'un fief et gagnez des points de victoire (PV).

Si vous jouez la dernière carte de votre main, tirez une carte de la pioche à la fin de votre tour.



2

Défaussez 1 carte et piochez 2 cartes.

Marché



Pioche



Votre main



Le Marché

Le Marché est composé de 3 colonnes. Chaque colonne peut contenir plusieurs cartes. Si une colonne est vide, révéléz la première carte de la pioche pour la compléter.

Défausser

Chaque fois que vous **défaussez** une carte, défaussez-la sur une colonne du Marché. Placez-la par-dessus la carte précédente tout en la décalant de manière à ce que l'ensemble soit visible. Il n'y a pas de contrainte de pose ; vous pouvez placer n'importe quelle carte dans n'importe quelle colonne, peu importe la carte qu'elle recouvre.

3

Défaussez 1 carte et prenez toutes les cartes d'une autre colonne du Marché. La carte du dessus de la colonne que vous prenez doit être de la même couleur ou de la même valeur que la carte que vous défaussez.

Tous les agents sont blancs.

Défaussez une carte sur l'une des colonnes du Marché (1).

Ensuite, **prenez toutes les cartes d'une autre colonne** (2).

La dernière carte posée dans cette colonne (celle du dessus) doit avoir la **même couleur**, la **même valeur** ou le **même nom** que la carte que vous venez de défausser.

Les cartes Livre ou Légende peuvent remplacer n'importe quelle couleur lorsque vous les défaussez ou que vous les prenez du Marché. Enfin, révélez une carte de la pioche pour reconstituer la colonne que vous venez de prendre (3).



4

Défaussez 3 cartes de la même couleur, prenez 1 quête et piochez 1 carte.

Défaussez vos 3 cartes une par une en les plaçant sur une ou plusieurs colonnes du Marché.

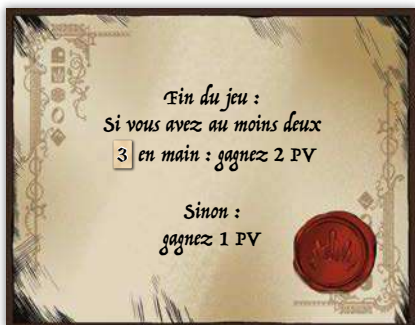
Exemple :



Quête :

Les quêtes sont une autre source de PV. Vous devez les conserver face cachée afin d'être seul à les connaître. Au décompte final, une quête réussie vaut 2 PV, une quête échouée vaut tout de même 1 PV. Les conditions de réussite dépendent toujours des cartes Influence de votre main à la fin de la partie.

Exemple de quête :



Cette quête vous rapporte 2 PV car vous avez deux cartes de valeur 3 en main. Si vous avez plus d'une quête, vos cartes peuvent servir pour plusieurs quêtes à la fois.

5

Jouez un agent, utilisez son pouvoir et **retirez-le** du jeu.

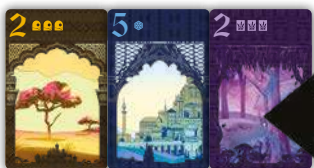


Espion :

Choisissez un joueur et nommez une carte Influence que vous pourriez jouer dans votre zone de jeu (couleur et valeur). Si le joueur a cette carte, il doit immédiatement la placer dans votre zone de jeu. Sinon, piochez une carte.

Exemple :

Vous avez un 1 violet dans votre zone de jeu. Vous jouez l'Espion, choisissez votre voisin de droite et annoncez « 2 violet ». Si votre voisin de droite a un 2 violet, il doit le jouer sur votre 1 violet.



Votre zone de jeu



Main du joueur adverse



Conseiller :

Prenez 2 cartes du Marché. Elles peuvent venir de différentes colonnes. Vous avez le droit de prendre des cartes déjà recouvertes. Complétez le Marché (si nécessaire) après avoir pris vos deux cartes.



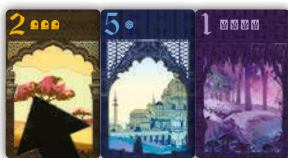
Condition : Le Conspirateur peut uniquement être joué si un adversaire a en jeu une carte de valeur supérieure aux vôtres dans la couleur à jouer.

Conspirateur :

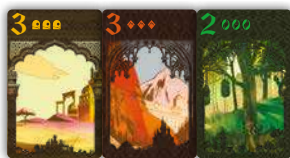
Sous réserve de remplir la condition ci-dessus, jouez immédiatement une carte Influence en sautant une valeur (par ex. un 4 sur un 2).

Cela signifie que vous pouvez commencer une colonne avec un 2.

Exemple :



Votre zone de jeu



Zone du joueur adverse



Votre voisin a un 3 jaune dans sa zone de jeu, ce qui est supérieur à votre 2 jaune. Vous avez donc le droit d'utiliser le Conspirateur pour poser un 4 jaune directement par-dessus votre 2 jaune.

Votre main

Tout agent joué doit être retiré du jeu et placé dans l'espace prévu à cet effet. Vous pouvez consulter les cartes retirées du jeu à tout moment pour compter le nombre d'agents qui ont été utilisés.



Rallier des clans et accomplir des exploits

En plus de l'action de votre tour, vous pouvez obtenir des bonus si vous remplissez les conditions requises. Avant ou après votre action, vous pouvez rallier un **clan** ou remporter un ou plusieurs **exploits**.

Les clans :

Chaque clan règne sur l'un des cinq fiefs du royaume, représenté par sa couleur. Lorsque vous avez gagné suffisamment d'influence dans un fief, le clan qui le dirige vous rejoint et soutient votre accession au trône. Pour cela, vous devez avoir joué la carte Influence de valeur 3 (ou supérieure) dans cette couleur. Par exemple, pour rallier le clan du Loup, vous devez avoir joué le 3 jaune (ou supérieur) dans votre zone de jeu.

Exemple de clans :



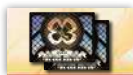
Un même joueur ne peut rallier qu'un seul clan et ne peut plus en changer jusqu'à la fin du jeu, même si un autre joueur venait à le surpasser dans cette couleur.

Rallier un clan vous permet d'utiliser ses pouvoirs. Certains clans fournissent des cartes Agent spécial ou Légende (prenez-les dans la pile préparée au début de la partie). Suivez les instructions données sur ces cartes pour appliquer leurs effets.

Exploits :

Si vous remplissez les conditions indiquées sur une des cinq cartes Exploit, vous pouvez obtenir cette carte au début ou à la fin de votre tour. Chaque exploit rapporte 1 PV à la fin de la partie. *Vous pouvez obtenir plusieurs exploits dans le même tour.*

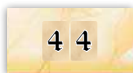
Liste des exploits :



Avoir **deux** **quêtes** dans votre zone de jeu.



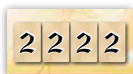
Avoir **un 6** dans votre zone de jeu.



Avoir **deux 4** (ou supérieur) dans votre zone de jeu.



Avoir **trois 3** (ou supérieur) dans votre zone de jeu.



Avoir **quatre 2** (ou supérieur) dans votre zone de jeu.



Révéler **trois livres** de votre main.
(Remettez-les ensuite dans votre main)



Révéler **trois reliques** de votre main.
(Remettez-les ensuite dans votre main)



Utiliser **un espion** pour jouer **une carte Influence de valeur 2** (ou supérieure).

IV. Fin de la partie

La partie se termine lorsque l'une des conditions suivantes survient :

1 Toutes les quêtes et exploits ont été pris, ou

2 La dernière carte a été piochée.

Terminez la manche en cours afin que chaque joueur ait joué le même nombre de tours. Ensuite, passez au décompte final pour déterminer le vainqueur !

V. Décompte final

Rappel : certains clans affectent le décompte final.

Chaque joueur compte ses PV de la façon suivante :

1 **Cartes Influence :** retenez votre dernière carte (la plus forte) de chaque colonne. Faites la somme de ces cartes et gagnez autant de PV.

2 Comparez le nombre de vos cartes **Livre** (et **Légende**) avec les mains des autres joueurs. Le joueur qui en a la majorité gagne 3 PV. Le joueur en deuxième position gagne 1 PV. En cas d'égalité, chacun marque les points attribués à son rang. Si l'égalité concerne la première place, la seconde n'est pas attribuée.

3 **Reliques :** pour chaque relique en votre possession, vérifiez si vous avez joué la carte la plus forte de la couleur correspondant à la relique (les égalités comptent). Si oui, gagnez 1 PV. Sinon, perdez 1 PV.

4 Chacune de vos **quêtes** vous rapporte 1 à 2 PV (selon vos cartes en main).

5 **Exploits :** gagnez 1 PV pour chaque exploit accompli.

Le joueur qui a obtenu **le plus de PV** gagne la partie !
En cas d'égalité, tranchez l'égalité en faveur du joueur qui possède **le plus de livres** en main, puis de celui qui possède **le plus de cartes** en main. S'il y a encore égalité, la victoire est partagée.

Variante pour 2 joueurs

Modifications de mise en place :

Avant de commencer :

1. Prenez une couleur au hasard et retirez-la intégralement du jeu en rangeant ses reliques, ses clans, ses quêtes et ses cartes Influence dans la boîte.
2. Ne mettez que **quatre cartes Quête et Exploit** dans les rangées respectives au lieu de cinq.
3. Retirez du jeu tous les agents marqués de l'icône  dans le coin inférieur droit de la carte.

Crédits

Conception du jeu : Jeffrey CCH, Kenneth YWN

Couverture : Coda Ho

Conception graphique : Roxy Dai, Coda Ho

Production : Isaac Chan, Kenneth YWN

Éditeur original : *Ice Makes* (Alex Chan, Isaac Chan)

Version anglaise : *Northstar Games*

Édition française : *Fearless Frog* (une marque de *La Boite de Jeu*)

Traduction française : Antoine Prono (Transludis)

Relecture, maquettage : Benjamin Carayon & Grégory Oliver

Distribution : *Blackrock Games*

@2024, une collaboration *Ice Makes* et *La Boite de Jeu*.

Tous droits réservés. Reproduction partielle ou totale interdite sans autorisation expresse de l'éditeur.





