

# KINGS & CREATURES

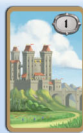
Mon royaume pour un jeu !  
De Nicko Böhnke

Chaque année a lieu une fabuleuse rencontre qui réunit tous les héros impatients de mesurer leur force. Quiconque a un rang, une réputation ou une renommée à défendre se doit d'y participer. Mais il n'y a pas que les gentils héros, les preux chevaliers et les superbes princes qui s'y donnent rendez-vous. La présence de centaures hirsutes, de minotaures musclés et autres Créatures fantastiques contribue à la légende de cet événement. Serez-vous conquérir héros et trésors parmi vos partisans et vous attirer les faveurs des rois ?

## Mise en place

Le jeu contient 110 cartes : Châteaux (6), Trésors (23), Héros (21), Légendes (19), Rois (16), Créatures Fantastiques (25).

Les cartes utilisées dépendent du nombre de joueurs :



**Châteaux :** Chacun reçoit un Château de départ au hasard qu'il pose face visible devant lui. Utilisez pour cela les Châteaux 1, 2, etc. selon le nombre de joueurs. Les autres sont remis dans la boîte.

Si vous jouez à 4, utilisez les Châteaux 1, 2, 3 et 4.



**Légendes :** Tirez au hasard 3 cartes Légende par joueur sans les regarder. Les autres sont remises dans la boîte.

À 4 joueurs, vous jouez avec 4 x 3 = 12 cartes Légende.



- Utilisez tous les autres types de cartes **sans nombre de joueurs spécifié** (dans le coin inférieur droit).
- À partir de 3 joueurs, ajoutez les cartes indiquant 3+ ;  
À partir de 4 joueurs, ajoutez en plus les cartes indiquant 4+, etc.

Cette carte est toujours utilisée que vous soyez 4, 5 ou 6 joueurs. Même les cartes indiquant 3+ ou sans spécification du nombre de joueurs sont utilisées pour cette partie.



Mélangez toutes les cartes utilisées, à l'exception des Châteaux, et formez 5 piles face cachée. Chaque pile doit contenir...

- 7 cartes à 2 joueurs ;
- 10 cartes à 3 joueurs ;
- 14 cartes à 4 joueurs ;
- 17 cartes à 5 joueurs ;
- 20 cartes à 6 joueurs.

Il reste toujours 3 cartes parmi celles utilisées. Remettez-les dans la boîte avec celles écartées précédemment.



Gardez un crayon et le bloc de score à portée de main.

## Préparation de la manche

Choisissez une des piles de cartes face cachée et placez-la au milieu. C'est la pioche de cette manche.

Retournez des cartes selon le nombre de joueurs et alignez-les au milieu de la table. Placez la pioche à côté.

- 5 cartes à 2 joueurs
- 6 cartes à 3 joueurs
- 7 cartes à 4 joueurs
- 8 cartes à 5 joueurs
- 9 cartes à 6 joueurs

## Déroulement de la partie

**Vous ne jouez pas à tour de rôle ! Le joueur qui joue** est toujours celui dont la carte visible devant lui affiche la plus petite valeur. Les cartes des joueurs qui se sont déjà retirés de cette manche sont ignorées.

À votre tour de jeu, choisissez une des cartes retournées au milieu de la table et ajoutez-la à votre suite de cartes, de manière à ce que...

Les cartes de la manche en cours sont ainsi toutes alignées à la même hauteur.



- ...elle vienne recouvrir la valeur (nombre en haut à droite) de la précédente carte que vous avez posée ;
- ...elle soit décalée vers le haut par rapport à votre Château.

Retournez ensuite une nouvelle carte de la pioche de cette manche s'il en reste.

Stéphane a devant lui la carte Château 1 (A). Comme il s'agit toujours de la carte la plus basse au début, il entame la partie. Il choisit la carte 62 (B) au milieu et recouvre la valeur (1) de son Château, en la décalant vers le haut.



Le Château 2 (C) de Christian est désormais la carte visible en jeu la plus basse et c'est donc à lui de jouer. Il choisit la carte 8 (D) : un Trésor. Puis Tina recouvre le 3 (E) de sa carte Château avec la carte Héros 76 (F). C'est maintenant le 8 (D) de Christian qui devient la carte la plus basse. Il choisit la carte 16 (G) et possède encore la carte la plus basse visible. C'est donc de nouveau à lui de jouer.



Les deux cartes que Christian a récupérées (jusqu'ici) durant cette manche sont alignées à la même hauteur, mais légèrement décalées vers le haut par rapport à son Château.

## Se retirer de la manche

Vous devez vous retirer si...

- ... vous posez votre 3<sup>e</sup> carte de cette manche devant vous ou
- ... vous choisissez une carte de plus faible valeur que la précédente carte visible que vous recouvrez.

Le joueur qui se retire...

- ...abaisse les cartes récupérées durant cette manche au niveau de son Château ;
- ...ne peut plus récupérer de cartes jusqu'à la fin de la manche.



Une fois que tous les joueurs se sont retirés, la manche est terminée.

Christian récupère sa 3<sup>e</sup> carte de la manche. Aux cartes posées devant lui, on voit bien qu'il s'agit de 3 cartes récupérées durant ce tour car elles sont alignées et décalées vers le haut. Christian se retire donc de la manche. Il abaisse alors ces 3 cartes au niveau de son Château et attend la fin de la manche. Même s'il possède encore la carte visible de plus faible valeur (32), elle est ignorée jusqu'à la fin de la manche.



Parmi les joueurs encore en jeu, Stéphane possède la carte la plus basse (62) ; c'est donc à lui de jouer. Il choisit la carte 19. Bien que ce ne soit que sa 2<sup>e</sup> carte de la manche, il est obligé de se retirer car la carte 19 est plus basse que la 62 qu'elle recouvre. À son tour, il abaisse ses deux cartes au niveau de son Château et ne peut plus récupérer de cartes.





## Fin de la manche et Points de Gloire des héros



**Héros :** À la fin de chaque manche, chaque joueur marque des **Points de Gloire pour ses cartes Héros**. Comparez le nombre de héros représentés sur toutes vos cartes déjà posées avec ceux de vos voisins de droite et de gauche !

Le joueur qui possède plus de héros que son **voisin de droite ou de gauche** marque :

- 1 Point de Gloire à l'issue de la 1<sup>re</sup> manche ;
- 2 Points de Gloire à l'issue de la 2<sup>e</sup> manche ;
- 3 Points de Gloire à l'issue de la 3<sup>e</sup> manche ;
- 4 Points de Gloire à l'issue de la 4<sup>e</sup> manche ;
- 5 Points de Gloire à l'issue de la 5<sup>e</sup> et dernière manche.

Le joueur qui possède **plus de héros** que ses **deux voisins réunis**, marque le **double de Points de Gloire** (par exemple, 6 Points au lieu de 3 à l'issue de la 3<sup>e</sup> manche).

Les Points sont notés sur le bloc de score. À 2 joueurs, chacun n'a qu'un seul voisin ; les Points de Gloire ne peuvent donc jamais être doublés.

À l'issue des 3 premières manches, Stéphane possède 6 héros et Christian 3. Avec ses 7 héros, Tina en possède certes plus que chacun de ses deux voisins, mais pas réunis (9). Elle marque donc simplement 3 Points. Stéphane marque lui aussi 3 Points car il possède plus de héros que son voisin Christian, qui, lui, repart bredouille car ses deux voisins ont plus de héros que lui. Si Tina avait eu 10 héros ou plus, elle aurait marqué 6 Points.



## Préparation d'une nouvelle manche

Remettez dans la boîte toutes les cartes encore visibles ou face cachée au milieu de la table. Choisissez une nouvelle pioche pour la manche. Retournez et alignez de nouveau **face visible** le nombre de **cartes** correspondant au nombre de joueurs (voir Préparation de la manche).

Le joueur qui a terminé la manche précédente avec la **carte la plus basse** entame la manche suivante. Comme précédemment, le joueur dont c'est ensuite le tour est celui qui possède la **carte la plus basse** visible devant lui, tant qu'il ne s'est pas retiré...

Stéphane entame cette manche car la valeur de sa dernière carte de la manche précédente (15) est inférieure à celle de Tina (24) et de Christian (33). Stéphane choisit la 23 et peut rejouer.



### Conseils :

Il est souvent judicieux de terminer une manche avec la carte la plus basse. Le joueur qui termine une manche avec une carte haute sera parmi les derniers à jouer à la manche suivante. S'il n'y a plus de carte supérieure parmi celles disponibles au milieu, vous serez obligé de choisir une carte inférieure à votre dernière carte posée et serez contraint de vous retirer.

## Fin de la partie... et Points de Gloire

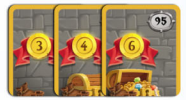
Après 5 manches, vous avez utilisé toutes les pioches. La partie est terminée.

Chaque joueur marque une dernière fois des Points de Gloire pour ses **cartes Héros**. Puis vous marquez des Points de Gloire supplémentaires pour les autres cartes que vous avez récupérées.



**Trésors :** Chaque carte Trésor vous rapporte le nombre de Points de Gloire indiqué.

3 + 4 + 6 ; ces Trésors rapportent 13 Points de Gloire à Tina.



**Créatures Fantastiques :** Chaque Créature Fantastique rapporte au joueur autant de Points de Gloire que de **Créatures différentes** qu'il possède. Il existe 6 Créatures différentes : centaures, minotaures, griffons, chimères, dragons et licornes.

Stéphane possède 4 Créatures Fantastiques différentes ; chacune de ses 6 Créatures Fantastiques lui rapporte donc 4 points, soit 6 x 4 = 24 Points de Gloire.



**Rois :** Selon sa couleur, chaque Roi « règne » sur un type de cartes.

Si vous possédez **plus de cartes de la couleur du Roi** que votre voisin de **gauche**, vous marquez autant de Points de Gloire que le nombre de **couronnes** représentées dans la colonne **de gauche** sur la carte.

Si vous possédez **plus de cartes de la couleur du Roi** que votre voisin de **droite**, vous marquez autant de Points de Gloire que le nombre de **couronnes** représentées dans la colonne **de droite** sur la carte.

À 2 joueurs, vous marquez des Points dans les deux sens.

Le Roi rouge règne sur les Héros. Il rapporte des Points de Gloire si le joueur possède plus de cartes Héros que ses voisins. (Ne comptez que les **cartes**, pas les héros dessus !)

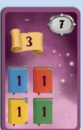


Stéphane

Stéphane possède ce Roi rouge. Il lui rapporte 3 Points de Gloire car il possède plus de cartes rouges que sa voisine (de droite) Tina. Peu importe qu'il y ait plus de héros représentés sur les cartes de Tina. Stéphane ne marque aucun point du côté gauche car son voisin Christian possède également 4 cartes rouges.



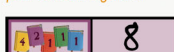
Christian



**Légendes :** Chaque **Légende réalisée** rapporte au joueur autant de Points qu'indiqués sur le parchemin.

Une Légende est réalisée si le joueur a réussi à réunir devant lui (au moins) le nombre et la couleur de cartes indiqués. Une même carte peut servir à réaliser plusieurs Légendes.

Ces deux Légendes rapportent respectivement 3 et 5 Points à Tina car elle possède les cartes demandées. Elle peut comptabiliser les mêmes cartes pour les deux Légendes.



**Le joueur qui totalise le plus de Points de Gloire remporte la partie.**

