



Un jeu de cartes pour 3 à 6 joueurs

Durée: 10 à 30 minutes

Contenu :

30 pièces + 6 cartes de personnage (Roi, Voleur, Ministre, Bourreau, Shérif, Paysan)
+ 2 cartes d'aide + Livret de règles

Mise en place :

1- Préparation de la banque : Mettez les pièces dans la banque et placez-la au centre de la table. Dans les parties à 6 joueurs, mettez toutes les pièces dans la banque. Vous aurez besoin de 25 pièces pour 5 joueurs, 20 pour 4 joueurs et 15 pour 3 joueurs.

- 2- Chaque joueur prend 3 pièces.
- 3- Mélangez les cartes et distribuez-en une à chaque joueur. Le joueur avec le Roi devient le premier joueur.
- 4- Le premier joueur mélange à nouveau les cartes et pose les 6 cartes autour de la table en 6 "emplacements" face cachée.
- 5- Au fur et à mesure que la partie avance, les cartes changent de position et personne ne possède une carte en particulier. Chaque joueur a un emplacement et les cartes se déplacent entre les emplacements. Chaque joueur peut utiliser la carte sur son emplacement à chaque tour. Dans une partie à 6 joueurs, chaque emplacement appartient à un joueur. Dans une partie à 5 joueurs, un des emplacements n'a pas de propriétaire et la carte dans cet emplacement n'est jamais jouée par quiconque. Dans une partie à 4 joueurs, il y a 2 emplacements sans joueur. Dans une partie à 3 joueurs, il y a un emplacement vide tous les 2 joueurs.

5 joueurs



4 joueurs



3 joueurs



6- Chaque joueur peut regarder une carte (à l'exception de la carte sur son propre emplacement) et le premier joueur commence la partie.

Comment jouer :

Chaque joueur réalise une action à chaque tour. Les tours sont joués dans le sens horaire, en commençant par le premier joueur.

Lorsque c'est votre tour, réalisez une des actions suivantes:

1. Payez une pièce de monnaie et regardez la carte à votre emplacement.

Si un joueur veut voir sa carte et n'a pas de pièce pour payer, tous les autres joueurs prennent une pièce dans la banque et il peut réaliser son action. Il devrait y avoir assez de pièces dans la banque.

2. Déplacez les cartes.

En disant "à droite", chaque carte se déplace vers l'emplacement sur sa droite (tourne dans le sens anti-horaire). En disant "à gauche", chaque carte se déplace vers l'emplacement sur sa gauche (dans le sens horaire). En disant "à l'avant" chaque carte va à l'emplacement en face du joueur (ce qui signifie la 3ème carte à partir de la gauche ou de la droite).

3. Revendiquez un personnage et agissez.

Les capacités des personnages :

Roi : Le joueur qui prétend que la carte à son emplacement est le Roi, dit "Qui est le ministre ?" et prend 3 pièces de la banque. Si un joueur prétend être le ministre, il dit "Oui Majesté" et prend une pièce.

Le Ministre : Il peut prendre 2 cartes et les mélanger au-dessus ou au-dessous de la table et les remettre à leur emplacement. Il peut choisir n'importe quelle carte, même la carte sur son propre emplacement.

Voleuse : Elle prend une pièce du joueur à sa droite et une pièce du joueur à sa gauche. Si l'un d'entre eux n'a plus d'argent, elle en prend à la banque.

Bourreau : Il peut prendre toutes les pièces d'un joueur s'il peut deviner sa carte correctement. Le bourreau désigne une carte (devant un joueur et) et devine le personnage. Le joueur à cet emplacement doit vérifier sa carte. Si le bourreau avait raison, il prend toutes ses pièces, sinon il n'obtient rien.

Shérif : Elle dit "Payez la taxe" et tous les joueurs doivent payer une pièce de monnaie à la banque. Comme le shérif ne paie pas d'impôt, il choisit un joueur et dit "Vous payez 2 fois la taxe" et ce joueur doit payer une pièce de plus.

Paysan : Le paysan est le seul personnage qui doit montrer sa carte. Ensuite, il doit nommer toutes les cartes une par une: "Roi, voleur, ministre et bourreau" et montrer les cartes. S'il peut deviner correctement, il prend toutes les pièces qui restent dans la banque.

Être défié :

Le jeu est basé sur le fait que les joueurs revendiquent leurs cartes. Leur affirmation peut être fondée ou non. Quand un joueur revendique sa carte, d'autres joueurs peuvent le défier. Dans ce cas, le prétendant donne sa carte face cachée au contestataire. Le contestataire voit la carte sans la montrer aux autres joueurs et la lui rend. Si le prétendant avait raison, le contestataire doit payer une pièce à la banque. Mais si le prétendant avait tort, il n'y a pas de pénalité pour lui et il ne fait que passer son tour.

Fin de la partie :

La partie se termine lorsque la banque est vide. Le joueur avec le plus de pièces gagne la partie.

Conseils:

- Si deux joueurs ou plus veulent défier un joueur, le joueur à droite du prétendant (dont le tour vient le plus tard) a la priorité.
- Si un joueur n'a plus de pièces et qu'il doit payer la banque, tous les autres joueurs prennent une pièce de la banque à la place. Cela se fait à partir du joueur à droite du joueur qui ne peut pas payer et dans le sens anti-horaire.
- Si le nombre de pièces est inférieur au nombre de joueurs, la partie se termine lorsque la dernière pièce est prise.
- Si 2 joueurs revendiquent le titre de ministre en même temps, les deux doivent s'affronter. Chacun doit regarder la carte de l'autre prétendant, et chaque joueur qui a fait une fausse revendication doit payer une pièce à la banque.
- Si vous n'avez plus de pièces, vous ne devez pas payer de taxe.

À propos du Paysan :

Le joueur qui revendique la carte Paysan doit remettre 2 pièces à la banque comme pénalité s'il fait une erreur (sur sa carte ou sur celles des autres joueurs). Dans ce cas, les cartes sont retournées face cachée et le jeu continue. Si le joueur a fait l'erreur et n'avait qu'une seule pièce, il donne sa pièce à la banque et les autres joueurs prennent une pièce de la banque. En particulier, s'il n'a plus de pièces, tous les autres joueurs prennent 2 pièces de la banque. Au début, le joueur à sa droite prend une pièce, et cela se fait dans le sens anti-horaire et chaque joueur prend une pièce de la banque. Cela continuera encore une fois jusqu'à ce que tout le monde ait pris 2 pièces ou jusqu'à ce que la banque soit vide.

Conçu et publié par :
Farbood Engareh (Reality Game)



Responsable du design :
Mohamad Zarei

Équipe de conception et de production :

Javad Abdian

Sohrab Mostaghim

Reza Agharahimi

Illustration de couverture :

Mohamad Reza Mousavi

Traduction française :

Stéphane Athimon