

Je suis le Roi et c'est moi qui fait la loi !
Vous voulez ma place ? Je vous en prie !
Mais seul celui qui remportera
13 Couronnes en sera digne.



13 COURONNES

RÈGLES DU JEU

MATÉRIEL

52 CARTES ROIS

Chaque carte représente un Roi de couleur **(A)** et sa loi **(B)**.
Un personnage différent s'est glissé dans chacune des 4 couleurs.
Chacun d'eux est tout de même considéré comme un Roi.



3 CARTES SPÉCIALES

Les cartes spéciales (*jaunes*) sont jouées comme des cartes Rois mais servent également de Joker (*cf. Page 7*).



La carte **1^{er} Roi** est utilisée au début de partie.

8 PIONS BLASONS



4 PIONS GARDES



65 COURONNES



2

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

MISE EN PLACE

- 1 Disposez la carte **1^{er} Roi** au centre de l'espace de jeu. Cette carte est considérée comme le **Roi au pouvoir**.
- 2 Mélangez toutes les autres cartes et formez **une pioche face cachée**.
- 3 Constituez une réserve avec les **piens** et les **couronnes**.
- 4 Distribuez **6 cartes** à chaque joueur.
- 5 Le joueur le plus généreux est désigné premier joueur. En compensation, les autres joueurs récupèrent des couronnes depuis la réserve : le **2^{ième}** joueur prend 1 couronne, le **3^{ième}** en prend 2, le **4^{ième}** en prend 3 et le **5^{ième}** en prend 4.



TOUR DE JEU

Les joueurs jouent, tour à tour, dans le sens des aiguilles d'une montre. À votre tour, vous devez réaliser **un des 3 choix suivants** :

- Appliquer la loi du Roi au pouvoir.
- Changer le Roi au pouvoir.
- Refaire votre main.

FIN DE PARTIE

Le joueur qui obtient sa **13^{ième} couronne** gagne immédiatement la partie.



13x

3

ACTIONS

APPLIQUER LA LOI

Pour appliquer la loi et **obtenir la récompense**, vous devez **réaliser l'action** indiquée sur la carte du Roi au pouvoir.

Action

Récompense



Dans cet exemple, vous devez révéler 1 carte bleue et 1 carte orange depuis votre main pour gagner 1 couronne et 1 garde.



Dans cet exemple, vous devez défausser 1 blason pour voler 1 couronne à un adversaire.

À votre tour de jeu, vous pouvez **appliquer plusieurs fois la loi** du Roi en place, tant que l'action est réalisable (cf. page 6).

CHANGER DE ROI

Pour changer de Roi, vous devez jouer une carte de votre main en recouvrant la carte du Roi déjà au pouvoir.

Après avoir changé de Roi, vous **pouvez appliquer sa loi**.



L'ancien Roi au pouvoir (carte orange) est remplacé par le nouveau Roi au pouvoir (carte verte).

4

ACTIONS

REFAIRE VOTRE MAIN

Lorsque vous refaites votre main, vous ne gagnez pas de couronnes ou de pions mais les nouvelles cartes acquises vous aideront certainement pour la suite de la partie.

Pour refaire votre main, vous pouvez commencer par défausser depuis votre main n'importe quel nombre de cartes (même 0) **puis** piocher de nouvelles cartes jusqu'à posséder **6 cartes en main**.



Le joueur décide de garder son Roi bleu.

Le joueur complète sa main à 6 cartes

À noter : Si la pioche est vide, celle-ci est reformée en mélangeant toutes les cartes défaussées et jouées sauf le Roi au pouvoir. Si le Roi au pouvoir est une carte à trou, gardez aussi la carte dont la récompense est visible à travers le trou.

Cartes à trou

Parmi les Rois, 4 présentent une loi avec un trou à la place de la récompense. Une fois le Roi au pouvoir, la nouvelle loi laisse donc apparaître la récompense de la loi du Roi précédent.



5

ICÔNES DES ACTIONS

Les actions ci-dessous demandent de révéler aux adversaires des cartes depuis votre main.

À noter : Les cartes ainsi révélées retournent dans votre main.
Si à votre tour, vous appliquez plusieurs fois la loi, vous devez révéler des cartes différentes à chaque fois.



Vous devez **révéler 2 cartes** : 1 bleue et 1 violette.



Vous devez révéler 1 carte de **la couleur annoncée à haute voix par le joueur ayant joué la carte.**

La couleur annoncée reste la même pour tous les autres joueurs.



Vous devez révéler 2 cartes **de même couleur.**

Les actions ci-dessous (avec l'icône ) demandent de vous défausser de cartes, couronnes ou pions.



Vous devez **défausser** 2 cartes oranges.
Les cartes sont mises dans une défausse, faces cachées.



Vous devez **défausser** 1 blason.
Ce pion est remis dans la réserve.

Les actions ci-dessous ne sont réalisables qu'une fois par tour.



Vous devez posséder **strictement plus** de cartes vertes que chacun de vos adversaires et les révéler.
Si un adversaire en possède le même nombre ou plus que vous, il doit le dire et les révéler. Dans ce cas, personne ne gagne la récompense.



Vous devez posséder **strictement moins** de couronnes que chacun de vos adversaires.



Vous devez posséder **exactement** 4 cartes en main.



ICÔNES DES RÉCOMPENSES

Les récompenses ci-dessous s'obtiennent lorsque les actions des lois appliquées sont respectées.

À noter : Si la récompense ne peut être acquise (plus de pions dans la réserve...) alors celle-ci est perdue. C'est peut-être le moment de changer le Roi au pouvoir.



Vous gagnez **1 couronne** depuis la réserve.




Vous gagnez **4 couronnes** depuis la réserve.



Vous gagnez **1 garde** et **1 blason de la couleur de votre choix** depuis la réserve.

Attention : Un joueur ne peut pas posséder plus de 2 Pions (cf. Page 8).

Lorsqu'une loi présente l'icône , la récompense indiquée n'est pas prise dans la réserve mais directement volée à vos adversaires.

À noter : Lors d'un vol de plusieurs cartes, couronnes ou pions, vous pouvez répartir votre vol entre un ou plusieurs joueurs.



Vous volez 2 cartes à vos adversaires.
Lors d'un vol de carte, vous prenez aléatoirement la carte depuis la main de l'adversaire.



Vous volez 1 couronne à un adversaire.

Cartes spéciales

- ▶ Une carte spéciale peut être jouée normalement pour devenir le Roi au pouvoir et ainsi changer la loi.
- ▶ Lors de l'application d'une loi où vous devez révéler ou défausser des cartes, une carte spéciale peut être **défaussée pour remplacer 1 carte manquante** de n'importe quelle couleur.



PIONS GARDES ET BLASONS

Vous ne pouvez pas posséder plus de 2 pions.

À noter : Si vous souhaitez acquérir un éventuel 3^{ème} pion, vous devez vous défausser d'un de vos pions.



Pion Garde

À la fin de votre tour, vous pouvez **protéger le Roi au pouvoir** en plaçant dessus 1 Garde en votre possession.

À noter : Il ne peut y avoir qu'un seul garde sur un roi.

L'adversaire qui souhaite changer le Roi protégé par un Garde doit commencer par défausser le Garde en vous donnant 1 carte de sa main.

À noter : Si c'est vous qui avez mis le Garde, vous pouvez changer le Roi au pouvoir en ignorant et défaussant le Garde.

Pion Blason

Lors de l'application d'une loi où vous devez révéler ou défausser des cartes, vous pouvez défausser un Blason en votre possession pour remplacer **1 carte de même couleur**.



=



Pour appliquer la loi et gagner les 4 couronnes, le joueur révèle 3 cartes bleues et défausse le blason bleu.

Auteur : Romain Caterdjian
Illustration : Vincent Joassin

Développement : Nicolas Badoux
Chef de Projet : Cédric Szydowski
Graphisme : Vincent Joassin

Remerciement : Je lève ma couronne en remerciement à tous les joueurs et designers participant aux nombreux playtests à Taiwan (TBD, Soso, Mizo, Kaohsiung, Taichung...) et aux amis Kaishin, Joris, Zorba et Lyn.

©Tsume Art. All Rights Reserved. All other logos, products and company names mentioned are trademarks of their respective owners.

Yoka
BY TSUME