

Mon Royaume

pour un conte

Règles simplifiées

pour jouer immédiatement

de 2 à 4 joueurs

à partir de 7 ans

20 minutes

Pour vous permettre de jouer immédiatement avec vos enfants, nous vous proposons de débiter l'apprentissage des règles de jeu avec ce livret de règles simplifiées. Elles vous proposent deux niveaux de jeu successifs, qui introduisent les différentes règles étape par étape, avant de passer si vous le souhaitez au livret de règles complet.

Premier niveau de Jeu

Le bâtis mon Royaume

Principe et but du jeu

Chaque joueur crée un royaume imaginaire cohérent avec ses héros, ses terrains, ses ateliers et son château.

Matériel

Dans cette première version du jeu, vous ne jouez qu'avec les 56 tuiles Royaume.

Mise en place

Les tuiles Royaume sont mélangées puis empilées en tas face cachée au centre de la table.



Pour une partie à 3 joueurs

Avant de les mélanger, retirez 10 tuiles Royaume :

- 5 personnages NIVEAU 1 (un de chaque couleur)
- 5 terrains NIVEAU 2 (un de chaque couleur)

Ces tuiles sont défaussées dans la boîte, elles ne serviront pas pour cette partie.

Pour une partie à 2 joueurs

Avant de les mélanger, retirez 20 tuiles Royaume :

- 10 personnages NIVEAU 1 (deux de chaque couleur)
- 5 terrains NIVEAU 2 (un de chaque couleur)
- 5 ateliers NIVEAU 3 (un de chaque couleur)

Ces tuiles sont défaussées dans la boîte, elles ne serviront pas pour cette partie.

Les tuiles Royaume

Les tuiles Royaume sont au nombre de 56. Il y en a 11 de chaque couleur, plus un château Noir.

Chaque couleur comprend :

- Au NIVEAU 1 : quatre personnages et un monstre,
- Au NIVEAU 2 : trois terrains,
- Au NIVEAU 3 : deux ateliers,
- Au NIVEAU 4 : UN château unique.

Déroulement du jeu

Le jeu se déroule en 3 temps :

1. Le temps des choix

Choisissez les tuiles qui composeront votre royaume.

2. Le temps des bâtisseurs

Construisez votre royaume en respectant les règles d'empilement.

3. Le temps des légendes

Procédez au décompte des points de victoire pour déterminer le gagnant.



Le temps des Choix

Cette étape se joue en deux manches identiques.

1ère manche

Distribuez 7 tuiles Royaume au hasard à chaque joueur.

1. Prenez connaissance de vos tuiles Royaume. Choisissez-en une puis posez-la devant vous face cachée.
2. Lorsque chaque joueur a posé une tuile devant lui, retournez-la face visible et conservez-la devant vous à la vue de tous.
3. Donnez à votre voisin de gauche toutes les tuiles Royaume qu'il vous reste en main.

Reproduisez ce cycle jusqu'à ce qu'il ne vous reste qu'une tuile Royaume en main. Défaussez cette dernière.

2ème manche

Distribuez à chaque joueur 7 nouvelles tuiles Royaume, puis **reproduisez le cycle 1. à 3.** comme lors de la première manche si ce n'est que cette fois, **c'est à votre voisin de droite que vous donnez** toutes les tuiles royaume qu'il vous reste en main. Pensez à défausser la dernière tuile quand il ne vous en reste qu'une en main.

À l'issue de cette deuxième manche, vous devez donc avoir devant vous 12 tuiles Royaume.

Pour les parties à 2 ou à 3 joueurs

Les tuiles non-attribuées après les 2 manches sont défaussées.

Le temps des Bâisseurs

Durant cette étape, vous allez construire votre royaume à l'aide des tuiles que vous avez choisies à l'étape 1.

Vous devrez respecter les 3 règles 1 2 3 suivantes :



1

Des fondations solides

Votre royaume doit former une pyramide avec une base de quatre tuiles de niveau 1 (personnage ou monstre), surmontées de trois tuiles de niveau 2, elles-mêmes surmontées de deux tuiles de niveau 3, et enfin une tuile de niveau 4 au sommet.

2

L'empilement

Pour poser une tuile d'un niveau supérieur, elle doit reposer sur au-moins une tuile de même couleur du niveau inférieur. Sinon il faut la placer côté barde.



Cas particulier : Le Château noir peut être placé **au-dessus de n'importe quelle tuile de niveau 3**, mais il ne peut prendre place que dans un royaume qui possède **au-moins un monstre au niveau 1** !

4



3

L'aide du barde

S'il vous manque des tuiles du niveau demandé pour bâtir votre royaume, ou si la règle d'empilement vous interdit d'utiliser celles que vous avez, vous devez faire appel à l'imagination du barde pour les inventer !

Utilisez vos **tuiles côté barde** pour combler les emplacements vacants. Elles agissent comme une **tuile standard de ce niveau**, et adopte automatiquement la couleur de votre choix pour ce qui est de la règle de l'empilement.

Mais gardez-vous de trop faire appel au barde, car **les tuiles jouées côté barde ne rapporteront aucun point en fin de partie !**

Important : vous avez choisi 12 tuiles Royaume pendant l'étape 1, le royaume que vous construisez pendant cette Étape ne compte que 10 emplacements.

Par conséquent vous devrez défausser 2 de vos tuiles à la fin de cette étape !

Le temps des Légendes

Qui gagne ?

Chacune des tuiles qui composent votre royaume rapporte sa valeur en points (max. 20 points). Les tuiles jouées côté Barde ne rapportent aucun point.

Quand vous et vos enfants maîtriserez suffisamment cette première règle de jeu, vous pouvez passer au niveau de jeu suivant.

Retrouvez un exemple de construction de royaume en page 10 du livret des règles complètes.

5

Deuxième niveau de Jeu

Le temps des contes

Principe et but du jeu

Chaque joueur crée un royaume imaginaire qui doit comporter les héros, les terrains, les ateliers et le château d'un conte choisi au hasard parmi trois.

Matériel

Ajoutez aux 56 tuiles Royaume les **15 cartes Conte** ainsi que les **jetons Barde**.



Mise en place

Procédez comme pour le jeu précédent puis mélangez les 15 cartes Conte.

Distribuez-en 3 au hasard à chacun des joueurs.

Les cartes qui n'ont pas été distribuées sont remises dans la boîte.

Posez vos 3 cartes Conte devant vous, face illustrée visible.



Déroulement du jeu

Le jeu se déroule comme précédemment sauf qu'on ajoute un temps intermédiaire pour les cartes Conte :

1. Le temps des choix
2. Le temps des bâtisseurs
3. Le temps des contes
4. Le temps des légendes

Les joueurs gagnent un jeton Barde par élément qu'ils ont en commun entre leur royaume et leur carte Conte.

Le temps des Choix

Tentez de sélectionner les tuiles qui figurent sur vos cartes Conte.

Privilégiez les tuiles Monstre qui vous apporteront un bonus en fin de partie.

À la fin de chaque manche, défaussez une de vos cartes Conte. Au terme des deux manches, il ne vous en reste donc qu'une seule.

Le temps des Bâtisseurs

Tentez d'incorporer un maximum de tuiles de votre conte dans votre Royaume ainsi qu'un maximum de monstres.

Le temps des Contes

Identifiez parmi les tuiles de votre royaume celles qui sont aussi présentes sur votre carte Conte.

Prenez autant de jetons Barde que vous possédez d'éléments communs à votre Conte et votre Royaume. Chaque tuile Monstre figurant dans votre Royaume vous rapporte également un jeton Barde !

Équilibrage :

Les adultes perdent un jeton Barde par élément de leur carte Conte qui n'est pas présent dans leur Royaume !

Le temps des Légendes

Additionnez à la valeur de votre royaume 2 points par jeton barde que vous avez gagné.

Le joueur qui totalise le plus de points gagne la partie et peut lire aux autres joueurs le texte qui figure au verso de sa carte Conte.

Vous êtes maintenant bien familiarisés avec les règles de base de *Mon Royaume*. Si vos enfants le souhaitent, et s'ils sont suffisamment âgés, vous pouvez passer au livret de règles complètes.

Les règles complètes introduisent des cartes Péripétie qui donnent autant d'opportunités de gagner des points et d'en faire perdre à vos adversaires, elles différencient les cartes Conte en 3 types avec des bonus et des malus différents selon les types, enfin elles font intervenir notre Barde qui va s'emparer de vos contes pour tenter de les rendre légendaires dans un coup de théâtre final.

Bonnes parties à vous !



*Il était une fois,
dans un royaume fort lointain ...*



**Sweet
games**