

Royal Secrets

À la cour royale, complots et trahisons sont monnaie courante et les espions du monde entier mènent une guerre de l'ombre pour influencer les décisions du Royaume.

Dans *Royal Secrets*, vous incarnez un espion d'une puissance étrangère à la Cour. Votre mission est d'influencer habilement les décisions du Royaume en faveur de votre pays. Pour cela, vous devrez envoyer des courtisans alliés à des audiences avec le Roi et la Reine, où seuls les plus influents sauront se faire écouter. Il vous faudra bluffer mais aussi parfois collaborer avec vos adversaires pour arriver à vos fins. Seul le plus fourbe l'emportera.

MATÉRIEL



1 plateau de jeu en 2 parties
un côté Roi et un côté Reine



5 pions joueurs



5 écritoires



1 tuile de Parole



70 jetons Fleur de lys
50 de valeur 1 et 20 de valeur 5



55 cartes Courtisan
11 de 5 couleurs différentes



18 cartes Audience



10 cartes Valet



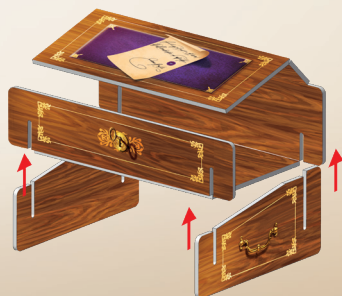
14 cartes Cardinal



5 cartes Aide de jeu

AVANT LA PREMIÈRE PARTIE

Assemblez les écritoires comme illustré ci-dessous :



MISE EN PLACE

1 Le plateau de jeu

Réunissez les deux parties Roi et Reine pour former le plateau de jeu et placez-le entre les joueurs.
Il servira à organiser la zone de jeu au cours de la partie.


2 Les pions et écritoires des joueurs


Chaque joueur prend un pion et un écritoire à sa couleur.

3 Les cartes Aide de jeu



Chaque joueur prend une carte Aide de jeu recto-verso.

4 Les jetons Fleur de lys

Les points de victoire sont représentés par des jetons  et seront désignés comme tel dans le livret de règles.

Distribuez à chaque joueur l'équivalent de 10 points de victoire et cachez les  dans les écritoires.

Placez les jetons restants à côté du plateau, accessibles de tous les joueurs.

N.B. À tout moment du jeu, les joueurs peuvent échanger 5  de valeur 1 contre 1  de valeur 5 pour faire de la monnaie.

5 Les cartes Audience

Les cartes Audience représentent les Audiences au cours desquelles les joueurs devront influencer le Roi et la Reine.

Mélangez les 18 cartes Audience et retirez aléatoirement 4 cartes du paquet qui ne serviront pas pour la partie.

Placez les 14 cartes restantes face cachée sur les emplacements dédiés sur le plateau de jeu en deux piles distinctes de 7 cartes chacune : une pile sur le côté Roi, l'autre sur le côté Reine du plateau.

6 La tuile de Parole

Cette tuile sert à déterminer l'ordre du tour tout au long du jeu.


Déterminez aléatoirement un premier joueur ; ce dernier prend la tuile de Parole.




Mise en place à 3 joueurs

7 Les cartes Courtisan des joueurs

Les cartes Courtisan représentent l'ensemble de vos Courtisans alliés que vous devrez jouer avec parcimonie tout au long du jeu lors des Audiences.




Chaque carte Courtisan a une valeur en Influence. 

Chaque joueur récupère en main les cartes Courtisan de sa couleur :

- 2 cartes de valeur 0 (les seules qui pourront servir plusieurs fois) 
- 3 cartes de valeur 10
- 3 cartes de valeur 20
- 1 carte de valeur 30
- 1 carte de valeur 40
- 1 carte Excuse (voir carte Excuse p.8)

1



-  À 4 joueurs, retirez à chaque joueur une carte Courtisan de valeur 20.
 -   À 5 joueurs, retirez à chaque joueur deux cartes Courtisan de valeur 20.
- Ces cartes ne serviront pas pour la partie.



6

8 Les cartes Valet

Les cartes Valet ont aussi une valeur en Influence et peuvent être jouées lors d'une Audience. Cependant elles ont une particularité par rapport aux cartes Courtisan (voir Cartes Valet p.8).

Mélangez les Cartes Valet et distribuez-en une aléatoirement à chaque joueur, qui l'ajoute à sa main.

Formez une pile avec les cartes restantes face cachée et placez-la près du plateau de jeu.

Les cartes Valet se répartissent comme suit :

- 2 cartes -10 • 4 cartes 0
- 2 cartes 10 • 2 cartes 20

9 Les cartes Cardinal



Les cartes Cardinal ont aussi une valeur en Influence et seront utilisées quand un joueur se retrouve seul sur une Audience avec un Souverain (voir Cartes Cardinal - Audiences en tête à tête p.9).

Mélangez les cartes Cardinal et placez la pile à côté du plateau de jeu.

Les cartes Cardinal se répartissent comme suit :

- 2 cartes -10 • 4 cartes 0 • 6 cartes 10 • 2 cartes 20



BUT DU JEU

Le jeu se déroule en 7 tours correspondant aux 7 Audiences auxquels les joueurs enverront des Courtisans et des Valets influencer le Roi et la Reine en leur faveur. Les joueurs devront collaborer pour accumuler assez d'Influence afin de réussir les Audiences et remporter des  ; mais seul le plus fourbe l'emportera. Le joueur qui a accumulé le plus de  à l'issue des 7 tours de jeu remporte la partie.

TOUR DE JEU

Au début de chaque tour, on révèle face visible la première carte de chaque pile de cartes Audience. Chaque carte Audience contient 3 informations :



-  **Influence** : c'est la valeur requise qu'il faudra réunir avec les Courtisans et Valets pour réussir l'Audience. Cette valeur varie en fonction de l'humeur du Souverain.
-  : ce sont les points de victoire que vous pouvez gagner ou perdre, en fonction de l'issue de l'Audience.
- **Faveur** : c'est la capacité spéciale que vous gagnerez si vous arrivez à être majoritaire lors de cette Audience (voir Faveurs p.10). Vous pourrez utiliser cette Faveur une seule fois lors des prochaines Audiences.

Un tour de jeu se déroule en 3 phases :

- 1 CHOISIR UNE AUDIENCE
- 2 MISER 2 CARTES
- 3 COMPTER LES POINTS

ORDRE DE TOUR

« Je donne la parole à... »



Dans *Royal Secrets*, il n'y a pas de sens de jeu fixe : à chaque fois qu'un joueur fait une action (choisir une Audience, miser la 1^{ère} carte, miser la 2^{ème} carte), il passe ensuite la tuile de Parole au joueur de son choix qui réalise à son tour une action et ainsi de suite.

Attention ! Il faut toujours désigner un joueur parmi ceux qui n'ont pas encore joué pour l'action en cours.

EXEMPLE : *On ne peut pas redonner la parole à un joueur qui a déjà choisi une Audience s'il reste des joueurs qui ne sont pas encore positionnés. Un joueur qui a misé sa 1^{ère} carte ne peut pas être désigné tant que tous les joueurs n'ont pas misé leur 1^{ère} carte.*

PREMIER JOUEUR

Au premier tour, le premier joueur est désigné aléatoirement. Aux tours suivants, c'est le dernier joueur en possession de la tuile de Parole qui débute le tour.

1 CHOISIR UNE AUDIENCE

Chaque joueur, à tour de rôle, doit choisir une Audience soit avec le Roi, soit avec la Reine : il pose son pion sur un emplacement libre de l'Audience choisie. Plusieurs joueurs peuvent se positionner sur la même Audience.



EXEMPLE

Le joueur Bleu est désigné premier joueur aléatoirement. Il décide de se placer sur l'Audience avec le Roi ① et donne ensuite la tuile de Parole au joueur Rouge.

Ce dernier décide également d'aller sur l'Audience avec le Roi ② et passe ensuite la tuile de Parole au joueur Jaune.

Et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs soient placés sur une Audience : le joueur Jaune ③ puis le joueur Vert ④ ont décidé de se positionner sur l'Audience avec la Reine.

2 MISER 2 CARTES

Maintenant qu'ils se sont positionnés, les joueurs doivent envoyer des Courtisans et/ou des Valets afin de réunir assez d'Influence pour réussir l'Audience.


Pour réussir l'Audience, la valeur totale des cartes Courtisan et Valet mises par tous les joueurs de l'Audience devra être supérieure ou égale à l'Influence requise de l'Audience.

En suivant l'ordre du tour (voir *Ordre du tour* p.4) :

- ① Chaque joueur, à tour de rôle, mise une 1^{ère} carte, face cachée ou face visible, au choix, en face de son pion.
- ② Ensuite, chaque joueur, à tour de rôle, mise une 2^{ème} carte, face visible ou cachée (à l'inverse de la 1^{ère}).

EXEMPLE : si un joueur a misé une 1^{ère} carte face visible, sa 2^{ème} carte doit être misée face cachée, et vice versa.



Durant cette phase de jeu, vous devrez discuter avec les autres joueurs pour savoir quelle carte miser : négociation, bluff, mensonge. Pour gagner des  et remporter une Faveur à moindre coût ou encore pour piéger les autres joueurs de votre Audience, vous devrez être le plus fourbe.

EXEMPLE

Les joueurs commencent le premier tour de mise.

- Le joueur Vert est le dernier à s'être placé ; il donne la tuile de Parole au joueur Jaune qui est sur la même Audience, le forçant ainsi à miser en premier.
- Après avoir misé une 1^{ère} carte face cachée **1**, le joueur Jaune redonne la tuile de Parole au joueur Vert.
- Ce dernier mise une carte face visible **2** et donne la tuile de Parole au joueur Bleu.
- Le joueur Bleu mise une carte face cachée **3** et donne ensuite la tuile de Parole au joueur Rouge qui mise une carte face visible **4**.
- Le joueur Rouge redonne ensuite la tuile de Parole à un autre joueur pour un deuxième tour de mise en suivant le même fonctionnement jusqu'à ce que chaque joueur ait misé deux cartes (une face visible, une face cachée).






3 COMPTER LES POINTS

Quand tous les joueurs ont misé deux cartes, on révèle toutes les cartes face cachée et on fait les comptes !

CAS 1 : L'AUDIENCE EST RÉUSSIE

Si la valeur totale des cartes mises par tous les joueurs de l'Audience est supérieure ou égale à l'Influence requise, alors :

 Les joueurs de l'Audience gagnent chacun les  de la carte Audience, qu'ils mettent dans leur écritoire.

 Le joueur majoritaire (celui qui a misé le plus d'Influence avec ses deux cartes) remporte la Faveur et place la carte Audience face visible devant son écritoire. Cette Faveur pourra être utilisée durant les prochaines Audiences.

ÉGALITÉ

En cas d'égalité entre joueurs majoritaires, les joueurs concernés choisissent une 3^{ème} carte de leur main et la révèlent face visible en même temps. Le joueur qui a joué le Courtisan ou Valet le plus influent remporte la Faveur. Ensuite, tous les joueurs concernés passent la carte à leur voisin de droite. Dans le cas d'une égalité à 2, les deux joueurs échangent leur carte tout simplement.

En cas de nouvelle égalité, personne ne remportera la carte Audience. Elle est défaussée. Un joueur peut bluffer en jouant une carte Courtisan de valeur 0, mais celle-ci reviendra toujours dans sa main.

CAS 2 : L'AUDIENCE EST RATÉE

Si la valeur des cartes mises par les joueurs de l'Audience est strictement inférieure à l'Influence requise, alors :

👉 Les joueurs de l'Audience perdent chacun les ♣ de la carte Audience.



EXEMPLE

Sur l'Audience avec le Roi, les joueurs Bleu et Rouge ont misé un total de 30 en Influence. Ils échouent donc à influencer le Roi car l'Influence requise était de 50. Ils perdent 5 ♣ chacun. Personne ne remporte la Faveur ; la carte Audience est défaussée.

Sur l'Audience avec la Reine, les joueurs Jaune et Vert ont misé un total de 70 en Influence. Ils réussissent donc largement l'Audience et gagnent chacun 3 ♣. C'est le joueur Vert qui a misé le plus d'Influence, il remporte donc la Faveur et place la carte Audience devant son écritoire.

CAS 3 : 7^{ÈME} ET DERNIÈRE AUDIENCE

Lors du dernier tour, les joueurs jouent le tout pour le tout, car il est important de laisser une bonne impression !

SI L'AUDIENCE EST RÉUSSIE : seul le joueur majoritaire remporte les ♣.

SI L'AUDIENCE EST RATÉE : tous les joueurs de l'Audience perdent les ♣.

C'est le dernier tour pour utiliser les Faveurs. Les Faveurs gagnées lors de ce tour ne pourront pas être utilisées.

LA CARTE EXCUSE

La carte Excuse est une carte Courtisan un peu spéciale !

L'effet de la carte Excuse est résolu à la phase 3 « COMPTER LES POINTS ».

Quand le joueur a joué sa carte Excuse :



- Il se retire de l'Audience et défausse sa 2^{ème} carte misee, qui ne comptera pas.
- Il pioche une carte Valet qu'il ajoute à sa main (sauf si la pioche Valet est vide).

SI L'AUDIENCE EST RÉUSSIE : le joueur qui s'est retiré ne remporte pas les ♣.

SI L'AUDIENCE EST RATÉE : seuls les joueurs qui sont restés perdent les ♣.

C'est donc une bonne occasion de mettre ses adversaires dans l'embarras.



On ne laisse pas un Souverain en plan ! Si tous les joueurs de l'Audience se sont retirés, ils perdent tous les ♣ de l'Audience.

Cependant, si un joueur est seul sur une Audience avec le Cardinal, il peut tout de même se retirer.

LES CARTES VALET



Les Valets colportent des rumeurs qui peuvent coûter cher aux joueurs.

Les cartes Valet ont une particularité par rapport aux cartes Courtisan.

SI L'AUDIENCE EST RÉUSSIE : tous les joueurs participant à l'autre Audience perdent les ♣ indiqués sur la carte Valet jouée.

⚠ Les joueurs ayant joué l'Excuse ne perdent rien.

SI L'AUDIENCE EST RATÉE : c'est le joueur qui a joué la carte Valet qui perd les ♣.



EXEMPLE

Sur l'Audience avec le Roi, le joueur Rouge a misé deux cartes Courtisan pour une valeur d'influence totale de 40 sur les 50 nécessaires pour réussir l'Audience.

Le joueur Bleu a lui joué un Courtisan de valeur 0 et une Excuse. Il se retire donc de l'Audience et n'est pas affecté par le fait que l'Audience soit ratée. Il reprend aussi en main son Courtisan de valeur 0. Le joueur Rouge perd 5 ♣.

Sur l'Audience avec la Reine, le joueur Jaune a misé deux cartes Courtisan d'une valeur totale de 30. Le joueur Vert a joué un Courtisan de valeur 20 et un Valet de valeur -10. L'Audience avec la Reine est réussie, les deux joueurs remportent donc 3 ♣ et le joueur Jaune remporte la Faveur car il est majoritaire. Comme l'Audience est réussie, le joueur Vert fait perdre 4 ♣ (comme indiqué sur la carte Valet) aux joueurs de l'autre Audience. Comme il a joué son Excuse, le joueur Bleu n'est pas affecté.

LES CARTES CARDINAL - AUDIENCES EN TÊTE À TÊTE

Vous ne pouvez jamais être en tête à tête avec un Souverain car le Cardinal veille au grain.

Si vous êtes seul sur une Audience avec un Souverain, le Cardinal participe à l'Audience de la manière suivante, toujours en suivant l'ordre de tour :

1^{er} tour de mise : le joueur mise sa 1^{ère} carte puis révèle une carte Cardinal face visible et la place face à un emplacement libre de l'Audience ;

2^{ème} tour de mise : le joueur mise sa 2^{ème} carte et pioche une 2^{ème} carte Cardinal qu'il place face cachée à côté de la première.

Les cartes Cardinal sont prises en compte dans le décompte qui se déroule comme pour une Audience normale :

SI L'AUDIENCE EST RÉUSSIE : le joueur gagne les ♣ de l'Audience. S'il est majoritaire ou à égalité avec le Cardinal, il remporte la Faveur.

SI L'AUDIENCE EST RATÉE : le joueur perd les ♣ de l'Audience.

EXEMPLE

Le joueur Jaune est tout seul sur l'Audience avec la Reine. On passe à la phase 2 « MISER 2 CARTES ».

Quand le joueur Jaune reçoit la parole, il mise sa 1^{ère} carte face cachée et révèle une carte Cardinal face visible face à un emplacement vide de son Audience. Il repasse ensuite la tuile de Parole à un autre joueur.

Quand la parole lui revient, il joue sa 2^{ème} carte (un 20) face visible et tire une 2^{ème} carte Cardinal et la place face cachée.

Une fois que tout le monde a misé deux cartes, on révèle les cartes face cachée et on passe à la phase 3 « COMPTER LES POINTS ».

Le joueur Jaune et le Cardinal ont misé en tout 40. Le Jaune gagne donc 3 ♣ et remporte la Faveur car il est majoritaire (30) par rapport au Cardinal (10).



FIN DU TOUR

À la fin de chaque tour, on défausse définitivement :

- Les cartes Audience qui n'ont pas été réussies ;
- Toutes les cartes mises (Cartes Courtisan, Excuse et Valet) à l'exception des cartes **Courtisan de valeur 0** qui sont systématiquement reprises en main et peuvent être jouées indéfiniment. ↻

Les cartes Cardinal jouées sont laissées face visible à côté de la pioche Cardinal.

On passe ensuite au tour suivant et ainsi de suite jusqu'à la 7^{ème} et dernière Audience.

FIN DE LA PARTIE

À l'issue des 7 Audiences, les joueurs procèdent au décompte des points :

- 1 Chaque joueur fait la somme des jetons ♣ accumulés et cachés dans son écritoire.
- 2 Chaque carte Courtisan ou Valet non jouée rapporte au joueur 1 ♣ pour 10 points d'Influence, dans la limite de 6.

Le joueur avec le plus de ♣ remporte la partie.

LES FAVEURS



Chaque carte Audience comprend une Faveur : il s'agit d'une capacité qui est offerte au joueur majoritaire de l'Audience (celui qui a misé le plus d'Influence avec ses deux cartes), qu'il peut utiliser une seule fois au cours de la partie.

Quand un joueur remporte une Faveur, il place la carte Audience devant son écritoire.

Il existe 9 Faveurs en tout, présentes 2 fois chacune.

Chaque Faveur peut être jouée lors d'une seule phase de jeu.

Pendant la phase 1 CHOISIR UNE AUDIENCE

CORRUPTION



Piochez une nouvelle carte Valet.

PLANIFICATION



Répartissez tous les joueurs en début de tour sur les 2 Audiences.

- Si 2 joueurs jouent cette Faveur au même tour, c'est la carte Audience la plus chère en Influence qui fait autorité.
- Le joueur qui utilise la Faveur « Dîner Royal » pourra en revanche participer aux 2 Audiences.

DÎNER ROYAL



Participez aux 2 Audiences simultanément.

- Chaque carte Courtisan ou Valet jouée comptera pour les deux Audiences à la fois. Le joueur joue ses cartes au milieu.
- Le joueur ne peut pas subir les effets de cartes Valet jouées par les autres joueurs.
- Les effets des cartes Valet qu'il jouerait ne s'appliquent pas non plus. Seule est prise en compte leur valeur en Influence.
- Si le joueur se retire, il le fait pour les deux Audiences.

Pendant la phase 2 MISER 2 CARTES

ESPIONNAGE



Regardez toutes les cartes mises face cachée des 2 Audiences.

COUP DE POIGNARD



Défaussez une carte mise face cachée de n'importe quelle Audience.

MÉDAILLE DU MÉRITE



Doublez la valeur d'une carte mise.

On ne peut jouer qu'une Faveur « Médaille du mérite » par carte mise.

Pendant la phase 3 COMPTER LES POINTS

RECRUTEMENT



Récupérez une carte mise par un autre joueur de la même Audience à la fin du tour.

- AVANT de révéler les cartes face cachée, le joueur doit désigner une carte face visible ou cachée qu'il souhaite récupérer. Cette carte comptera néanmoins dans le décompte du tour.
- On ne peut jamais prendre les cartes Courtisan de valeur 0 d'un joueur.

GRÂCE ROYALE



Annulez toutes les pertes de ♣ subies sur ce tour (Valets compris).

COUP DE MAÎTRE



Transformez toutes les pertes de ♣ subies sur ce tour en gains (hors Valets).

Royal Secrets



10 +



3 - 5



35 min

CRÉDITS :

Auteur : Vincent Bernet

Illustrations : Alain Boyer

Graphisme : Delphine Lafargue

Développement : Funnyfox

L'équipe Funnyfox remercie son équipe de testeurs BETA FOX pour leur aide dans les tests du jeu.

Suivez-nous sur



Funnyfoxgames



© 2020 Funnyfox
Une marque de Hachette Boardgames
Tous droits réservés
21 rue du Montparnasse
75006, Paris, France.