



Le Roi des Nains

Bruno Faidutti

Tout le monde le sait : les nains sont barbus et leur roi l'est plus encore que les autres ! Le Roi des Nains, c'est donc un barbu plus barbu que les autres barbus...

Matériel

- 39 cartes de base (3 couleurs de 13 cartes chacune, de 2 à A)
- 14 cartes spéciales (trois cartes de valeur 1, six cartes de valeur 11 dans l'une des trois couleurs, et 5 cartes magiques, n'appartenant à aucune couleur)



Les cartes de base et les cartes spéciales sont de 3 couleurs différentes :

- Chevalier (Bleu)
- Nain (Vert)
- Gobelin (Rouge)



- 20 tuiles Quêtes qui déterminent comment les joueurs peuvent gagner ou perdre des points à l'issue de la donne.



Mélangez séparément les tuiles, les 39 cartes de base et les 14 cartes spéciales.

But du jeu

Le joueur qui a le score total le plus élevé après sept donnes est vainqueur. Pour chaque donne, une règle de score différente, appelée Quête, est choisie.



Cette condition détermine comment gagner des points pour la donne en cours.

En fonction de la Quête, il faudra généralement remporter **OU** éviter de remporter des plis, (chaque carte ou pli rapportant ou faisant perdre des points).

Précision : un pli désigne les cartes qui ont été jouées pendant un tour et qui sont ramassées par celui qui a joué la carte la plus forte. Une **donne** désigne l'ensemble des plis joués avec les cartes qui ont été distribuées aux joueurs et constituent leurs mains.



Mise en place

Une partie de Roi des Nains se joue en **sept donnes**.

• **3 joueurs** : le 2 Nain est retiré définitivement du jeu. Chaque donne se joue avec les 38 cartes restantes et une carte spéciale.

• **4 à 5 joueurs** : Chaque donne se joue avec 40 cartes : les 39 cartes de base et une, au hasard, des 14 cartes spéciales.

Les tuiles Quêtes et les cartes spéciales sont mélangées et placées en deux pioches distinctes. Après chaque donne, la tuile Quête et la carte spéciale utilisées sont retirées du jeu (et ne seront donc plus utilisées lors des autres donnes).

Distribution des cartes

Le premier donneur est le propriétaire du jeu. Ensuite, le donneur sera toujours le joueur ayant pris le **5 Nain** lors de la donne précédente.



Les trois 5 en résumé :

- **5 Nain** : Celui qui l'a gagné lors de la donne précédente sera le donneur pour la prochaine donne ; il pioche la carte spéciale.
- **5 Chevalier** : Le joueur qui l'a en main pioche la tuile Quête et choisit la règle de score pour la donne en cours.
- **5 Gobelin** : Le joueur qui l'a en main ouvre le premier pli.

Le donneur pioche la première des cartes spéciales, la révèle et en explique l'effet à tous les joueurs. Il mélange ensuite cette carte avec les 39 cartes de base (38 à 3 joueurs) et distribue les cartes, en même nombre à chaque joueur (8 cartes par joueur à 5, 10 cartes à 4, 13 cartes à 3).

3

Le joueur qui a dans sa main le **5 Chevalier** doit le révéler. Il pioche la première tuile Quête de la pioche, lit les deux règles de score qui y figurent et en choisit une, qu'il explique aux autres joueurs.

Les règles de score se rapportent toujours aux cartes ou plis remportés par les joueurs, et non aux cartes qu'ils ont en main au début de la donne.

Déroulement d'une donne

Le joueur qui a dans sa main le **5 Gobelin** doit le révéler. Il ouvre ensuite le premier pli avec la carte de son choix (pas nécessairement le **5 Gobelin**). Ensuite, chaque pli sera ouvert par le joueur ayant remporté le pli précédent. On doit suivre à la couleur si possible, sans obligation de monter. Un joueur qui n'a pas de carte de la couleur demandée peut jouer la carte de son choix. Il n'y a pas d'atout. La carte la plus forte de la couleur demandée remporte le pli.



Exemple de début d'une donne avec 3 joueurs :

Pierre a remporté le 5 Nain lors de la donne précédente. Il devient le donneur pour cette donne. Il pioche une carte spéciale (le Dragon), la mélange au reste des cartes et distribue 13 cartes à chaque joueur (rappel : il s'agit d'une partie à 3 joueurs).

C'est Bruno qui a le 5 Chevalier en main. Il pioche donc la première tuile Quête et choisit comme règle de score pour cette donne :

« Chevalier sans Nain : +1 Point par Chevalier, -1 point par Nain ». Cela signifie que chaque carte de Chevalier remportée rapportera 1 Point tandis que chaque carte de Nain remportée fera perdre 1 Point.

Catie a le 5 Gobelin. Elle joue donc en premier. Elle joue un 3 Nain. Tous les Joueurs doivent jouer du Nain s'ils en ont. Pierre joue un 4 Nain. Bruno n'ayant pas de Nain en main, peut jouer ce qu'il veut à la place et choisit de se débarrasser du Roi Gobelin.

Pierre remporte le pli (il fallait jouer Nain et son 4 Nain bat le 3 Nain de Catie ; la carte de Bruno, le Roi Gobelin, ne pouvait remporter le pli, car ce n'est pas un Nain). Il ouvre donc le pli suivant.



4



Calcul des scores

Les points marqués par les joueurs sont notés et additionnés après chaque donne.

Une fois le dernier pli joué (les joueurs n'ont donc plus de cartes en main), ils calculent les points qu'ils ont marqués lors de la donne. Selon la règle de score qui a été choisie, les cartes remportées lors des plis vont leur faire gagner ou perdre des points.



Enfin, la tuile Quête et la carte spéciale utilisées lors de la donne sont retirées du jeu. Pour la donne suivante, une nouvelle carte spéciale et une nouvelle tuile Quête seront piochées.

Important : Les cartes spéciales Magiques n'ont ni couleur ni valeur lorsque l'on calcule les scores. Elles ne rapportent donc rien.

Exemple :

La règle de score qui a été choisie pour cette donne est celle-ci : « Chevalier sans Nain : +1 Point par Chevalier, -1 point par Nain ».

A la fin de cette donne, chaque joueur regarde les cartes qu'il a remportées dans ses plis et compte ses points :

Catie a 6 cartes Nain et aucun chevalier. Elle perd donc 6 points (-1 point par Nain, comme annoncé par la quête).

Bruno a 5 cartes Chevalier et 1 Nain. Il gagne 4 points (+5 pour les Chevaliers, -1 pour le Nain).

Pierre a 8 cartes Chevalier et 6 cartes Nain. Il gagne donc 2 points (+ 8 pour les Chevaliers, -6 pour les Nains).

Soit un score de : Bruno, 4 points ; Pierre, 2 points ; Catie, -6 points.

5

La valeur des cartes

L'ordre des cartes, de la plus forte, le Champion, à la plus faible, le 1, est le suivant :



Les cartes spéciales Magiques n'ont ni couleur, ni valeur donnée. Leur couleur et leur valeur dépendent des circonstances dans lesquelles elles sont jouées, et sont ensuite oubliées.

Rappel : Lorsque l'on calcule les scores, à partir des plis remportés par les joueurs, les cartes magiques sont de nouveau des cartes sans couleur ni valeur.

Victoire

Le vainqueur est le joueur ayant, à l'issue de **sept donnes**, le score total le plus élevé. Il peut arriver que ce soit le joueur ayant le moins de points négatifs, si beaucoup de quêtes faisant perdre des points ont été choisies. En cas d'égalité, on joue une donne supplémentaire, jusqu'à ce qu'il n'y ait qu'un seul vainqueur.

Crédits :

Auteur : Bruno Faidutti
Illustrations : Christophe Swal
Développement, Design & Packaging : Origames



© 2011 Iello. Tous droits réservés.

© **IELLO**
309 BD DES TECHNOLOGIES
54710 LUDRES - FRANCE
www.iello.info

