

King & Assassins



REGLES DE JEU

King & Assassins

Le monarque honni est revenu entouré de ses fidèles gardes brutaux. Des voix de protestation s'élèvent partout dans la cité, et dans les ruelles sombres, certains murmurent qu'ils vont renverser le roi. Mais ce dernier ignore les mises en garde de ses conseillers, et imprudemment, décide de parader fièrement sur la grande place de la ville, sans se soucier de la grogne de ses sujets.

Pourtant, le peuple crie et lève le poing à son passage. Parmi la foule en colère qui grossit à chaque coin de rue, des assassins se dissimulent, attendant l'opportunité d'en finir une bonne fois pour toutes avec le monarque. Cela arrivera-t'il aujourd'hui ?

Vue d'ensemble

King & Assassins est un jeu asymétrique pour 2 joueurs. Un joueur contrôle le vil roi et ses chevaliers. Il espère emmener le roi en sécurité dans son château, ce qui peut conduire à l'emprisonnement de citoyens ou l'élimination de dangereux assassins qui désirent tuer le souverain.

L'autre joueur déplace sur le plateau un groupe de citoyens qui forment une foule en colère, parmi laquelle se cachent trois assassins. Son objectif est de tuer le monarque et libérer le royaume de l'oppression.

Matériel du jeu

Dans la boîte de jeu, vous trouverez :

12 Silhouettes en cartons "Citoyens"



7 Silhouettes en cartons "Chevaliers"



3 Silhouettes en cartons "Assassins"



1 Silhouette de "Roi"



15 Cartes de jeu



12 Cartes de "Citoyens"



1 Jeton "Blessure du Roi"



Bonne santé



Blessé

2 Feuilles de références



23 Stands plastique



1 Plateau de jeu double face



Face A



Face B

MISE EN PLACE

Avant votre première partie, enlevez précautionneusement les éléments en carton de leur entourage. Les silhouettes en carton sont placées dans les stands – noirs pour le roi et ses chevaliers, blancs pour les citoyens et les assassins. Placez le plateau devant vous sur une surface plane, en choisissant le côté. Pour votre première partie, nous vous recommandons d'utiliser le côté A du plateau.

Ensuite, choisissez votre rôle. Un joueur incarnera le roi, et son adversaire, les assassins.

Tant que vous jouez sur le côté A du plateau, continuez avec les instructions suivantes :

1. Le roi mélange les **Cartes de jeu** et les place face cachée à côté du plateau. Elles forment le paquet de jeu.



2. Le roi prend le jeton « **Blessure du Roi** » et le place devant lui du côté en bonne santé.

3. Les joueurs placent les **Citoyens** sur les cases du plateau marquées d'un **X** (un citoyen par case)



4. Les joueurs placent les **Chevaliers** sur les cases du plateau marquées d'un **●** (un chevalier par case)



5. Le **Roi** est placé sur la case du plateau de jeu marquée d'un **⊕**.



6. Le joueur assassin prend les 12 **cartes Citoyen** et choisit secrètement 3 **d'entre elles**. Les cartes choisies indiquent quels citoyens sont en réalité des assassins cachés pendant la partie. Puis il place les cartes choisies devant lui face cachée et range les autres dans la boîte de jeu. Le Roi n'a pas le droit de regarder ces cartes.

7. Les trois assassins sont placés près du plateau de jeu.

Vous êtes prêts à commencer la partie !

Jouer du côté "B" du plateau

Si vous jouez du côté B du plateau de jeu (avec deux emplacements de départ pour le roi), la mise en place sera un peu différente :

- Placez tous les citoyens sur leurs cases.
- L'assassin choisit ensuite 3 citoyens qui seront les assassins cachés (comme dans la mise en place normale). **Le joueur fait ce choix avant que le roi ne décide où il va démarrer.**
- Ensuite, le roi choisit un des deux emplacements de départ, et y place la silhouette du monarque. Il place ensuite 5 chevaliers autour du roi comme indiqué par les icônes sur le plateau de jeu, et les deux autres chevaliers

sur les cases marquées de points (pas autour du second emplacement de départ).

- Enfin, prenez le paquet de cartes de jeu. Retirez la carte portant un cristal rouge et rangez la dans la boîte.



Mélangez les cartes restantes et posez les, face cachée, comme dans la mise en place normale.

- Les autres étapes sont identiques à la mise en place normale.

VUE D'ENSEMBLE DU PLATEAU ET DES DEPLACEMENTS

Le plateau représente un quartier d'une ville divisé en cases. Il y a deux type de cases – rue (grise) et toit (rouge).



Une case rue



Une case toit

Vous trouverez également des cases « porte du château » (une ou deux en fonction du côté du plateau utilisé), par lesquelles le roi doit se déplacer pour quitter le plateau et gagner la partie.



Une case Porte du Chateau

Chaque case ne peut accueillir qu'une seule silhouette. Les silhouettes ne peuvent traverser des cases occupées pendant leur déplacement. **De plus, toutes les attaques et mouvements ne sont autorisés que verticalement et horizontalement – jamais en diagonale.**

DETAILS D'UNE CARTE DE JEU

Chaque carte de jeu contient les informations suivantes :



1. **Les points d'action de l'Assassin** : le nombre de points d'action (PA) que l'assassin peut utiliser pour déplacer les citoyens et les assassins.
2. **Les points d'action du Roi** : le nombre de points d'action (PA) que le roi peut utiliser pour déplacer le roi.
3. **Les points d'action des Chevaliers** : le nombre de points d'action (PA) que le roi peut utiliser pour déplacer les chevaliers.
4. **Une icône d'entrave** : Si cette icône est présente sur une carte de jeu qui est révélée, le roi peut capturer un citoyen, qui est retiré du plateau de jeu.

MECANIQUE DU JEU

Le jeu est composé d'une série de tours.

Au début de chaque tour, le roi révèle la première carte de jeu du paquet. Cette carte indique combien de points d'action (PA) pourront être dépensés par chaque joueur durant ce tour. Une fois révélée, la carte est placée face visible à côté du paquet de cartes pour rappeler à chaque joueur le nombre de PA dont il dispose.

Le roi commence à jouer, en dépensant ses PA pour déplacer le roi et ses chevaliers, et pour repousser les citoyens et les assassins.

Ensuite, l'assassin débute son tour en dépensant ses PA pour déplacer les citoyens et les assassins, et pour atteindre le roi et ses chevaliers.

Tour du Roi

Pendant son tour, le joueur peut déplacer le roi et les chevaliers, et effectuer différentes actions en payant leur coût en PA. Le nombre de PA disponibles pour le tour actuel est indiqué en révélant une carte de jeu.

Le joueur peut dépenser ses PA dans l'ordre de son choix. Par exemple, s'il dispose de 2 PA pour le roi et 5 PA pour les chevaliers, il peut déplacer le roi d'1 case, puis déplacer des chevaliers, déplacer à nouveau le roi d'1 case, et enfin déplacer encore des chevaliers (aussi longtemps qu'il lui reste des PA).

Il est interdit d'utiliser les PA destinés aux chevaliers pour déplacer le roi et inversement.

Le joueur n'est pas obligé d'utiliser tous les PA disponibles, mais les PA non utilisés sont perdus à la fin du tour.

Les Actions du Roi :

- **Déplacement (1 PA)** : Le roi se déplace dans une case de rue vide adjacente.

C'est la seule action possible pour le roi. Le roi ne peut pas monter sur les toits, pousser les autres silhouettes, éliminer un assassin ou capturer un citoyen.



Les Actions des Chevaliers :



- **Déplacement (1 PA)** : Un chevalier se déplace dans une case de rue ou de toit (s'il est déjà sur les toits) adjacente. Si un chevalier entre dans une case occupée par un citoyen ou un assassin, il le repousse (voir page 6)

- **Escalader (2 PA)** : Un chevalier se déplace d'une case de rue vers une case de toit adjacente. Si un chevalier entre dans une case occupée par un citoyen ou un assassin, il le repousse.

- **Descendre (1 PA)** : Un chevalier se déplace d'une case de toit vers une case de rue adjacente. Si un chevalier entre dans une case occupée par un citoyen ou un assassin, il le repousse.

- **Éliminer un assassin (1 PA)** : Un chevalier peut éliminer un assassin révélé sur une case adjacente. Si le chevalier est sur une case de toit, il peut éliminer un assassin sur une case de rue ou une case de toit. Si le chevalier est sur une case de rue, il **ne peut pas** éliminer un assassin sur une case de toit. L'assassin éliminé est immédiatement retiré du plateau de jeu.

- **Capturer un citoyen (1 PA)** : Un chevalier peut capturer un citoyen sur une case adjacente, seulement si la carte de jeu révélée à ce tour montre une icône d'entrave. Un seul citoyen peut être capturé pendant le tour. L'action « capturer un citoyen » obéit aux mêmes règles que l'action « éliminer un assassin » (juste au dessus). Le citoyen capturé est immédiatement retiré du plateau de jeu.

Repousser un Citoyen ou un Assassin

Pendant son déplacement, un chevalier peut entrer dans une case occupée par un citoyen ou un assassin et le pousser hors de cette case. C'est ce que l'on appelle repousser et ne compte pas de PA additionnels – cet effet est automatique avec le déplacement du chevalier. Le citoyen ou l'assassin repoussé est déplacé d'une case dans la même direction que le chevalier qui a effectué le déplacement.

Si la case dans laquelle est repoussé le citoyen ou l'assassin est occupée par un autre citoyen ou assassin, celui-ci est également repoussé (voir les exemples ci-dessous)

Un citoyen ou un assassin ne peut pas être repoussé d'une case de rue vers une case de toit, ou en dehors du plateau de jeu. Un citoyen ou un assassin peut néanmoins être repoussé d'une case de toit vers une case de rue. Il est également interdit de

repousser un citoyen ou un assassin sur une case occupée par un autre chevalier ou le roi. Si le chevalier ne peut pas repousser le citoyen ou l'assassin, il ne peut pas se déplacer. Les chevaliers et le roi ne peuvent pas être repoussés.

Capturer un Assassin caché

Si le joueur capture un citoyen qui est en fait un assassin caché, son contrôleur n'est pas obligé de le révéler à son adversaire. De cette façon, le joueur Roi n'est jamais sûr du nombre d'assassins toujours en jeu.

La seule exception à cette règle, est lorsque le dernier assassin est capturé ou éliminé. Si les trois assassins ont été retirés du plateau de jeu, le roi gagne la partie.

Repousser : Exemples de mouvements



Exemples de déplacements non autorisés



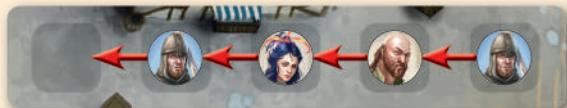
Personne ne peut être repoussé d'une case "rue" vers une case "toit".



Le Roi ne peut pas être repoussé.



Le personnage ne peut pas être repoussé hors du plateau de jeu.



Cette bousculade est interdite car un chevalier ne peut pas être repoussé.

Tour de l'Assassin

Pendant son tour, le joueur peut déplacer les citoyens et les assassins, et effectuer différentes actions en payant leur coût en PA. Le nombre de PA disponibles pour le tour actuel est indiqué en révélant une carte de jeu.

Le joueur peut diviser ses PA comme il l'entend. Par exemple, s'il a 5 PA, il peut déplacer un citoyen d'1 case, déplacer un autre citoyen de 3 cases et finalement révéler un de ses assassins et éliminer un chevalier.

Jusqu'à ce qu'il révèle un assassin en remplaçant un citoyen par un assassin sur le plateau de jeu, le joueur peut seulement utiliser les actions des citoyens. Il peut révéler autant d'assassins qu'il souhaite, sans dépenser de PA. S'il décide de révéler un ou plusieurs assassins, il échange les silhouettes de citoyens concernées (correspondant aux cartes choisies en début de partie) par les silhouettes d'assassins et continue son tour de jeu. Tous les assassins révélés obéissent aux règles décrites dans la section « actions des assassins ».

Le joueur n'est pas obligé d'utiliser tous les PA disponibles, mais les PA non utilisés sont perdus à la fin du tour.

Les actions des Citoyens

- **Déplacement (1 PA)** : Un citoyen se déplace dans une case vide de rue ou de toit (s'il est déjà sur les toits) adjacente.



- **Escalader (2 PA)** : Un citoyen se déplace d'une case de rue vers une case de toit vide adjacente.

- **Descendre (1 PA)** : Un citoyen se déplace d'une case de toit vers une case de rue vide adjacente.

Les actions des Assassins (disponible seulement pour les assassins révélés)

- **Déplacement (1 PA)** : Un assassin se déplace dans une case vide de rue ou de toit (s'il est déjà sur les toits) adjacente.



- **Escalader (1 PA)** : Un assassin se déplace d'une case de rue vers une case de toit vide adjacente.

- **Descendre (0 PA)** : Un assassin se déplace d'une case de toit vers une case de rue vide adjacente.

- **Éliminer un Chevalier (1 PA/2 PA)** : Un assassin peut éliminer un chevalier sur une case adjacente. Si l'assassin est sur une case de toit, il peut éliminer un chevalier sur une case de rue ou une case de toit. Si l'assassin est sur une case de rue, il **ne peut pas** éliminer un chevalier sur une case de toit. Le chevalier éliminé est immédiatement retiré du plateau de jeu. La première élimination d'un tour coûte 1 PA et la seconde 2 PA (qu'elles soient le résultat du même assassin ou d'un autre n'a pas d'importance). Le joueur ne peut pas éliminer plus de 2 chevaliers par tour.

- **Attaquer le Roi (2 PA)** : Si un assassin est sur une case adjacente à celle du roi, il peut l'attaquer et lui infliger une blessure. Un assassin sur un toit peut attaquer le roi sur la rue. Chaque attaque contre le roi coûte 2 PA. Pour éliminer le roi, il faut lui infliger 2 blessures (les deux blessures peuvent être infligées dans le même tour). Les blessures peuvent être infligées par un ou deux assassins.

Après avoir subi une première blessure, le joueur contrôlant le roi retourne le jeton "Blessure du Roi" sur sa face blessé.

Si le jeton est déjà sur cette face (parce que le roi a déjà été blessé), le roi est retiré du plateau de jeu. La partie prend fin immédiatement et les assassins ont gagné.

Quand les deux joueurs ont fini leur tour, celui-ci se termine. Les joueurs débutent un nouveau tour en révélant une nouvelle carte de jeu. La carte est placée sur la carte du tour précédent, face visible.

Après la résolution de toutes les cartes de jeu du paquet (14 ou 15 selon le scénario), la partie prend fin. Le paquet de cartes n'est jamais re-mélangé.

FIN DE PARTIE

ET CONDITIONS DE VICTOIRE

Un des joueurs gagne immédiatement la partie si une des conditions décrites ci dessous se produit.

Le Roi gagne si :

- Il élimine les trois assassins cachés parmi les citoyens (en les capturant comme citoyen ou en les éliminant comme assassin). Dès que le joueur a perdu son dernier assassin, il doit en informer son adversaire.

OU

- Le roi entre dans le château par la case porte du château du plateau de jeu, marquée par des bannières (le nombre de cases dépend du côté du plateau). Dans ce cas, entrer dans le château veut dire quitter la case porte du château et quitter le plateau de jeu en se déplaçant à l'intérieur du bâtiment (il ne suffit pas d'atteindre la case porte du château).

L'Assassin gagne si :

- Il élimine le roi en lui infligeant 2 blessures (quand le roi reçoit une blessure et que son jeton "Blessure du Roi" est déjà du côté "blessé").

OU

- Les joueurs ont résolu toutes les cartes de jeu et le roi est toujours sur le plateau de jeu (il n'est pas entré dans le château).

Comme le jeu est asymétrique, nous vous encourageons à jouer plus d'une partie, en changeant de côté. La victoire sera bien plus agréable, si vous gagnez en tant que roi et en tant qu'assassin.

CREDITS

Auteur

Lukasz « Wookie » Wozniak

L'auteur tient à remercier chaleureusement son épouse Ola qui a toujours été fascinée par King & Assassins, toujours enthousiaste à l'idée de refaire une partie.

Il remercie également deux testeurs – Dominik Kurowski et Konrad Grondys – qui ont inlassablement joué avec lui ou entre eux.

Chef de projet

Marek Mydel

Couverture

Grzegorz Rutkowski

Plateau de jeu

Michał Teliga

Visuels intérieurs

Tomasz Chistowski

Rédaction

Michał Walczak-Slusarczyk

Traduction française

Rémi Gruber

Retouches visuelles

Ulrick Erdmann

Editeur :

Galakta 2013

Version française :

RUNES Editions 2014

Playtesteurs:

Dawid "Ertai" Cichy, Robert, Michał and Krzysztof Ciombor, Urszula Drabińska, Jacek "Darken" Gołębiowski, Marcin Kukla, Witold Lechowicz, Artur Mars, Marek Mydel, Grzegorz "Gan" Nowak and Marcin Nowak, Maciej Obszański, Sebastian Oliwa, "Sigil" Gaming Club, Piotr Stankiewicz, Monika Stojek, Mateusz Wasilewski, Wojciech Wójcik, and Michał Ziemiński.

Remerciement spéciaux à Bartosz Przybyła, Marta Krzemieniewska, Szymon Woźniak, Łukasz Ładziak, Ala Miks, ainsi qu'aux autres personnes qui ont aidé à tester le jeu à de nombreuses occasions.



RUNES EDITIONS

2 rue de Barneau
77111 Solers
FRANCE



GALAKTA

ul. Łagiewnicka 39
30-417 Kraków
POLAND
tel. 12 6563489