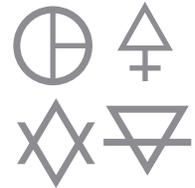
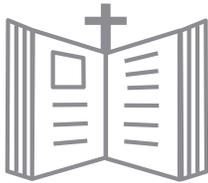
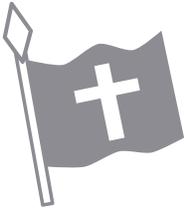


REIGNS



The Council



FRANÇAIS

REIGNS

The Council

 3 à 6 joueurs

 20 minutes par Règne

MATÉRIEL

-  Plateau de l'État du Royaume
-  4 marqueurs Statut
-  Jetons de score, de valeur 1, 3 et 5
-  24 cartes Objectif Secret
-  256 cartes Proposition

PRINCIPE DU JEU

Dans *Reigns: The Council*, les joueurs siègent à la table du Conseil Royal en tant que **Conseillers Royaux** ou en incarnant le **Monarque** lui-même.

Les Conseillers élaborent des propositions qu'ils présentent auprès du Monarque. Celui-ci les accepte ou les refuse, chaque décision ayant des conséquences sur les quatre piliers de la société : l'Église, l'Armée, le Peuple ou les Finances. Chaque

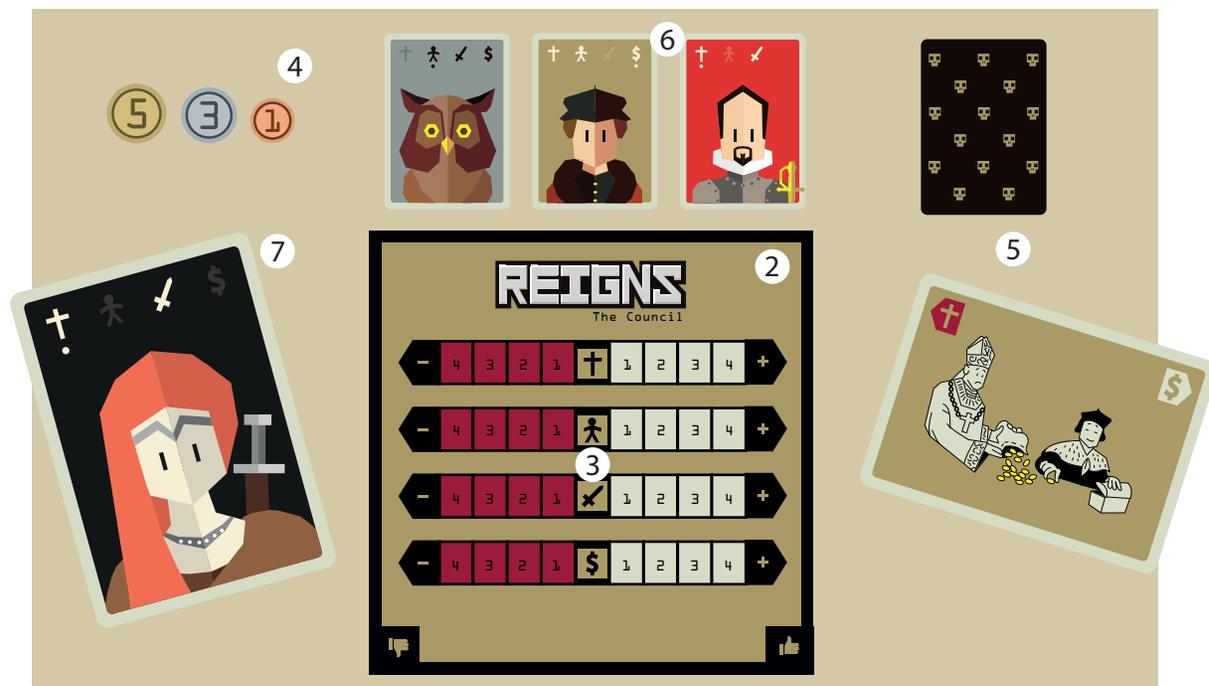
Conseiller a un objectif secret lié à deux de ces piliers. Par exemple, affaiblir l'Église et rendre l'Armée puissante. Ou augmenter le poids du Peuple et affaiblir l'Armée. Ou encore rendre l'Église puissante et augmenter les Finances.

Le Monarque, lui, doit maintenir l'équilibre entre les quatre piliers de la société malgré les objectifs secrets de ses Conseillers.

Dès qu'un des piliers devient trop faible ou trop puissant, le Règne s'achève et il est temps de faire les comptes.

Une partie se compose de plusieurs "Règnes". Au cours de chaque Règne, un joueur incarne le Monarque et tous les autres jouent un des Conseillers. Pendant un Règne, les joueurs s'efforcent de réaliser leur objectif personnel pour marquer des points.

Au terme d'un Règne, on change de Monarque et un nouveau Règne débute. Le joueur qui a marqué le plus de points à la fin de la partie est déclaré vainqueur.



MISE EN PLACE

Chaque Règne est divisé en plusieurs tours. On change de roi ou de reine à la fin de chaque Règne.

MISE EN PLACE D'UN RÈGNE

1. On choisit un premier Monarque d'un commun accord ou aléatoirement. Tous les autres joueurs seront ses Conseillers. On donne au Monarque une couronne. À défaut, tout autre couvre-chef fera l'affaire.
2. On place le plateau de l'État du Royaume devant le Monarque.
3. On place chacun des marqueurs Statut sur la case centrale de la piste correspondante.
4. On forme une réserve avec les jetons de Score à côté du

plateau. À chaque fois qu'un joueur marque des points, il prend les jetons de Score correspondants dans cette réserve.

5. On mélange les cartes Objectif Secret et on en distribue une à chaque Conseiller. On place les cartes restantes, face cachée, à côté du plateau.
6. On mélange les cartes Proposition. Puis on les divise en trois piles de hauteurs équivalentes, qu'on place au-dessus du plateau, face cachée (on doit voir les personnages sur le dos des cartes). On laisse un emplacement libre sous le plateau pour accueillir la défausse.
7. Chaque Conseiller se constitue une main de 7 cartes, cachée des autres joueurs, en piochant comme il le souhaite parmi les trois piles.



Le premier tour peut commencer.

TOUR DE JEU

Suivez les étapes ci-dessous, dans l'ordre :

❖ Dans l'ordre de votre choix, chaque Conseiller choisit une de ses cartes Proposition et la présente au Monarque, en la posant face cachée sur la table entre le Monarque et lui. Il est important que personne ne puisse voir le recto de cette carte pour l'instant.

Quand il présente une proposition, un Conseiller doit s'efforcer de décrire dans les grandes lignes l'effet qu'aura cette carte (voir l'encadré "Présenter une proposition" pour plus de détails).

❖ Une fois que tous les Conseillers ont fait une proposition, le Monarque doit décider quelles propositions il accepte ou rejette. Pour cela, il place les cartes Proposition qu'il accepte à droite du plateau, et celles qu'il rejette à gauche du plateau.

Note: *Le Monarque doit accepter au moins une proposition. Il n'a pas le droit de toutes les rejeter.*

❖ Tous les Conseillers dont la proposition a été acceptée marquent 1 point.

❖ Puis on applique les effets des propositions rejetées. Le Monarque retourne les cartes rejetées, l'une après l'autre, dans l'ordre qu'il souhaite. À chaque carte révélée, le Monarque déplace les marqueurs Statut sur le plateau en fonction des effets indiqués sur la partie noire de la carte. Puis toutes les cartes Proposition rejetées sont défaussées.

Note : *Dès qu'un marqueur atteint le bout d'une piste (c'est-à-dire une case - ou +), il ne va pas plus loin et le Règne en cours s'achève.*

❖ Puis on applique les effets des propositions acceptées, de la même façon que pour les propositions rejetées, mais cette

PRÉSENTER UNE PROPOSITION

En tant que Conseiller, votre but est de faire une proposition qui soit acceptée par le Monarque, afin que les marqueurs Statut se déplacent vers votre Objectif Secret. Cette proposition peut prendre n'importe quelle forme, du moment que le Monarque peut y répondre par "oui" ou par "non". Les icônes présentes sur la carte sont là pour vous aider à formuler votre proposition, mais en tenir compte n'a rien d'obligatoire. Par exemple, si vous proposez la carte représentée dans l'encadré "Description d'une carte proposition", sur laquelle se trouvent un drapeau et un calice, vous pourriez dire :

"Sire, nous avons localisé l'endroit où est cachée la relique sacrée. Malheureusement, elle se trouve dans le pays voisin et nous devons envoyer une armée pour la récupérer."

Lorsque vous faites votre proposition, vous donnez la carte

au Monarque, en lui montrant uniquement la face où on voit le personnage. De ce fait, le Monarque sait quels piliers seront affectés par votre proposition s'il l'accepte, mais pas dans quel sens. Cela vous oblige donc à tenir un discours cohérent par rapport aux effets que votre carte déclenchera, mais cela vous laisse aussi la possibilité de ne pas être complètement honnête. Ainsi, dans l'exemple évoqué précédemment, vous pourriez tenter de dissimuler l'effet négatif sur l'Armée en ces termes :

"Sire, nous avons localisé l'endroit où est cachée la relique sacrée. La récupérer sera une formalité pour vos soldats. Une promenade de santé !"

Mais il va de soi que le Monarque va rapidement se méfier de vous si les effets des cartes que vous lui proposez sont à l'opposé de ce que vous lui dites.

DESCRIPTION D'UNE CARTE PROPOSITION



◀ *Piliers affectés si la carte est acceptée. Les Piliers avec un point seront plus particulièrement affectés.*

Les icônes thématiques aident le conseiller à formuler sa proposition au Monarque. ▼



Partie blanche : Modification des statuts si la proposition est acceptée. ▶

Partie noire : Modification des statuts si la proposition est rejetée. ▶

fois-ci, en déplaçant les marqueurs Statut en fonction des effets indiqués sur la partie blanche de la carte. Toutes les cartes Proposition acceptées qui ont été révélées sont ensuite empilées face cachée et placées devant le Monarque.

Au cours du 1er tour de chaque Règne uniquement, le Monarque (qui est encore un souverain sans expérience) peut changer une fois d'avis après avoir révélé une carte Proposition. S'il avait dans un premier temps rejeté la proposition, mais choisit finalement de l'accepter, on applique les effets de

la partie blanche, puis on place la carte dans la pile des propositions acceptées. S'il avait dans un premier temps accepté la proposition, mais préfère finalement la rejeter, on applique les effets de la partie noire, puis on défausse la carte. Ce changement n'affecte pas les points de victoire des Conseillers et peut mener à un tour sans aucune proposition acceptée.

☞ Une fois les effets de toutes les cartes Proposition résolus, chaque Conseiller pioche une nouvelle carte Proposition dans une des trois piles pour l'ajouter à sa main. Si une des piles est épuisée, on continue la partie avec les piles restantes, jusqu'à ce que toutes les cartes Proposition aient été piochées. Puis on mélange la défausse pour former trois nouvelles piles de hauteurs équivalentes.

FIN D'UN RÈGNE

Si, après la résolution complète d'une carte Proposition, au moins un marqueur Statut atteint une des dernières cases de sa piste (marquée + ou -), le Monarque est assassiné et son Règne prend immédiatement fin. Toutes les autres cartes Proposition jouées mais non révélées sont défaussées sans être appliquées. Le Conseiller dont la proposition (qu'elle ait été acceptée ou rejetée) a déclenché la fin du Règne doit à présent raconter aux autres joueurs comment le Monarque est mort.

Pour que son histoire soit réussie, il lui faudra se montrer convaincant, drôle et/ou dramatique. En récompense de son récit de la mort du Monarque, ce Conseiller marque 1 point. Les joueurs peuvent décider d'un commun accord d'assortir ce point de bonus d'une condition. Par exemple, n'accorder ce point que si au moins un autre joueur rit pendant qu'il écoute son histoire.

Le Règne s'achève également **si, à la fin d'un tour**, le Monarque a cumulé dans la pile





devant lui 12 cartes Proposition acceptées ou plus. Le souverain abdique et peut alors prendre tranquillement une retraite méritée.

Dans ce cas, aucun Conseiller ne marque de points supplémentaires grâce à son Objectif Secret.

SCORING À LA FIN D'UN RÈGNE

Le Monarque marque 1 point pour chaque carte Proposition acceptée dans la pile devant lui. Si le Monarque meurt avant d'avoir pu révéler certaines cartes Proposition qu'il a acceptées, il ne marque pas de points pour ces cartes.

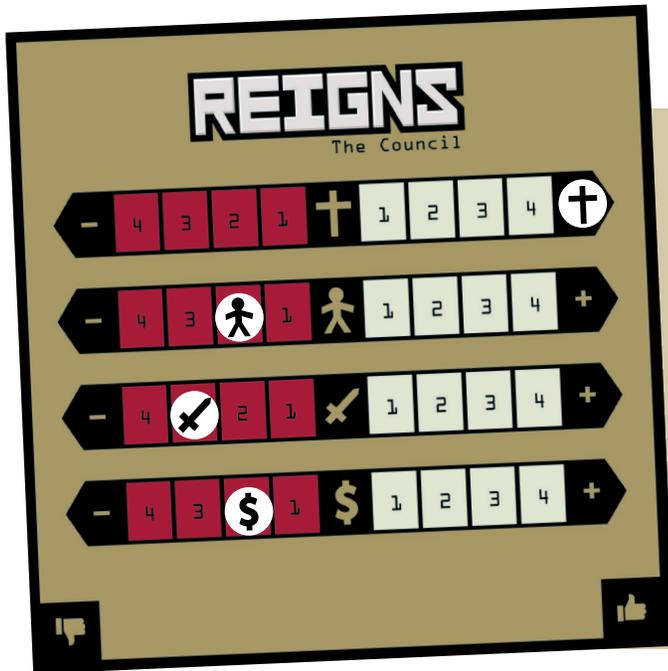
Si le Règne s'est terminé parce que le Monarque est mort, chaque Conseiller révèle sa carte Objectif Secret. Pour chaque marqueur Statut présent dans une des deux zones indiquées sur sa carte, il marque le nombre de points correspondant à la position

de ce marqueur. Un marqueur qui se trouve sur la dernière case de la piste dans la zone correspondante rapporte 5 points. Aucun point n'est perdu si le marqueur se trouve dans la zone opposée.

CHANGEMENT DE MONARQUE !

Une fois son Règne achevé, le Monarque sortant doit choisir le Monarque suivant. Aucun joueur n'a le droit de régner plus d'une fois au cours d'une partie. Au début du nouveau Règne, tous les joueurs doivent défausser leurs cartes Objectif Secret et Proposition. Puis on prépare le nouveau Règne selon la mise en place habituelle. On mélange les Objectifs Secrets et on en distribue un à chaque Conseiller. Puis on mélange les cartes Proposition et chaque Conseiller en pioche 7. Les joueurs conservent les jetons de Score qu'ils ont acquis lors des Règnes précédents.

La partie se termine quand chacun des joueurs a incarné une fois le Monarque, ou quand les joueurs décident unanimement que la partie a assez duré et qu'il est temps que le royaume disparaisse définitivement. Le vainqueur est le joueur qui possède le



EXEMPLE DE SCORING POUR DES OBJECTIFS SECRETS REALISES

+ 5 POINTS + ✖ 2 POINTS
TOTAL 7 POINTS



JOUEZ VOTRE RÔLE !

Si vous êtes Conseiller

Votre rôle consiste à conseiller le Monarque, tout en servant vos propres intérêts.

Vous pouvez...

- ☞ Dire tout ce que vous voulez pour convaincre le Monarque d'aller dans votre sens, tout en ayant l'air de lui prêter allégeance. Petits mensonges, bluff, flatteries : tous les moyens sont bons.
- ☞ Commenter les propositions présentées par les autres Conseillers. Exprimez-vous !

Mais si vous représentez une menace pour lui, n'oubliez pas que le Monarque s'en rendra vite compte.

Si vous êtes le Monarque

Vous êtes le personnage le plus puissant de l'assemblée : faites-le bien sentir à vos Conseillers.

Vous pouvez...

- ☞ Couper la parole à un Conseiller.
- ☞ Demander l'avis d'un autre Conseiller.
- ☞ Limiter le temps de parole de chacun de vos Conseillers, car votre temps est précieux.
- ☞ Faire un discours d'introduction à votre Règne et donner à votre mort des accents dramatiques.

Mais il vous est interdit de modifier les règles du jeu.

plus de points à la fin de la partie. Si plusieurs joueurs ont le même score, c'est le joueur qui a connu le Règne et la mort les plus mémorables qui remporte la partie.

CREDITS

Un jeu de

Bruno Faidutti et Hervé Marly

Illustrations de

Arnaud de Bock et Hervé Marly

Révision des règles

Paul Grogan

Traduction française des règles

Sylvain Gourgeon

REMERCIEMENTS

Nerial

Francois Alliot, Tamara Alliot

Passe Ton Tour Games

Ludovic Troisgros,
Mélaine Maignant

Creative and Cool

Christophe Marghieri

Devolver

Nigel Lowrie, Anna Sajecka

The Crowdfunding Agency

Thomas Bidaux

Playtesters

Alan Hazeleden, Alice Manchoux,
Arthur De Bock, Ben Obikoya,
Camille De Bock, Irene Navarro,
Irene Novoa, Jamila Al Khatib,
Jennifer Schneidereit, Laika, Manon
De Bock, Nicolai Trochinsky,
Nicole he, Noemie Manchoux,
Pauline De Bock, Renaud Bedard,
Stinne Holm, Wilson Price

