

Vive le Roi!

Au royaume idéal de Vive le Roi, le Roi est élu par le peuple, depuis les serviteurs jusqu'aux nobles : bel exemple de démocratie ! Mais ambitions personnelles et rivalités d'intérêts peuvent rendre le couronnement très étonnant : sachez manier influence et stratégie pour faire triompher vos Favoris.

Matériel de jeu

Plateau de jeu (le château)



Pions de score



Cartes de couleur



14 Personnages de Cour



Cartes de Vote (x32)



Cartes de Favoris (x26)



Cartes Ambition (x16)



Principe de jeu

Chaque joueur a sa liste secrète de 6 Favoris parmi les Personnages de la Cour. Il doit les faire monter au plus haut dans la hiérarchie du château et, si possible, faire couronner Roi l'un d'entre eux. En effet, il marque des points selon la position de ses Favoris dans le château au moment du couronnement.

Après 3 couronnements, le joueur qui totalise le plus de points est le vainqueur.

Installation

- Posez le plateau de jeu sur la table.
- Placez les 14 pions de Personnages à côté du plateau, sauf le Bouffon : placez-le tout de suite à l'étage 3 du château.
- Chaque joueur choisit sa couleur de jeu (les couleurs des joueurs n'ont aucun rapport avec celles des Personnages, et inversement). Il prend la carte de cette couleur, qu'il place devant lui. Il place son pion de score de même couleur sur la case 20 de la piste de score.
- Mélangez ensuite les cartes Favoris et distribuez en une, face cachée, à chaque joueur. Ce sont les prénoms de ses Favoris, les 6 Personnages qui pourront lui faire marquer des points. L'ordre des noms sur la carte n'a aucune importance. Chaque joueur peut consulter sa carte mais ne doit jamais la montrer à personne.
- Chaque joueur reçoit aussi un même nombre de cartes Vote, variable selon le nombre de joueurs de la partie. Suivez tout simplement ce tableau :



Attention : à 2 joueurs, suivez cette règle de base mais utilisez la variante l'Émissaire de l'Empire.

Joueurs	Oui	Non	Mal-au-Ventre
2	1	4	1
3	1	4	1
4	1	3	1
5-8	1	2	1

Premier joueur

Au premier round, le joueur le plus noble est désigné comme premier joueur.
Aux rounds suivants, le premier joueur est celui qui a déclenché le couronnement final du round précédent.

Placement initial

En commençant par le premier joueur et en tournant en sens horaire, chaque joueur place à tour de rôle un Personnage (un de ses Favoris ou pas, comme il veut) dans un des étages 1,2,3 ou 4 du château.

- **Aucun Personnage n'est placé dans les WC ou les Cachots.**

- **Il ne peut pas y avoir plus de 4 Personnages par étage.**

Note : à 2 joueurs, la limite est de 3 personnages.

On arrête quand tous les joueurs ont placé le même nombre de Personnages.

Tous les Personnages restants sont placés à l'étage 0.

À 2, 3, 4 et 6 joueurs : il reste ainsi un seul Personnage.

À 5 joueurs : il reste 3 Personnages.

À 7 joueurs : chaque joueur place 2 Personnages, sauf le dernier joueur qui n'en place qu'un seul. Il marque aussitôt 3 points de victoire de compensation.

À 8 joueurs : chaque joueur place 2 Personnages, sauf les 3 derniers joueurs qui n'en placent qu'un seul. Les 3 derniers joueurs marquent chacun 3 points de victoire de compensation.



Partie à 3 joueurs. Tous les joueurs ont placé 4 personnages. Éloïse n'a été placée par personne et se retrouve à l'étage 0.

Tour de jeu

En commençant par le premier joueur et en sens horaire, chaque joueur à son tour doit faire monter un des Personnages d'un étage (et un seul).

Le Personnage peut être un de ses Favoris ou pas, comme il veut.

On ne peut jamais dépasser la limite de 4 Personnages par étage (3 à deux joueurs).

Attention : les WC et les Cachots sont extérieurs aux étages, ils ne comptent pas dans cette limite.



À son tour, Margot décide de faire monter Roméo de l'étage 4 à l'étage 5. Elle ne pouvait faire monter aucun des personnages de l'étage 3 à l'étage 4, car l'étage 4 contient déjà la limite de 4 Personnages.



Les WC

Il y a deux emplacements WC à côté des étages 3 et 4.

À son tour, un joueur peut faire monter un Personnage dans le WC de l'étage supérieur uniquement si **la limite de 4 Personnages** de cet étage supérieur est déjà atteinte, et si **le WC est vide**.

Un personnage dans un WC ne pourra ensuite en ressortir **qu'au même étage**, s'il y a à ce moment-là **moins de 4 Personnages** à cet étage (*limite de 3 Personnages à 2 joueurs*).

Le joueur utilise son tour pour faire ce mouvement, au lieu de faire monter un autre Personnage).



Margot peut faire monter un des Personnages de l'étage 3 dans le WC de l'étage 4, car l'étage 4 contient déjà la limite de 4 personnages.

Mais elle ne peut pas le faire depuis l'étage 2 vers le WC de l'étage 3, car l'étage 3 ne contient pas la limite de 4 personnages.

Charles utilise son tour pour faire sortir Foidvo du WC de l'étage 4 vers l'étage 4. Il peut le faire car la limite de l'étage 4 n'est pas atteinte. Mais il n'aurait pas pu faire sortir Leonardo du WC de l'étage 3... Notez qu'aucun de ces deux personnages ne pouvait monter à l'étage supérieur : on sort toujours d'un WC au même étage. Notez aussi que Charles ne pouvait faire monter aucun personnage dans un des WC, puisque les deux WC sont occupés.



Le couronnement du Roi

Dès qu'un joueur fait monter un Personnage dans la Salle du Trône au sommet du château, une procédure de Couronnement se déclenche !



*Charles fait monter Jeanne de l'étage 5 à la Salle du Trône.
Un vote se déclenche aussitôt pour savoir si Jeanne deviendra Reine.*

Chaque joueur vote en choisissant une de ses cartes Vote (Oui, Non, ou Mal-au-Ventre) et en la plaçant **face cachée** devant lui.

Puis tous les joueurs dévoilent simultanément leur carte :

- **REJET** : un seul NON (ou plus), et le Personnage est rejeté : il n'est pas couronné Roi ! Dans ce cas, si aucun Mal-au-Ventre n'a été joué, le Personnage est envoyé au Cachot : à côté de l'étage 3 pour le premier refusé, à côté de l'étage 2 pour le deuxième refusé, à côté de l'étage 1 pour le troisième refusé. Les Personnages refusés suivants retournent dans la boîte.

Puis le round continue avec le joueur suivant.



Les joueurs révèlent leur vote. S'il y a un NON : Jeanne est rejetée ! Comme c'est le premier personnage du round rejeté dans une élection, elle est mise au Cachot du niveau 3. Le joueur qui a voté Non perd sa carte Non.

- **ANNULATION** : si un seul Mal-au-Ventre (ou plus) a été joué, la procédure de couronnement est annulée (pour angoisse et malaise du Personnage devant ses responsabilités et la solennité du moment) : le Personnage n'est ni couronné, ni jeté au Cachot. Il reste en jeu et redescend simplement à l'étage 5.



Les joueurs révèlent leur vote. Il y a un Mal-au-Ventre : l'élection est annulée ! Jeanne revient au niveau 5.

Les joueurs qui ont joué Non ou Mal-au-Ventre perdent ces cartes.

Attention : dans tous les cas, toutes les cartes NON et Mal-au-Ventre jouées lors d'un vote sont toujours éliminées et retournent dans la boîte. Les joueurs reprennent et gardent toujours leur carte OUI.

Puis le round continue avec le joueur suivant.

- **UNANIMITÉ** : tous les joueurs ont voté OUI. Un nouveau Roi est couronné ! Vive le Roi ! Le round est fini, et on compte aussitôt les points de victoire.

Couronnement et décompte des points

Les joueurs dévoilent leur carte de Favoris et chacun gagne des points en fonction de la position de ses Favoris dans le château.

- Étage 6 (le Roi) : 10 Points
- Étage 5 : 5 points. Étage 4 : 4 points. Étage 3 : 3 points, etc.
- Favori dans un WC (ou dans la boîte) : 0 Point
- Favori dans un Cachot :
-3 au cachot de l'étage 3, -2 au cachot de l'étage 2, -1 au cachot de l'étage 1.

Chaque joueur déplace son marqueur sur la piste de score en fonction des points gagnés ou perdus.



Philippe

Diane	4
Eloïse	1
Galileo	3
Leonardo	10
Ouaf	2
Romeo	5

25 points

Margot

Catus	2
Diane	4
Eloïse	1
Foidvo	-2
Leonardo	10
Victoria	0

15 points



Charles

Eloïse	1
Foidvo	-2
Jeanne	4
Merlin	-3
Ouaf	2
Victoria	0

2 points

Louis

Anna	3
Bridget	5
Eloïse	1
Leonardo	10
Ouaf	2
Victoria	0

21 points

Les joueurs révèlent leur vote. Tous ont voté OUI ! Leonardo est couronné Roi !
Chaque joueur marque des points en fonction de sa carte de Favoris.
Notez que Merlin et Foidvo, dans les Cachots, font perdre respectivement 3 et 2 points. Et que Victoria, coincée au WC, fait gagner... 0 point.

Round suivant

Quand le couronnement d'un nouveau Roi met fin au round 1 ou 2, la partie continue et on lance un nouveau round :

- Tous les pions Personnages sont replacés à côté du plateau de jeu, sauf le Bouffon, qui est placé à l'étage 3.
- les joueurs reprennent des cartes Vote pour en avoir le même nombre et le même type qu'au début de la partie.
- toutes les cartes Favoris sont mélangées, on en donne une face cachée à chaque joueur.
- Les pions de score restent évidemment à leur place !
- le premier joueur est celui qui a déclenché le couronnement final du round précédent.

Cas particulier : le Bouffon

Le Bouffon n'est présent sur aucune carte de Favoris. Mais il peut être couronné Roi... Dans ce cas, c'est la folie, c'est le monde à l'envers : tous les points sont inversés !



- Étage 6 (le Roi) : 0 Point
- Étage 5 : -5 points. Étage 4 : -4 points. Étage 3 : -3 points, etc.
- Favori dans un WC (ou dans la boîte) : 0 Point
- Favori dans un Cachot : +3 au cachot de l'étage 3, +2 au cachot de l'étage 2, +1 au cachot de l'étage 1.

Attention : le score global d'un joueur ne peut jamais descendre en dessous de 0 sur la piste de score.

Rejet : si le Bouffon est rejeté comme Roi, il ne va pas dans un Cachot. Il reste en jeu et revient à l'étage 2 (ou 1 si l'étage 2 est plein, 0 si les étages 2 et 1 sont pleins).

En cas de Mal-au-Ventre, il revient comme tout Personnage à l'étage 5.

Philippe

Diane	-4
Eloïse	-1
Galleo	-3
Leonardo	-4
Ouaf	-2
Romco	-5

-19 points

Margot

Catus	-2
Diane	-4
Eloïse	-1
Foidvo	+2
Leonardo	-4
Victoria	0

-9 points



Charles

Eloïse	-5
Foidvo	+2
Jeanne	-4
Merlin	+3
Ouaf	-2
Victoria	0

+4 points

Louis

Anna	-3
Bridget	-5
Eloïse	-1
Leonardo	-4
Ouaf	-2
Victoria	0

-15 points

Charles a monté le Bouffon dans la Salle du Trône, et tous les joueurs ont voté Oui. Le Bouffon est couronné Roi! Mais les points gagnés et perdus sont inversés... Qui perd le moins gagne le plus !

Fin de partie et victoire

Si le couronnement du Roi met fin au 3^e round, la partie est terminée.

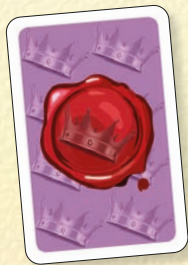
Le joueur qui a le plus de points de victoire sur la piste de score est déclaré vainqueur.

En cas d'égalité, c'est le joueur qui a le Favori le plus haut dans le château qui l'emporte. Sinon... Votez ?...



OPTIONS DE JEU

Ces options peuvent se jouer seules ou ensemble, avec le jeu de base comme avec toutes les variantes. Elles apportent plus de calcul et de tension.



1. l'Ambition

Avant chaque round, après avoir donné à chaque joueur sa carte de Favori, mélangez les cartes Ambition et distribuez en 2 face cachée à chacun. Chaque joueur les consulte et en choisit une, qu'il garde face cachée devant lui. L'autre carte est remise dans la boîte sans être vue.

À la fin d'un round, lors du décompte, chaque joueur dévoile sa carte Ambition : s'il en remplit la condition, il marque les points supplémentaires qui y sont indiqués dans le sceau en haut à gauche.

Attention : en cas de couronnement du Bouffon, les points de ces cartes restent **positifs**.



2. le Banni

Ne comptez pas comme Favori le Personnage qui est marqué d'un sceau noir sur votre carte.

Bref, vous jouez avec 5 Favoris au lieu de 6...



VARIANTES

L'Émissaire de l'Empire (2 à 5 joueurs)

À utiliser obligatoirement à 2 joueurs.

L'Empire envoie un Émissaire pour tenter de contrôler votre royaume en influant sur le choix de votre Roi. C'est une tentative d'ingérence inacceptable ! Gardez le contrôle.

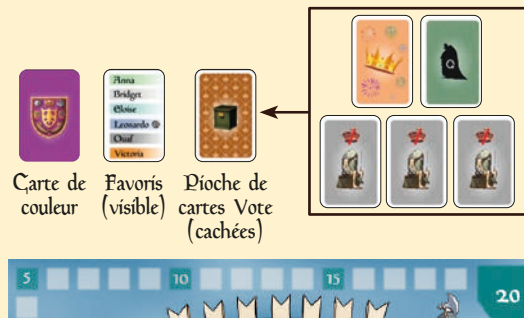
Installation

Choisissez une couleur pour l'Émissaire de l'Empire.

Placez son marqueur de score sur le case 40.

Placez sa carte de couleur de jeu près du plateau de jeu. Juste à côté, distribuez-lui au hasard une carte de Favoris, qui reste toujours visible.

Les joueurs reçoivent ensuite leurs cartes Vote selon ce tableau :



Installation de l'Émissaire à côté du plateau :
sa carte de couleur / sa carte de Favoris visible /
sa pile de cartes Vote cachées.

Joueurs	Ouï	Non	Mal-au-Ventre
2	1	4	1
3	1	3	1
4	1	2	1
5	1	2	1

Donnez le même nombre de cartes de Vote à l'Émissaire.

Mélangez-les et placez-les face cachée en pile à côté de sa carte de Favoris.

Les joueurs placent alors les Personnages dans le château comme dans la règle de base. L'Émissaire, lui, ne place rien.

Attention : à 2 joueurs, la limite de Personnages par étage est seulement de 3, pour le placement initial comme pour le jeu.

Le jeu de l'Émissaire

L'Émissaire ne déplace jamais de Personnage, il se contente de voter, et de marquer des points selon ses Favoris si un Roi est couronné.

Lors d'une élection, si le Personnage fait partie de ses Favoris, l'Émissaire vote toujours **OUI sans jouer de carte**.

Sinon, on dévoile la première carte de sa pile de Vote et on l'applique.

Comme pour tout joueur les cartes NON ou MaV de l'Émissaire sont éliminées après le vote.

Fin du round

Quand un Roi est couronné, l'Émissaire marque des points avec ses Favoris normalement.

Pour le round suivant, on lui donne une nouvelle carte de Favoris, et on refait sa répartition initiale et sa pile aléatoire de cartes Vote.

Victoire

À la fin de la partie, si l'Émissaire devance au score tous les autres joueurs, il a gagné ! Et tous les autres joueurs ont perdu...

Donc, essayez d'éviter cela et de gagner vous-même !

Le mariage royal (2 à 8 joueurs)

Vous n'allez pas élire un Roi, mais un couple royal ! Une femme et un homme, deux femmes, deux hommes, une femme et un chien, un chien et un bouffon, etc. Bref, 2 Personnages !

Au couronnement du premier Roi, chaque joueur révèle sa carte Favoris et le décompte des points est fait normalement. Le Personnage devenu Roi se place en haut à gauche du trône. Il attend sa moitié ! Le round n'est pas fini, il faudra élire un second Personnage.

On continue donc à jouer normalement, avec le joueur suivant.

Attention : après ce premier couronnement, les cartes Favoris des joueurs restent visibles ! Elles serviront aussi pour le second couronnement.



*Bridget est élue Reine !
On fait le décompte, mais
le round n'est pas fini :
on continue jusqu'à élire
un autre Personnage pour
former le couple royal.*

Quand un second Personnage est couronné, on procède de nouveau à un décompte (sans recompter le premier Roi).

Le couple royal est formé : cette fois, le round est fini !

- **Bouffon** : on applique son décompte délirant au moment où il est couronné, exactement comme dans le jeu de base.
- **Ambition** : les cartes Ambition ne sont révélées et décomptées qu'au second couronnement.

Royauté en équipes (2 à 8 joueurs)

Chaque joueur d'une équipe a ses propres Favoris et son propre score.

Mais mieux vaut jouer en harmonie pour équilibrer les points :

à la fin de la partie, c'est le score le plus faible des deux joueurs qui compte !

Finesse et diplomatie exigées.

Installation

Formez des équipes de 2 joueurs. Les 2 joueurs s'assoient côte à côte.

Chaque joueur d'une équipe a sa propre couleur, son propre pion de score, et sa propre carte de Favoris (qu'il peut librement montrer à son coéquipier).

En revanche, l'équipe reçoit un seul set commun de cartes Vote, conforme au nombre de joueurs.

Par exemple, en jouant à 6 avec 3 équipes, chaque équipe reçoit 1 Oui, 4 Non, et 1 MaV, exactement comme à 3 joueurs dans le jeu de base.

Note : il est tout à fait possible de jouer avec un joueur solitaire en même temps qu'avec des équipes. Par exemple, avec 7 joueurs, 3 équipes de 2 et un joueur seul. Comptez alors qu'il y a 4 joueurs (3+1).

Tour de jeu

À son tour, l'équipe place (pendant la phase initiale) ou déplace (pendant le jeu) un seul Personnage : aux deux joueurs de se mettre d'accord ! Et en cas d'élection, l'équipe joue une seule carte Vote...



Charles et Margot font équipe dans une partie à 4 joueurs ou équipes de joueurs. Charles et Margot ont chacun leur carte de couleur, leur pion de score, et leur carte de Favoris (et une carte Ambition si la partie se joue avec cette option). Mais leurs cartes de Vote (1 Oui, 3 Non, 1 MaV) sont communes.

Fin du round

Quand le Roi est élu, les points de chaque équipier sont comptés séparément selon la carte de Favoris de chacun, et sont aussi marqués séparément avec le pion de score de chacun.

Victoire

À la fin de la partie, seul le score le plus faible de ceux des deux coéquipiers est pris en compte pour le classement et la victoire...

- **Ambition** : si vous jouez avec les cartes Ambition, chaque coéquipier en reçoit 2 et choisit séparément la sienne, qui améliorera (peut-être) son score.

Variante en équipe

(à utiliser toutefois avec modération)

N'utilisez qu'une seule couleur et qu'un seul pion de score pour chaque équipe. À chaque couronnement, avancez ce pion de score commun seulement du plus petit total de points marqués par l'un des 2 joueurs de l'équipe.

Notez que cette variante vous permet théoriquement de jouer jusqu'à... 16 joueurs ! C'est-à-dire 8 équipes de 2.

L'éditeur décline toute responsabilité pour ce genre de partie extrême qu'il n'a pas testé et qui peut tourner à un effroyable chaos !



Remerciements

(tests, conseils avisés, encouragements anti Mal-au-Ventre)

Antoine, Éloïse, Mélanie, Mickael, Nadège, Nico, Paul, Perrine, Pierre, Salvi, Vincent...

Et un grand remerciement spécial à Charles, David, et Laurence !

Crédits

Auteurs : Stefano Luperto, Jean-Michel Maman, Andrés J.Voicu

Illustrations : David Cochard (intérieur), Fabrice Weiss (couverture)

Graphiste : Maria Dao

Imprimeur : Whatz Game

Éditeur : Spiel-ou-Face, 64 boulevard de la Villette 75019 Paris.

Mob +33 651214467

Vive Le roi ! : tous droits réservés 2024



CARTES AMBITION



Bouffon Roi

5 points
si le Bouffon est
couronné Roi



Femme Reine

3 points
si une femme est
couronnée Reine
(ni Ouaf ni le
Bouffon)



Homme Roi

3 points
si un homme est
couronné Roi
(ni Ouaf ni le
Bouffon)



0 Favori aux WC

5 points
si aucun
de vos Favoris
ne se trouve dans
un WC



Pas étages 2 et 3

3 points
si aucun de vos
Favoris n'est
aux étages 2 et 3



Pas étages 0 et 1

5 points
si aucun
de vos Favoris n'est
aux étages 0 et 1



1 Favori au cachot

3 points
si exactement 1
de vos Favoris est
dans les Cachots



2 Favoris au cachot

5 points
si exactement 2
de vos Favoris sont
dans les Cachots



CARTES AMBITION



1 Favori aux WC
3 points
si exactement 1
de vos Favoris est
dans les WC



2 Favoris aux WC
5 points
si exactement 2
de vos Favoris sont
dans les WC



Plus de Non/Mav
3 points
s'il ne vous reste plus
que votre carte OUI



Pas étages 4 et 5
5 points
si aucun de vos
Favoris n'est
aux étages 4 et 5



3 Favoris au cachot
8 points
si les 3 Cachots
sont tous occupés
par 3 de vos Favoris



**0 Favori aux WC
et Cachots**
8 points
si aucun
de vos Favoris
n'est dans un WC
ni dans un Cachot



**Auteur du
couronnement**
3 points
si vous avez fait
monter dans
la Salle du Trône
le nouveau Roi



Score inf. 11 points
3 points
de consolation
si votre score marqué
sur ce couronnement
est inférieur
à 11 points