CLAIM

Le Roi est mort ! Qu'a-t-il bien pu se passer ? Personne n'a rien vu : on l'a retrouvé la tête plongée dans un tonneau de vin au petit matin. Il pourrait aussi bien avoir été victime d'un assassinat que de son penchant pour la boisson. Quoi qu'il en soit, le Roi nous quitte en ne laissant aucun héritier derrière lui, il incombe donc aux cinq factions du Royaume de choisir qui portera à présent la couronne : vous ou votre adversaire ? Saurez-vous les convaincre de vous sacrer Roi ?

MATÉRIEL

52 cartes réparties en 5 factions :

14 Gobelins	numérotés de 0 à 9 (dont cinq 0)
10 Nains	numérotés de 0 à 9
10 Morts-vivants	numérotés de 0 à 9
10 Doppelgängers	numérotés de 0 à 0
8 Chevaliers	numérotés de 2 à 9

2 cartes Aide de Jeu

MISE EN PLACE

Mélangez l'ensemble des cartes puis faites-en une pioche que vous placez au centre de la table. Distribuez 13 cartes à chaque joueur. Chaque joueur prend ses cartes en main en prenant soin de ne pas les montrer à son adversaire.

PRINCIPE DU JEU

Le jeu se déroule en deux phases distinctes. Lors de la première phase, chaque joueur reçoit une main de cartes dont il se servira pour recruter des partisans. Lors de la seconde phase, chaque joueur devra utiliser ses partisans afin de rallier les cinq factions du Royaume à sa cause. Au terme de la partie, un joueur ayant une majorité de partisans au sein d'une faction remporte le vote de celle-ci. Celui qui parvient à réunir les votes d'au moins trois factions remporte la partie !

PREMIÈRE PHASE : RECRUTER DES PARTISANS

Cette phase est constituée de treize plis, un pour chaque carte dans la main des joueurs. Le Leader d'un pli est le joueur ayant remporté le pli précédent (ou, dans le cas du premier pli, le plus jeune des deux joueurs). Chaque pli se joue de la manière suivante :

Révéler une carte

Placez la première carte de la pioche face visible au milieu de la table, entre les deux joueurs. C'est la carte pour laquelle les joueurs vont s'affronter.

Jouer des cartes

1. Le Leader joue à présent une carte de sa main.
   Remarque : il est possible de jouer une carte appartenant à n'importe quelle faction, pas nécessairement à la même faction que la carte au centre de la table.
2. Puis l'autre joueur joue une carte de sa main.
   Important : le second joueur doit toujours suivre, si possible. Cela signifie que s'il a en main une carte de la même faction que celle jouée par le Leader, il doit alors la jouer (exception : les Doppelgängers). En d'autres termes, un joueur ne peut jouer une carte d'une faction différente que s'il ne possède aucune carte de la même faction que celle jouée par le Leader.

Ramasser les cartes

1. Le joueur ayant joué la carte de plus haute valeur (0 étant la plus faible et 9 la plus forte) de la faction jouée par le Leader remporte la carte centrale. En cas d'égalité, le Leader remporte le pli.
   Remarque : si le second joueur a joué une carte d'une autre faction que celle du Leader, ce dernier remporte alors automatiquement le pli, à moins qu'un pouvoir de faction (Doppelgängers ou Chevaliers) ne s'applique.
2. Le gagnant place la carte remportée face cachée devant lui, formant ainsi sa pile de Partisans. Le perdant prend la carte du dessus de la pioche centrale et constitue à son tour sa pile de Partisans. Ce dernier peut regarder la carte piochée mais ne peut en aucun cas la montrer à son adversaire. Les cartes jouées par les 2 joueurs sont alors défaussées.
   Remarque : les cartes de votre pile de Partisans constitueront votre main lors de la seconde phase de la partie.
3. Toute carte Mort Vivant jouée, est placée directement face visible dans la pile de Score du joueur qui remporte le pli.
   Important : une carte Mort-vivant provenant du centre de la table est tout de même placée dans la pile de Partisans.
4. Défaussez toutes les autres cartes jouées.
   Important : assurez-vous que votre pile de Score soit face visible et votre pile de Partisans face cachée, afin de ne pas les confondre l'une avec l'autre.

Continuez ainsi jusqu'à ce que la pile centrale soit épuisée et que les joueurs n'aient plus de carte en main.
Passez ensuite à la seconde phase.

SECONDE PHASE : RASSEMBLER SES SOUTIENS

Chaque joueur prend en main les 13 cartes de sa pile de Partisans gagnées lors de la première phase. Les joueurs vont à présent s'affronter lors de 13 nouveaux plis. Cependant, ils se battront cette fois-ci, non pas pour des cartes du centre de la table, mais pour les deux cartes jouées lors de chaque pli. Chaque pli est joué de la manière suivante :

Jouer des cartes

1. Le Leader joue une carte de sa main.
2. Puis l'autre joueur en joue une à son tour.
   Important: les pouvoirs des différentes factions s'appliquent encore !

Ramasser les cartes

1. Déterminez qui remporte le pli comme lors de la première phase.
2. Le gagnant place les deux cartes jouées face visible dans sa pile de Score, à moins qu'un pouvoir de faction (Nains) ne s'applique.

Une fois que les treize plis ont été joués et que les joueurs n'ont plus de carte en main, passez au décompte des factions.

FIN DE LA PARTIE

Les joueurs comptent séparément le nombre de cartes de chaque faction dans leur pile de Score. Le joueur ayant le plus de cartes dans une faction gagne le vote de cette dernière. En cas d'égalité, le vote va à celui possédant la plus forte carte de la faction. Le joueur ayant gagné le vote d'au moins trois factions remporte la partie !

POUVOIRS DES FACTIONS

Certaines factions possèdent un pouvoir modifiant les règles du jeu :

GOBELINS

Aucun pouvoir.

CHEVALIERS

Lorsqu'un Chevalier est joué après un Gobelin, il remporte automatiquement le pli, peu importe la valeur respective des deux cartes.
Important: le joueur ne doit malgré tout pas oublier de jouer la faction demandée, s'il le peut.

MORTS-VIVANTS

Les cartes Morts-vivants jouées ne sont pas défaussées lors de la première phase, contrairement aux autres cartes. Elles sont placées dans la pile de Score du joueur ayant remporté le pli.

NAINS

Lors de la seconde phase, le joueur ayant perdu le pli en cours ramasse toutes les cartes Nains jouées lors de celui-ci et les place dans sa pile de Score. Le gagnant remporte tout de même la carte d'une autre faction, s'il y en a une.

DOPPELGÄNGERS

Cette faction est considérée comme un joker. Il est possible de jouer une carte Doppelgänger à la place de la faction demandée, même si vous pouvez suivre. Dans ce cas-là, la carte Doppelgänger est considérée comme étant de la même faction que la première.
Remarque : si le Leader joue une carte Doppelgänger, l'autre joueur doit jouer un Doppelgänger, s'il le peut.
Important : une carte Doppelgänger ne bénéficie pas du pouvoir de la faction qu'il copie. Par exemple, si elle est jouée lors de la première phase après une carte Mort-Vivant, elle n'est pas prise par le gagnant, pas plus qu'elle ne serait prise par le perdant si jouée lors de la seconde phase après une carte Nain.

Auteur : Scott Almes
Illustrations : Mihajlo Dimitrievski
Graphisme : Martijn Hadddering
Livret de règles : Jeroen Hollander
Chef de projet : Jonny de Vries
Traduction : Maël Brustlein, Bruno Larochette et Thomas Million

© 2017 White Goblin Games
www.whitegoblingames.com