



MATÉRIEL

1 PLATEAU
GOUVERNEMENT

5 TUILES NOBLE

36 JETONS FONCTION

1 FEUILLET
RÉPARTITION
DES CARTES

108 CARTES :
54 cartes Gouvernement
15 cartes Roi
39 cartes Or

C'est l'effervescence à la Cour du Roi! Les conseillers s'affairent autour du jeune monarque, et chacun tente de se faire remarquer en cette période de régence. Quand le Roi aura pris de l'assurance, il ne manquera pas de nommer ses plus fidèles conseillers à son gouvernement. Comment se distinguer ? En essayant d'accaparer les charges les plus prestigieuses, évidemment ! Qui s'occupera de la diplomatie, de l'architecture, de l'armée, ou même des banquets ? Et surtout... comment enchérir au bon moment pour rabaisser vos concurrents aux yeux du souverain ? Renforcer sa position et affaiblir celle des autres, c'est ça, la vie à la Cour !

Aperçu et but du jeu

Une partie de *Pour le Roi (et Moi)* se déroule en 2 phases. Durant la première phase, les joueurs distribuent, à tour de rôle, des cartes une à une en choisissant où les placer jusqu'à ce que le paquet de cartes soit vide. Lors de la deuxième phase, acquérez de nouvelles cartes en remportant des enchères. Soyez le joueur majoritaire dans chaque ministère pour remporter un maximum de points !

Investissez votre Or à bon escient pour intégrer le gouvernement dans différents ministères : Diplomatie, Armée, Architecture, Animaux, Divertissement, Victuailles !
Faites baisser la valeur des ministères dans lesquels vos adversaires vous surpassent, et remportez la victoire !



Éléments de jeu et mise en place

1

Prenez chacun une tuile Noble et placez-la devant vous, du côté de votre choix. Remettez les tuiles non utilisées dans la boîte.

Ces tuiles vous représentent. En fin de partie, vous pourrez accoler juste en dessous les différentes fonctions que vous occuperez au gouvernement.



2

Placez le plateau Gouvernement sur le côté de la table, la face correspondant au nombre de joueurs visible :

- À 2, 3 ou 4 joueurs, le plateau doit présenter 5 portraits.
- À 5 joueurs, il doit présenter 6 portraits.

Le plateau Gouvernement présente des portraits avec, en dessous de chacun d'entre eux, deux emplacements pour les jetons Fonction.

3

Placez chaque jeton Fonction de valeur 3 sur l'emplacement dédié, juste en dessous de chaque portrait. Placez les jetons de valeur 1 juste en dessous des jetons de valeur 3.

Pour des parties à 2 joueurs seulement, ne placez pas les jetons de valeur 1. Un seul jeton doit être présent sous chaque portrait. Laissez les jetons inutilisés sur le bord de la table.

Les jetons Fonction servent à indiquer la valeur en points de victoire de chacun des ministères. Cette valeur peut évoluer entre 1 et 6 tout au long de la partie. Un jeton placé sur l'emplacement supérieur, juste en dessous de chaque portrait, est appelé jeton Fonction primaire. Un jeton placé sur l'emplacement inférieur est appelé jeton Fonction secondaire.

2

4

Laissez dans la boîte toutes les cartes marquées, dans leur partie inférieure, d'un chiffre supérieur au nombre de joueurs. Si une carte ne présente aucun chiffre à cet endroit, gardez-la.

Exemple : À 3 joueurs, retirez toutes les cartes présentant un 4 ou un 5, et gardez toutes les autres.



2



3



3
1
Chef épilucheur
Goûteur de la garde

3











3
2
Bouffon du Roy
Tourneur de Pages royal



5

Mélangez toutes les cartes restantes, puis remettez dans la boîte, au hasard et sans les regarder, autant de cartes qu'indiqué dans le tableau ci-dessous.

2 	3 	4 	5 
-22 	-13 	-8 	-0 



6

Mélangez toutes les cartes restantes et formez une pioche face cachée.



Les cartes Gouvernement (avec un cadre en bronze) représentent différents ministères dans lesquels vous pouvez vous illustrer : Diplomatie, Armée, Architecture, Animaux, Divertissement, Victuailles. Leur valeur s'étend de 1 à 4. Une lettre apparaît dans le coin inférieur droit de chaque carte. Cette lettre n'est utile que pour briser des égalités.



Les cartes Roi (avec un cadre en argent) permettent aux joueurs de modifier la valeur des jetons Fonction primaire de leur choix en l'augmentant ou la baissant de 1.



Les cartes Or (avec un cadre en or), dont la valeur va de 1 à 3, permettent d'acheter de nouvelles cartes lors de la seconde phase du jeu.

7

Désignez un joueur au hasard, qui prend la pioche en face de lui. Il est le donneur du premier tour.



3

Déroulement de la partie

Une partie de *Pour le Roi (et Moi)* se déroule en 2 phases :

1. Phase de don
2. Phase d'enchères

1

Phase de don

Durant cette phase, chaque joueur est, à son tour, le donneur. Celui-ci distribue des cartes provenant de la pioche à lui-même, aux autres joueurs, et à un paquet neutre. Suivez ces 3 étapes jusqu'à ce que la pioche soit vide.

1. Distribution des cartes

Durant cette phase, chaque joueur est, à son tour, le donneur. Celui-ci distribue des cartes provenant de la pioche à lui-même, aux autres joueurs, et à un paquet neutre.

À votre tour en tant que donneur, piochez la première carte de la pioche. Prenez-en connaissance sans la montrer aux autres joueurs. Placez ensuite cette carte dans l'une des 3 zones suivantes :

- **En face de vous**
Placez la carte face cachée près de vous, dans votre paquet personnel.
Limite : 1 carte par tour
- **Au centre de la table**
Placez la carte face visible au centre de la table.
Limite : Autant de cartes que d'adversaires par tour
- **À côté du plateau Gouvernement**
Placez la carte face cachée à côté du plateau Gouvernement pour former un paquet neutre.
Limite : 1 carte par tour

Ensuite, piochez une nouvelle carte, regardez-la et placez-la dans l'une des 3 zones. Si la limite d'une des 3 zones est atteinte pour votre tour, vous ne pouvez plus y placer de

cartes. Au total, vous devez donc distribuer une carte de plus qu'il y a de joueurs.

Vous devez placer la carte piochée avant de piocher la carte suivante. Vous ne pouvez pas revenir sur votre décision pour changer l'emplacement d'une carte après en avoir pioché une autre.

Faites cela jusqu'à ce que la limite des 3 zones soit atteinte. Passez ensuite à l'étape suivante.

2. Récupération des cartes centrales

Chacun leur tour dans le sens horaire en commençant par le joueur à votre gauche, vos adversaires choisissent l'une des cartes restantes au centre de la table, et la placent face cachée dans leur paquet personnel.

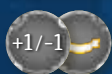


OBTENIR UNE CARTE ROI

Lorsque vous obtenez une carte Roi au lieu de la placer dans votre paquet personnel, **révélez directement cette carte**. Modifiez immédiatement la valeur d'un ou de plusieurs jetons Fonction primaire (voir les symboles ci-dessous). Remettez ensuite cette carte Roi dans la boîte.

Vous ne pouvez pas modifier la valeur d'un jeton plus bas que 1 ou plus haut que 6, ni même un jeton Fonction secondaire.

Lorsque vous modifiez la valeur d'un jeton, remplacez le jeton du plateau par le jeton correspondant à côté du plateau.



Modifiez de 1 à la hausse ou à la baisse la valeur d'un seul jeton Fonction primaire de votre choix.



Modifiez de 1 la valeur d'un seul jeton Fonction primaire de votre choix, comme indiqué sur la carte.



Modifiez de 1 la valeur de deux jetons Fonction primaire différents de votre choix, comme indiqué sur la carte.



Modifiez de 1 à la hausse la valeur d'un jeton Fonction primaire de votre choix. Ensuite, faites de même avec un autre jeton Fonction primaire, mais à la baisse.

JETONS FONCTION SECONDAIRE

La valeur des jetons Fonction secondaire varie mécaniquement durant la partie selon la valeur des jetons Fonction primaire. Celle-ci est toujours égale à la moitié de la valeur des jetons Fonction primaire correspondants (arrondie à l'inférieur). Si cette valeur est 0, ne placez aucun jeton Fonction secondaire à la place.

Ajustez la valeur des jetons secondaire tout au long de la partie, à chaque changement de valeur d'un jeton primaire.

Lors d'une partie à 2 joueurs, il n'y a qu'un seul jeton sous chaque portrait : le jeton Fonction primaire. Ignorez donc les règles relatives aux jetons Fonction secondaire.

3. Changement de donneur

Donnez la pioche au joueur à votre gauche. Il devient le donneur pour le tour suivant. Reprenez à **Distribution des cartes** pour un nouveau tour.

Si la pioche est vide, passez à la **PHASE D'ENCHÈRES**.

EXEMPLE



- 1 Dans une partie à 4 joueurs, vous piochez la première carte du paquet. Vous décidez de la garder.
- 2 Vous piochez la suivante. Vous la placez au milieu de la table, face visible.
- 3 La troisième carte vous plaît aussi, mais vous avez déjà conservé une carte. Vous la placez dans le paquet central, en espérant l'obtenir plus tard dans la partie.
- 4 Vous devez alors placer les 2 cartes suivantes au centre de la table. Vos adversaires se partagent alors les 3 cartes du centre, face visible.

Déroulement de la partie

2

Phase d'enchères

Cette phase se déroule en une succession de tours.

Mélangez le paquet neutre et formez une pioche face cachée au centre de la table.

Prenez chacun votre paquet personnel en main. Le joueur à gauche du dernier donneur devient premier joueur.

Suivez ensuite ces étapes dans l'ordre autant de fois que nécessaire jusqu'à ce que la pioche soit vide :

- 1 Le premier **joueur révèle la première carte de la pioche** et la place au centre de la table.
- 2 Chacun votre tour, en commençant par le premier joueur puis dans le sens horaire, **Enchérissez ou Passez** selon les règles ci-dessous.
- 3 **Le gagnant de l'enchère paie le montant de son enchère et remporte la carte en la prenant en main.**

Enchères

À votre tour, vous pouvez Enchérir en annonçant un nombre ou Passer.

ENCHÉRIR

Le premier nombre annoncé doit être **supérieur ou égal à 1**. Les nombres suivants doivent toujours être **strictement supérieurs** au dernier chiffre annoncé durant cette enchère. L'enchère peut se dérouler en plusieurs tours de table.

PASSER

Si vous passez, vous vous retirez et **ne pouvez plus Enchérir** durant cette enchère. Vous pouvez passer dès votre premier tour.

FIN D'UNE ENCHÈRE

Dès qu'il ne reste qu'un seul joueur en jeu, parce que tous les autres ont passé, celui-ci remporte l'enchère. Ce joueur **doit payer** ce qu'il a annoncé.

- Si la carte révélée est **une carte Gouvernement ou une carte Roi**, le gagnant de l'enchère doit dépenser autant d'Or que le dernier chiffre qu'il a annoncé en défaussant **face visible** depuis sa main une ou plusieurs cartes Or dont la somme est supérieure ou égale à son enchère. Si les cartes qu'il a en main l'obligent à dépenser plus que nécessaire, il ne récupère pas la différence. Si la carte gagnée est **une carte Gouvernement**, il la prend en main. Si c'est **une carte Roi**, il applique immédiatement son effet (voir p. 5), puis la défausse.
- Si la carte révélée est **une carte Or**, le gagnant de l'enchère doit défausser autant de cartes (qu'importe les types) depuis sa main. Il défausse ces cartes **face cachée** sans les montrer. Il prend ensuite la carte gagnée en main.

Vous serez tenté de faire monter les enchères d'une carte qui ne vous intéresse pas pour faire payer le prix fort à vos adversaires. Si vous remportez une enchère, vous devez payer.

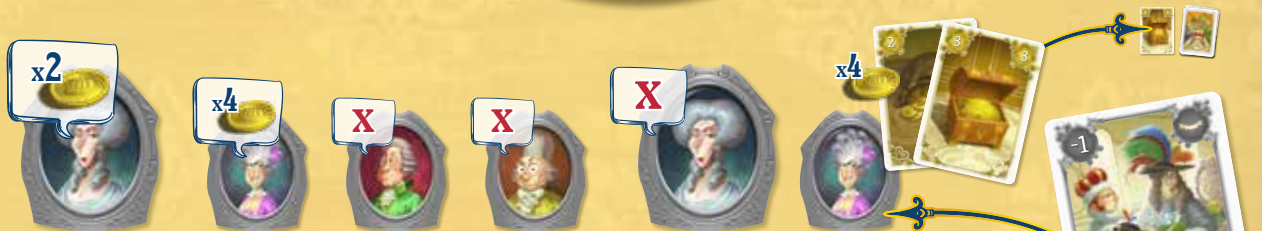
Si vous n'avez pas de quoi payer, vous ne payez rien, mais le joueur à votre gauche pioche immédiatement une carte au hasard dans votre main, et la défausse face cachée sans la montrer. Ensuite, une nouvelle enchère durant laquelle vous ne participez pas commence avec la même carte.

Si tous les joueurs passent sans qu'aucun joueur n'enchérisse, défaussez la carte en question.

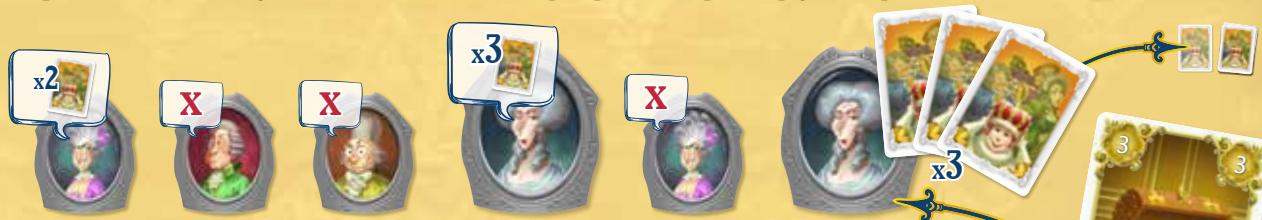
Une fois la carte révélée remportée ou défaussée, le joueur à gauche du premier joueur devient le nouveau premier joueur pour le tour suivant. **Il révèle alors la prochaine carte de la pioche.**

Après l'enchère de la dernière carte de la pioche, passez à **FIN DE LA PARTIE**.

EXEMPLE



Vous commencez l'enchère pour cette carte Roi en proposant 2 Or. Votre voisine propose 4 Or. Les autres passent. Lorsque votre tour revient, vous passez aussi. Votre voisine doit donc payer 4. Elle n'a en main qu'une carte Or de valeur 2 et une autre de valeur 3. Elle doit donc payer avec ces cartes en les défaussant face visible. Elle prend la carte Roi et la joue immédiatement, et ne récupère pas le 1 Or qu'elle a payé en trop.



Votre voisine commence l'enchère pour cette carte Or. Elle propose de défausser 2 cartes. Les autres joueurs passent. Vous proposez 3 cartes, et votre voisine passe. Vous gagnez l'enchère. Vous choisissez 3 cartes à défausser face cachée de votre main. Vous prenez ensuite la carte Or en main.



Fin de la partie

Faites la somme des valeurs de vos cartes Gouvernement dans chacune des couleurs.

Le joueur ayant la plus grande somme prend devant lui le jeton Fonction primaire de la couleur correspondante. S'il y a égalité entre les joueurs en tête, celui parmi eux ayant la carte de cette couleur avec la lettre A (ou la plus proche de A dans l'ordre alphabétique) remporte le jeton.

Ensuite, **le joueur ayant la seconde plus grande somme prend devant lui le jeton Fonction secondaire correspondant**, s'il y en a un. S'il y a égalité entre plusieurs joueurs pour la place de second, brisez l'égalité de la même manière que ci-dessus. Un joueur ayant perdu lors du bris d'égalité pour un jeton primaire remporte donc le jeton secondaire correspondant.

Comptabilisez vos points de victoire en additionnant les valeurs des jetons Fonction primaire et Fonction secondaire que vous avez obtenus. **Le joueur ayant le plus de points de victoire remporte la partie.**

S'il y a égalité entre les joueurs en tête, le joueur parmi eux avec la plus grande somme d'Or dans sa main l'emporte (l'Or ne sert donc à rien d'autre en fin de partie). S'il y a encore égalité, le joueur parmi eux avec la plus grande somme de valeurs en Diplomatie l'emporte. S'il y a encore égalité, le joueur parmi eux ayant la carte de cette couleur avec la lettre A (ou la plus proche de A dans l'ordre alphabétique) l'emporte. Si aucun d'eux n'a de cartes Diplomatie, procédez de même avec les cartes Divertissement, puis avec les Animaux, l'Architecture, l'Armée et les Victuailles jusqu'à ce que l'égalité soit brisée.

Vous pouvez désormais vous targuer de vos nouvelles fonctions au sein du gouvernement.



EXEMPLE



Dans une partie à 5, vous êtes le joueur majoritaire pour les ministères de l'Armée et du Divertissement. Vous êtes aussi le second joueur majoritaire pour le ministère des Victuailles. Vous remportez donc les 3 jetons correspondants, que vous placez sous votre portrait. Vous avez un total de 9 points de victoire.

Crédits

Auteur : Steve Finn

Illustrateur : Anthony Weinstock

Chef de projet : Xavier Taverne

Graphiste : Vincent Mougenot

Rédacteur : Xavier Taverne

Relecteur : Alain Wernert



iello.com

