

Dirk Henn

Le Roi des Roses

JEU DE STRATÉGIE ET D'INFLUENCE POUR DEUX



KOSMOS®

Collection

TILSIT
ÉDITIONS

Le Roi des Roses

Jeu de stratégie et d'influence pour deux

1 PRÉPARATION DU JEU

Les joueurs se placent de chaque côté du plateau, celui qui se trouve du côté de la couronne joue les blancs, l'autre les rouges.
Les pions d'influence sont posés à côté du plateau, à portée des deux joueurs.
On mélange les cartes d'influence, puis chaque joueur en prend cinq.
Les joueurs posent leurs cartes face visible devant eux de façon à ce que la couronne des cartes soit dirigée dans le même sens que celle du plateau de jeu.
De plus, chaque joueur dispose en début de partie de 4 cartes héros de sa couleur.
Enfin, le pion couronne est placé sur la case centrale du plateau.
Le joueur avec les roses rouges commence la partie.
Ensuite chacun joue à son tour.

Les joueurs deviennent les seigneurs des maisons royales, York et Lancaster, qui se sont affrontées entre 1455 et 1485 dans des guerres pour le contrôle de l'Angleterre.

Chacune de ces maisons ayant dans ses armoiries une rose, ces guerres devinrent célèbres sous le nom de « Guerre des Roses »

Dans Le Roi des Roses, les joueurs vont devoir s'affronter pour le contrôle du plus large territoire possible. En fin de partie, le vainqueur sera celui qui contrôlera le plus grand nombre de surfaces adjacentes.

CONTENU

1 plateau de jeu.
52 pions d'influence, imprimés sur chaque face (d'un côté d'une rose rouge, de l'autre d'une rose blanche)
24 cartes d'influence (pour chacune des 8 directions, il existe une carte avec des valeurs de I à III)
8 cartes héros (4 avec une rose blanche et 4 avec une rose rouge)
1 pion couronne

A son tour, chaque joueur a trois possibilités :

- A) Jouer une carte d'influence.
- B) Piocher une carte d'influence.
- C) Jouer en combinaison une carte héros et une carte influence.

Chaque joueur est dans l'obligation de jouer ! Si un joueur ne peut effectuer une des trois possibilités, il passe son tour. L'autre joueur prend la main et continue à jouer tant que le premier joueur est bloqué.

2 DÉROULEMENT DU JEU

schéma de déplacement du pion couronne

A) JOUER UNE CARTE D'INFLUENCE.
 Le joueur pose une de ses cartes influence dans la pile de défausse et fait avancer le pion couronne dans la direction indiquée sur la carte, d'un nombre de cases précis. L'épée claire indique la direction vers laquelle on se déplace et les chiffres romains dans la couronne, le nombre de cases que doit accomplir le pion couronne.
 Règles à appliquer pour le déplacement de la couronne :
 Le nombre de cases indiqué doit être utilisé entièrement.

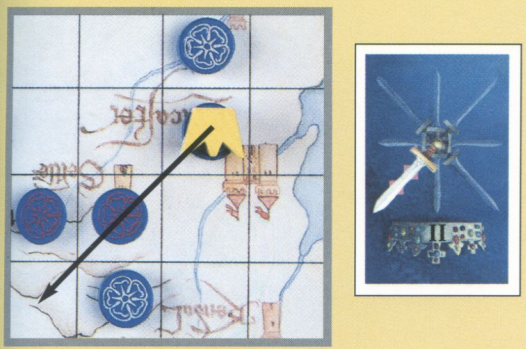


schéma de présentation de la position de départ.

Le joueur ne peut déplacer la couronne sur moins de cases que celles indiquées sur la carte.

La case arrivée ne doit pas être occupée. Aucun pion d'influence ne doit s'y trouver

On ne peut jouer de carte qui ferait sortir la couronne du plateau de jeu.

Le joueur actif marque la case d'arrivée de la couronne d'un pion d'influence à sa couleur.

Le pion couronne est alors posé sur le pion d'influence.

B) PIOCHER UNE CARTE D'INFLUENCE.

Au lieu de jouer une carte, le joueur peut tirer une carte d'influence dans la pioche.

Il place alors celle-ci face visible avec les autres, en respectant la limite maximale de 5 cartes par joueur. Si la pioche est entièrement utilisée, le tas des cartes défaussées est mélangé et devient la nouvelle pioche.

C) JOUER UNE COMBINAISON CARTE HÉROS ET CARTE INFLUENCE.

Chaque joueur dispose de 4 cartes héros qu'il peut jouer pendant le déroulement de la partie.

Si un joueur utilise toutes ses cartes héros, il n'a aucun moyen de les récupérer.

Les cartes héros ont un pouvoir important, il faut donc les utiliser à bon escient.

La carte héros permet de retourner un pion de l'adversaire et de le transformer à sa couleur.

Pour ce faire, on la joue en combinaison avec une

carte d'influence. On déplace alors le pion couronne sur la case occupée par le pion de l'adversaire qui est alors retourné et passe à la couleur du joueur actif.

FIN DU JEU.

3 jeu se termine de deux façons :

a) Les joueurs ne peuvent plus jouer car chacun a déjà 5 cartes d'influence posées devant lui et ne peut les jouer.

b) Un joueur pose son dernier pion d'influence sur le plateau.

Dans ces deux cas, la partie prend fin immédiatement.

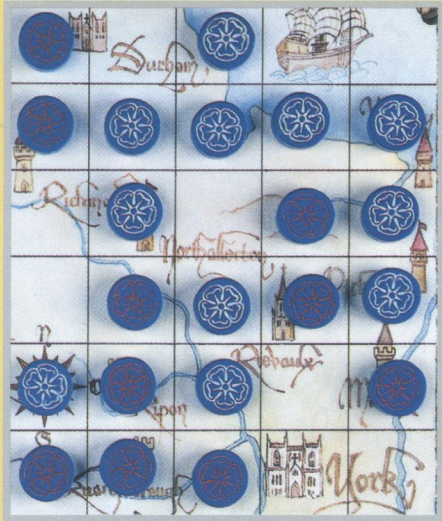
Maintenant, chaque joueur détermine la valeur des surfaces qu'il occupe. Une surface occupée est constituée par une ou plusieurs cases adjacentes par l'un des côtés, on ne tient donc pas compte des cases adjacentes en diagonales.

Le nombre de cases adjacentes est multiplié par lui-même.

(voir schéma page suivante pour l'exemple.)

Sur le schéma page suivante le joueur blanc occupe une surface de 8 cases ($8 \times 8 = 64$ points), une surface de 2 cases ($2 \times 2 = 4$ points) et une surface d'1 case ($1 \times 1 = 1$ point), pour un total de 69 points.

Le joueur rouge a une surface de 5 cases ($5 \times 5 = 25$ points), 2 surfaces de 2 cases (soit 2×4 points), et une surface d'1 case ($1 \times 1 = 1$ point), pour un total de 34 points.



Celui qui a obtenu le plus grand nombre de points gagne la partie.

En cas d'égalité, c'est le joueur qui a la plus grande surface individuelle occupée qui l'emporte. Si l'égalité subsiste, le vainqueur est celui qui a le plus grand nombre de roses sur le plateau.

Afin de vous faciliter le calcul des points, vous pouvez vous servir de la table ci-dessous.

| Taille | Surface | Points |
|--------|---------|--------|
|--------|---------|--------|

| | |
|----|-----|
| 1 | 1 |
| 2 | 4 |
| 3 | 9 |
| 4 | 16 |
| 5 | 25 |
| 6 | 36 |
| 7 | 49 |
| 8 | 64 |
| 9 | 81 |
| 10 | 100 |
| 11 | 121 |
| 12 | 144 |
| 13 | 169 |

| Taille | Surface | Points |
|--------|---------|--------|
|--------|---------|--------|

| | |
|----|-----|
| 14 | 196 |
| 15 | 225 |
| 16 | 256 |
| 17 | 289 |
| 18 | 324 |
| 19 | 361 |
| 20 | 400 |
| 21 | 441 |
| 22 | 484 |
| 23 | 529 |
| 24 | 576 |
| 25 | 625 |

L'AUTEUR

Dirk HENN est né en 1960 et habite Aix-la-Chapelle. En collaboration avec Barbara WEBER Il a publié de nombreux jeux dans sa propre maison d'édition. Le « Roi des Roses » y a été publié sous une autre forme et sous un autre nom. L'auteur préfère les jeux simples avec des règles permettant une grande liberté de décision. Un de ses jeux a été nommé pour le meilleur jeu de l'année 1999.

Rédaction : TM-Spiele
Illustrations : Andreas Steiner
Graphismes : Pohl & Rick
Photographie : Dirk Hoffmann

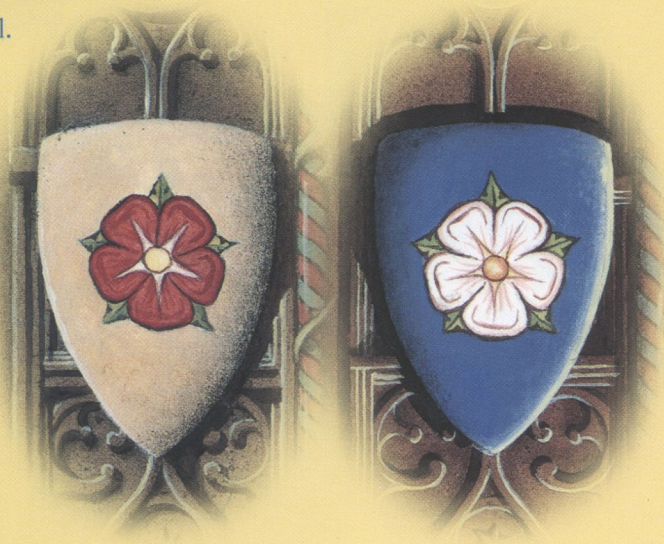
L'auteur et l'éditeur remercient les joueurs qui ont bien voulu tester le jeu et la cohérence des règles.

Code article : 683818
© 1999 KOSMOS Verlag
Pfizerstr. 5-7
D-70184 Stuttgart

TILSIT
ÉDITIONS

8, Place Marcel Rebuffat
Z.A. Courtaboeuf 7.
91140 Villejust.
© Tilsit Éditions 2000
pour la version française

Développement : Georges Gil.
Maquette de la version
française : Le Lion Vert.



www.tilsit.fr
equipe@tilsit.fr

6

TILSIT Éditions a attribué le plus grand soin à la fabrication de ce jeu en privilégiant toujours la qualité des matériaux, le rendu esthétique et le professionnalisme de ses sous-traitants afin de vous offrir le plus grand plaisir de jeu. N'hésitez pas à nous faire connaître vos remarques et vos souhaits. Nous vous invitons vivement à découvrir les autres jeux de notre production auprès de notre réseau de revendeurs.

*Tous droits réservés.
Fabriqué en Allemagne.
Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois.
Certaines petites pièces peuvent être avalées.*