

LE ROI DES 12

Un jeu de Rita Modl,
illustré par Robin Lagofun.

Affrontez les autres prétendants au trône grâce à vos pierres à douze faces ! La manipulation de ces pierres est un véritable art qu'il est impossible d'accomplir seul. Vous aurez besoin du soutien de nombreux êtres originaires des Douze Royaumes, mais vos adversaires ne sont pas en reste lorsqu'il s'agit de solliciter leur aide. Seul celui qui saura le plus habilement profiter de leurs pouvoirs, mais aussi prédire et contrecarrer les plans de ses adversaires, pourra s'emparer du trône !

MATÉRIEL



15 jetons Point (9x1 VP, 6x2 VP)



4 dés à 12 faces



48 cartes Personnage
(12 de la couleur de chaque joueur)



4 aides de jeu

MISE EN PLACE

Placez les jetons Point au centre de la table. Chaque joueur reçoit 1 dé, 1 aide de jeu et 7 cartes Personnage de sa couleur : LE CHEVALIER, LE SORCIER, L'ORACLE, L'ALCHIMISTE, L'AUTOMATE, LE PARASITE et LE GOLEM (voir illustration ci-contre). Les autres cartes ne sont pas utilisées lors de votre première partie et peuvent être rangées dans la boîte. Lors de vos parties suivantes, vous pourrez choisir les cartes que vous souhaitez utiliser (voir encadré ci-contre).

Chaque joueur **lance son dé** et le place devant lui, visible de tous les joueurs.

LA PARTIE

La partie se déroule en plusieurs manches successives, chacune composée de plusieurs tours. À chaque tour, seules les première et deuxième places font marquer des points. Le joueur ayant le plus de points à la fin d'une manche remporte cette manche. Le premier joueur à remporter 2 manches est déclaré Roi des 12.

TOUR DE JEU

Un tour est divisé en 6 grandes étapes qui sont résolues l'une après l'autre. Chaque étape est réalisée simultanément par tous les joueurs :

1. Jouer une carte

Quel personnage allez-vous solliciter pour vous aider ? Chaque joueur choisit secrètement 1 carte et la place face cachée devant lui. Une fois que tous les joueurs ont choisi, toutes les cartes sont révélées simultanément.

CARTES POUR VOTRE PREMIÈRE PARTIE :

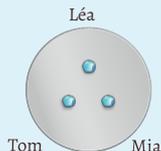


DES CARTES DIFFÉRENTES À CHAQUE PARTIE !

La carte CHEVALIER doit toujours être utilisée. Pour une mise en place aléatoire, un joueur pioche 6 cartes au hasard dans un paquet d'une seule couleur. Assurez-vous qu'au moins deux des cartes piochées possèdent le symbole  en haut. Si ce n'est pas le cas, échangez des cartes jusqu'à ce que ce le soit. Tous les autres joueurs prennent ensuite les mêmes 7 cartes de leur paquet et remettent les autres dans la boîte. Vous pouvez aussi vous accorder sur les 6 cartes à utiliser en plus du CHEVALIER.

EXEMPLE

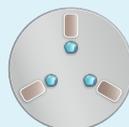
Léa, Mia et Tom jouent au Roi des 12. Ils ont déjà lancé leurs dés : Léa a obtenu un 10, Mia un 7 et Tom un 3.



Tom

Mia

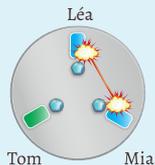
Chacun choisit ensuite une carte qu'il place face cachée devant lui. Lorsque tout le monde est prêt, les cartes sont toutes révélées en même temps.



2. Annuler des cartes

Mieux vaut n'aider personne que de devoir choisir un camp !
Si plusieurs joueurs ont choisi le même personnage, toutes les cartes de ce personnage sont annulées. Les joueurs dont les cartes sont annulées les défaussent immédiatement afin d'indiquer qu'elles ne seront pas appliquées (voir étape 6. *Défausser les cartes*).

Après la révélation, Léa et Mia s'aperçoivent qu'elles ont toutes deux joué la même carte (LALCHIMISTE). **Boom !!!** Ces cartes s'annulent mutuellement et sont toutes deux défaussées. Les valeurs de leurs dés ne sont donc pas modifiées.



3. Effets des cartes

Contemplez leur puissance !

Les joueurs appliquent désormais l'effet de la carte qu'ils ont choisie (sauf si celle-ci a été défaussée lors de l'étape précédente). Si plusieurs cartes affectent votre dé, vous pouvez choisir l'ordre de résolution de ces effets (sauf lorsqu'un effet indique explicitement qu'il doit être appliqué en premier ou en dernier).

Léa et Mia ont été forcées de défausser leurs cartes, elles ne peuvent malheureusement pas utiliser leurs effets. Tom, en revanche, a toujours sa carte face visible devant lui et il peut désormais appliquer son effet. Tom a joué L'INVERSEUSE qui indique de retourner son dé sur la face opposée. Dans la mesure où son dé indique un 3, il le retourne : il indique désormais un 10.



Important : Seules les cartes possédant un symbole  ou  affectent physiquement les dés. Si un effet modifie la « valeur » de votre dé, ne changez PAS la face du dé. Rappelez-vous simplement de la nouvelle valeur et utilisez-la lors de la prochaine étape. Les changements de « valeur » ne sont que temporaires (jusqu'à la fin du tour) et peuvent permettre de dépasser 12 ou de descendre en dessous de 1.

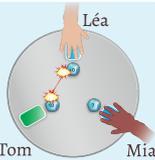
Léa avait joué LALCHIMISTE. Si la carte n'avait pas été annulée, cela aurait doublé la valeur de son dé. Le dé de Léa indiquait un 10, sa nouvelle valeur aurait donc été 20 (= 10 x 2). La carte n'aurait fait que modifier la valeur du dé, sans changer son orientation. Léa aurait simplement eu à se souvenir que sa valeur était 20.

4. Comparer les valeurs

Interférences entre les pierres !

Tous les joueurs comparent désormais la valeur de leur dé (le nombre indiqué par leur dé, éventuellement modifié par des effets de cartes). Les joueurs dont les cartes ont été annulées comparent quand même les valeurs de leurs dés. Si des joueurs ont des dés de même valeur, tous ces dés sont annulés. Les joueurs recouvrent les dés annulés de leurs mains (en veillant à ne pas modifier la face du dé, aucun dé n'étant relancé avant la fin de la manche).

Léa, Mia et Tom comparent désormais les valeurs de leurs dés. Léa a un 10, Mia un 7 et Tom un 10. Léa et Tom ont la même valeur. **Boom !!!** Leurs deux dés sont annulés : Tom et Léa doivent les recouvrir de leurs mains.



Remarque : si la carte de Léa n'avait pas été annulée (étape 2), la valeur de son dé aurait été 20 (étape 3) et il n'aurait pas été recouvert.

5. Gagner des points

Quelle pierre est la plus brillante ?

Le joueur dont le dé (non annulé) a la valeur la plus élevée est le « champion », et le joueur dont le dé a la deuxième valeur la plus élevée est le « dauphin ». Le champion reçoit un jeton 2 PV et le dauphin reçoit un jeton 1 PV. Selon le nombre de dés annulés, il est possible qu'il n'y ait pas de dauphin, voire aucun champion. Une valeur inférieure à 1 peut l'emporter si toutes les autres valeurs ont été annulées.

Le 7 de Mia est désormais la seule valeur restante, et est de ce fait la plus élevée. Mia est la championne et reçoit un jeton 2 PV. Il n'y a pas de dauphin, car tous les autres dés ont été annulés. Personne ne reçoit donc de jeton 1 PV. Léa et Tom ne marquent aucun point.



6. Défausser les cartes

Toutes les cartes jouées sont maintenant défaussées face cachée. Chaque joueur constitue sa propre pile de défausse devant lui. Les cartes défaussées ne peuvent plus être jouées lors de cette manche. Si, après avoir défaussé sa carte, un joueur n'a plus qu'une seule carte en main, la manche est terminée. Dans le cas contraire, commencez un nouveau tour à l'étape 1. *Jouer des cartes*.

Tom défausse la carte qu'il a jouée (Léa et Mia l'ont déjà fait précédemment) et, comme tous les joueurs ont plus d'une carte en main, un nouveau tour commence.



ATTENTION : NE relancez PAS vos dés à chaque tour !

FIN DE MANCHE

La manche se termine à la fin du tour où l'une de ces conditions est remplie :

1. Au moins un joueur n'a plus qu'une seule carte en main. Ceci implique que la première manche durera toujours 6 tours, mais les suivantes n'en dureront que 5 (voir ci-dessous).
2. Un joueur (ou plus) a collecté au moins 8 PV lors de cette manche.

Pour terminer une manche, résolvez les étapes suivantes :

1. Tous les joueurs reprennent en main les cartes qu'ils ont défaussées lors de cette manche.

2. Les joueurs comparent les points qu'ils ont marqués lors de cette manche. Si des joueurs ont exactement le même nombre de points, les points de tous ces joueurs sont annulés et remis dans la réserve commune. Après avoir annulé les points, le joueur ayant le plus de points est déclaré vainqueur de la manche. Si les points de tous les joueurs ont été annulés, aucun vainqueur n'est déclaré pour cette manche et les joueurs passent directement à la manche suivante.

3. Le vainqueur de la manche choisit 1 de ses cartes et la place face cachée sous son dé. Il aura donc 1 carte de moins parmi lesquelles choisir lors de la prochaine manche (il ne la reprendra jamais en main).

4. Si un joueur a désormais 2 cartes sous son dé (indiquant qu'il a remporté 2 manches), il gagne immédiatement la partie. Dans le cas contraire, les joueurs remettent tous leurs jetons Point dans la réserve commune, ils **relancent leur dé** et commencent une nouvelle manche.

FIN DE PARTIE

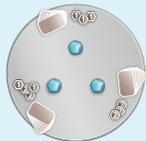
Le premier joueur à avoir remporté 2 manches (ayant 2 cartes sous son dé) est déclaré Roi des 12. Il peut dignement siéger sur le trône des Douze Royaumes !

CAS PARTICULIERS

Léa a joué LA SORCIÈRE et Mia LES CHENAPANS. Dans la mesure où elle peut choisir l'ordre d'application des effets, Léa choisit tout d'abord de retourner son dé sur la face opposée, puis de le faire pivoter sur une face adjacente.

Mia et Tom ont tous deux joué LA DAME. Mia a la valeur de dé la plus faible et peut donc prendre un jeton Point à Tom. Elle choisit de lui prendre un jeton 2 PV.

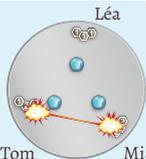
Avançons jusqu'à la fin d'un tour de la deuxième manche. Léa et Mia ont chacune 2 cartes encore en main alors que Tom n'en a plus qu'1 seule : la manche est donc terminée.



Léa, Mia et Tom reprennent en main toutes les cartes qu'ils ont jouées.



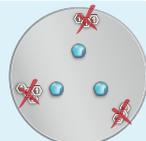
Léa, Mia et Tom comparent leurs points : Léa a 3 PV, Mia et Tom en ont 6 chacun. **Boom !!!** Puisqu'ils en ont tous deux le même nombre, leurs points sont annulés et remis dans la réserve. Léa l'emporte avec seulement 3 PV.



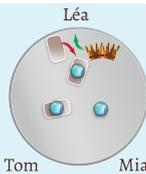
Léa ayant remporté la manche avec ses 3 PV, elle choisit l'une de ses cartes et la place sous son dé : elle ne pourra plus utiliser cette carte pour le restant de la partie.



Léa remet désormais tous ses PV dans la réserve commune (Mia et Tom l'ont déjà fait précédemment). Les 3 joueurs **relancent leurs dés** et commencent une nouvelle manche.



À la fin de la 3^e manche, Léa et Tom ont chacun 1 carte sous leur dé. Léa vient de remporter cette manche et place donc une seconde carte sous son dé. Elle remporte immédiatement cette partie !



RÉSUMÉ DES CARTES

L'ALCHIMISTE : doublez la valeur du dé. Ne changez pas la face du dé, souvenez-vous juste que sa valeur est doublée.

L'AUTOMATE : ajoutez 7 à la valeur de votre dé. Ne changez pas la face du dé, souvenez-vous juste de sa nouvelle valeur.

LES CHENAPANS : tous les joueurs retournent leur dé sur sa face opposée. *Astuce* : l'addition de deux faces opposées du dé fait toujours 13. Par exemple, LES CHENAPANS changent un 8 en 5 ou transforment un 2 en 11.

LE CHEVALIER : ce tour-ci, les valeurs faibles l'emportent sur les valeurs fortes. Le joueur ayant la valeur de dé la plus faible est le champion et celui ayant la deuxième valeur la plus faible est le dauphin.

LA DAME : annule toutes les autres cartes. Si LA DAME est annulée, le joueur ayant joué LA DAME avec le dé de plus faible valeur peut prendre un jeton Point de son choix au joueur ayant joué LA DAME avec le dé de plus forte valeur (après l'étape 5. *Gagner des points*). Si plusieurs joueurs ayant joué LA DAME sont à égalité pour la valeur la plus élevée ou la plus faible, ignorez cet effet.

LE GOLEM : la valeur de votre dé est 12. Si votre dé indique 12 (après l'application de tous les effets), la valeur de votre dé est en fait 1. Ne changez pas la face du dé, souvenez-vous juste de sa nouvelle valeur (1 ou 12).

L'INVERSEUSE : retournez votre dé sur sa face opposée. *Astuce* : l'addition de deux faces opposées du dé fait toujours 13. Par exemple, L'INVERSEUSE change un 9 en 4 ou transforme un 3 en 10.

LES MARCHANDS : chaque joueur donne son dé à son voisin de gauche. Cet effet s'applique en premier, sauf s'il est annulé par LA DAME ou une autre carte LES MARCHANDS.

L'ORACLE : lancez votre dé. Cet effet s'applique après tous les effets de l'étape 3. *Effets des cartes*.

LE PARASITE : retirez 7 à la valeur de votre dé. Ne changez pas la face du dé, souvenez-vous juste de sa nouvelle valeur.

LE PARIEUR : ce tour-ci, le champion devient le dauphin et le dauphin devient le champion. En conséquence, le joueur ayant la deuxième valeur la plus élevée reçoit un jeton 2 PV et le joueur ayant la valeur la plus élevée ne reçoit qu'un jeton 1 PV. Si LE CHEVALIER applique également son effet lors de ce tour, c'est le joueur avec la deuxième valeur la plus faible qui reçoit 2 PV et le joueur avec la plus faible valeur qui reçoit 1 PV.

LE SORCIER : faites pivoter votre dé sur l'une des 5 faces adjacentes à sa face visible (faces marquées en sur l'illustration ci-contre).



Autrice : Rita Modl

Illustrateur : Robin Lagofun

Développement : Frank Noack & Rico Besteher

Édition : Ryan Palfreyman & Rico Besteher

Graphisme : Ronny Libor & Enrico Holzheuser

Avec la collaboration de : Sven Göhlich, Conny Franke, Ines Schubert,

Alexander Schellenberg, Yara Lal Thiel, Claudio Priore, Moritz Schuster,

Tanja Masche, Florestan Sulimma, Ramona Schulze-Biermann & Malte

Kühle

Traduction : MeepleRules.fr

Relecture : Sélène Meynier, Siegfried Würtz

Un grand merci à Roland Goslar
et à tous ceux qui ont participé
aux Corax-Tage !

© Corax-Games 2020

© Lucky Duck Games 2020

<https://luckyduckgames.com/fr>



L'autrice tient à remercier ses nombreux et infatigables testeurs, notamment le groupe de joueurs de Seeshaupt, réuni chez ce cher Rainer, et ceux des Spieletreffs de Haar et Aschheim. Elle remercie tout particulièrement Thomas Brendel, Sven et Katharina Siemen !