



Palais

Une agitation fébrile règne dans la Cour du château. Palais Royal vous donne l'opportunité de recruter les nobles de la Cour pour obtenir des précieux points de victoire lors du décompte final mais aussi leurs faveurs au cours de la partie.

Dans les 9 lieux du château, vous trouverez tout ce dont vous avez besoin pour recruter les nobles et pour ce faire, vous devrez adopter la meilleure tactique. C'est la clef de la victoire !

Matériel de jeu

- 1 plateau de jeu : Le parc du château
- 9 tuiles *Lieu* (le Palais Royal)
- 33 pièces d'or (12 de valeur 3 et 21 de valeur 1)
- 42 tuiles *Noble*
- 36 cartes *Privilège* (9 cartes différentes, 4 de chaque)
- 100 pions *Serviteur* en bois dans 4 couleurs
- 4 aides de jeu

Mise en place du jeu

1. On place le parc du château sur la zone de jeu.
2. Les 42 tuiles *Noble* sont mélangées face cachée et on dispose 36 de ces tuiles sur les cases du parc face visible. Les tuiles *Noble* restantes sont remises dans la boîte.
3. Les 9 tuiles *Lieu* du château sont mélangées et placées en dessous du parc du château de façon à former un bloc de 3 x 3. Les tuiles peuvent être disposées comme vous le voulez. Toutefois, nous vous conseillons d'utiliser les faces avec le texte de manière à avoir le descriptif des lieux de façon précise ainsi que la disposition illustrée ci-contre à droite pour vos premières parties.
4. Les cartes *Privilège* sont bien mélangées et empilées face cachée à côté du château.
5. L'*Or* est placé à côté du château et constitue la réserve (la banque).
6. Chaque joueur reçoit 18 *Serviteur* de la couleur de son choix et les pose devant lui, c'est sa réserve personnelle.

Joueur A:
18 *Serviteur*



aucun *Or*

Défausse
des cartes
Privilège



Cartes
Privilège



Réserve d'*Or*
(banque)

Joueur D:
18 *Serviteur*



3 *Or*



Royal

un jeu de Xavier Georges
pour 2-4 joueurs de 12 ans et +



Joueur B:
18 *Serviteur*



1 *Or*



7. Les 7 *Serviteur* restants de chaque couleur sont placés à côté du parc ou du château. C'est la réserve commune.

8. Ensuite chaque joueur place depuis sa réserve 3 *Serviteur* sur la **Cage d'escalier** et 2 *Serviteur* à la **Cour d'honneur**.

9. Le plus jeune joueur est le premier joueur. Il distribue 1 *Or* à son voisin de gauche, 2 *Or* à son second voisin de gauche, et 3 *Or* au 4^e joueur. Le premier joueur ne reçoit pas d'*Or*.

10. Le premier joueur place maintenant 5 autres *Serviteur* dans différents lieux de son choix (par exemple, 2 *Serviteur* chez **Madame de Pompadour**, 1 chez le **Cardinal**, 1 sur la **Cage d'escalier** et 1 à l'**Hôtel de la Monnaie**). Les autres joueurs poursuivent en sens horaire et placent chacun leur tour également 5 *Serviteur* sur les lieux du château. (Ceci n'est pas représenté sur l'illustration.) Tous les joueurs auront ensuite 8 *Serviteur* dans leur réserve personnelle.



les *serviteurs*
restants

(viennent en
jeu uniquement
grâce aux
tuiles *Noble*)

Déroulement d'une partie

Le premier joueur commence et réalise son tour complètement. Puis le joueur suivant, en sens horaire, réalise également complètement son tour de jeu et ainsi de suite. La partie se déroule de cette manière jusqu'à la fin.

Le tour d'un joueur se compose de plusieurs actions. Réaliser une action peut signifier plusieurs choses: prendre de l'*Or* à l'Hôtel de la Monnaie, ou encore simplement constater le nombre de *Serviteur* présent dans le Bureau ou bien placer un autre *Serviteur* dans la chambre de Madame de Pompadour. À l'exception de l'action **Recrutement des nobles**, toutes les actions sont jouées dans les lieux du château.

Au cours de la partie, lorsqu'un joueur place un nouveau *Serviteur* dans un lieu du château, il les prend d'abord dans sa réserve personnelle. Lorsque sa réserve est vide, il doit déplacer un *Serviteur* d'un des lieux du château de son choix.

Joueur C:
18 *Serviteur*



2 *Or*



Les lieux du château et leur action

Un joueur n'est jamais obligé de réaliser toutes ces actions. Il doit toutefois toujours respecter l'ordre de celles-ci (de 1 à 5).

1. Cour d'honneur – Action : Renfort



Pour chacun de ses *Serviteur* présent à la Cour d'honneur, le joueur pose un nouveau *Serviteur* depuis sa réserve sur le Portail.

Bonus de majorité : Si le joueur a plus de *Serviteur* que chaque autre joueur à la Cour d'honneur au début de cette action, il peut alors placer un *Serviteur* supplémentaire sur le Portail.

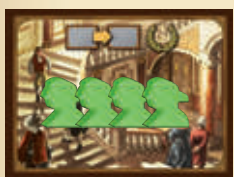
Exemple : *Rouge* dispose de 3 *serviteurs* à la Cour d'honneur. Il place 3 *Serviteur*

(qu'il prend de sa réserve) sur le Portail et un *Serviteur* supplémentaire puisqu'il a la majorité à la Cour d'honneur.



2. Cage d'escalier – Action : Déplacement des serviteurs

Pour chacun de ses *Serviteur* présent sur la Cage d'escalier, un joueur obtient un point de déplacement (par exemple : 3 *serviteurs* = jusqu'à 3 déplacements). Avec cette action, un joueur peut déplacer d'un lieu adjacent (horizontalement ou verticalement, pas en diagonale) un de ses *Serviteur* de son choix présent au château. Un *Serviteur* peut être déplacé sur plusieurs lieux. Les points de déplacement qui ne sont pas utilisés sont perdus.



Si un *Serviteur* se trouve situé dans la Cage d'escalier grâce à cette action, cela n'augmente pas le nombre de points de déplacement !

Bonus de majorité : Si le joueur a plus de *Serviteur* que chaque autre joueur dans la Cage d'escalier au début de cette action, il peut alors dépenser un point de déplacement supplémentaire.

Exemple : *Vert* a 4 *serviteurs* dans la Cage d'escalier. Il peut utiliser jusqu'à 4 points de déplacement

dans son tour pour les *serviteurs* présents et bénéficie d'un déplacement supplémentaire grâce à sa majorité.

3. Actions supplémentaires une fois les *Serviteur* déplacés

Il n'y a pas d'ordre établi pour les actions a) à c).



a.) Hôtel de la Monnaie - Action : Prendre de l'Or

Pour chacun de ses *Serviteur* présents à l'Hôtel de la Monnaie, un joueur reçoit immédiatement 1 *Or* de la réserve. **Bonus de majorité** : Si le joueur a plus de *Serviteur* que chaque autre joueur dans l'Hôtel de la Monnaie, il peut prendre 1 *Or* supplémentaire.

Exemple : *Jaune* a 2 *Serviteur* à l'Hôtel de la Monnaie. Il prend de la réserve 2 pièces

d'or et un *Or* supplémentaire pour la majorité.



b.) Cabinet du Roi et chambre de Madame de Pompadour – Action : Compter les sceaux pour le recrutement des nobles

Le nombre de *Serviteur* du joueur présents au Cabinet du Roi indique le nombre de sceaux du Roi (turquoise) dont dispose le joueur pour l'action 4. **Recrutement des nobles.**

Bonus de majorité : Lorsqu'un joueur a plus de *serviteurs* que chaque autre joueur au

Cabinet du Roi, il peut alors placer 1 *Serviteur* supplémentaire au Cabinet du Roi.

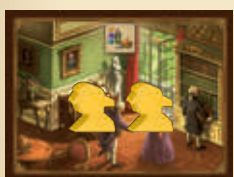


Le nombre de *Serviteur* du joueur dans la chambre de Madame de Pompadour indique le nombre de sceaux de Madame (violet) dont dispose le joueur pour l'action 4. **Recrutement des nobles.**

Bonus de majorité : Lorsqu'un joueur a plus de *Serviteur* que chaque autre joueur dans la chambre de Madame de Pompadour, il peut alors y placer 1 *Serviteur* supplémentaire.

Exemple : *Jaune* dispose de 2 *Serviteur* chez le Roi et 3 *Serviteur* chez la Pompadour. Il a dans les 2 cas la majorité de *serviteurs* et il peut ainsi placer un nouveau *Serviteur* dans chacun de ces 2

lieux. Le joueur dispose donc de 3 sceaux turquoise et 4 violets pour le recrutement des nobles.



c.) Bureau – Action : Recrutement des nobles

Chacun de ses *Serviteur* présent dans le Bureau donne à son propriétaire le droit de recruter 1 *Noble*, à condition qu'il possède suffisamment de sceaux et d'*Or*.

Note : Il n'y a pas de bonus de majorité au Bureau.

Exemple : *Jaune* a 2 *serviteurs* dans le Bureau. Il peut ainsi effectuer deux fois l'action 4. **Recrutement des nobles.**

4. Recrutement des nobles – Action : Prendre une tuile *Noble*

Dans Palais Royal, les nobles se trouvent dans le parc du château. Ils permettent de gagner les principaux points et apportent certains privilèges.

Avant de présenter l'action **Recrutement des nobles**, voici un aperçu des tuiles *Noble* :

Coût :

6 Or

1 sceau violet

1 sceau turquoise



Revenu :

6 points
en fin de
partie

Cette tuile ne rapporte que des points.

Coût :

4 Or

2 sceaux
turquoise



Revenu :

Chaque tour
2 Or

3 points en fin
de partie

Cette tuile rapporte des points à la fin
et un privilège durant la partie.

Pour chaque tuile *Noble* qu'un joueur prend, **il doit réaliser les étapes suivantes** (l'ordre de celles-ci n'est pas important) :

- Il **doit** retirer un de ses *Serviteur* du Bureau et le remettre dans sa réserve.
- Il **doit** payer le nombre d'*Or* indiqué sur la tuile *Noble*. L'*Or* est pris de sa réserve personnelle et donné à la banque.
- Il **doit** retirer du Cabinet du Roi et remettre dans sa réserve le même nombre de *Serviteur* que le nombre de sceaux turquoise sur la tuile *Noble*.
- Il **doit** retirer de la chambre de Madame de Pompadour et remettre dans sa réserve le même nombre de *Serviteur* que le nombre de sceaux violets indiqué sur la tuile *Noble*.

Note : Il n'y a pas de sceaux dans le jeu (ni de tuiles pour représenter les sceaux). Les sceaux sont obtenus lorsqu'un joueur remet un *Serviteur* dans sa réserve depuis le Cabinet du Roi ou de la chambre de Madame de Pompadour.

Un joueur peut prendre plusieurs tuiles *Noble* durant son tour. Pour chaque tuile *Noble*, il doit réaliser les étapes indiquées ci-dessus. Ensuite, le joueur prend la tuile *Noble* et la place de la manière suivante :

- Un noble qui ne rapporte que des points est conservé face cachée devant son propriétaire jusqu'au décompte final.
- Un noble qui procure des privilèges durant la partie est conservé face visible devant son propriétaire. Une description des privilèges ainsi que l'indication du moment où ils peuvent être utilisés sont données en page 8.



Exemple:

Le joueur prend 1 de ses *Serviteur* du Bureau et 2 de ses *Serviteur* du Cabinet du Roi (= 2 sceaux turquoise) qu'il remet dans sa réserve. En outre, il paye 4 pièces d'or à la banque. Il place la tuile *Noble* face visible devant lui, car elle lui permettra de gagner à partir du prochain tour, et à chaque tour subséquent, 2 pièces d'or (il les recevra de la banque). À la fin de la partie, la tuile lui rapportera également 3 points.

Réduction du coût des tuiles *Noble*

Pour chaque case vide adjacente horizontale, verticale ou en diagonale, un joueur paye un *Or* de moins que le prix indiqué. Ce prix n'est jamais en dessous de 0.



Exemple 1:

Le joueur paye pour cette tuile *Noble* seulement 3 Or : 6 Or (prix de la tuile) moins 3 Or (pour les 3 cases vides adjacentes).



Exemple 2:

Le joueur paye 5 Or. La tuile *Noble* recrutée n'a qu'une seule case vide adjacente. La case vide au-dessus du lion ne compte pas comme adjacente.



Le bord du parc

Pour chaque tuile *Noble* située en bordure du parc qu'un joueur recrute, le joueur doit en plus des étapes requises (page 5) placer 1 de ses *Serviteur* sur la case libre du noble. Ce *Serviteur* peut provenir de la réserve personnelle du joueur ou d'un lieu du château de son choix. Les serviteurs ainsi disposés dans le parc du château resteront en place jusqu'à la fin de la partie. Ils pourront alors rapporter des points. Une case occupée par un *Serviteur* est traitée comme une case vide pour la réduction du coût des *Noble*.

5. Porte de service – Action : Tirer des cartes

Pour chacun de ses *Serviteur* présents à la **Porte de service**, un joueur peut tirer une carte de la pioche de cartes *Privilège*. Il les consulte et décide quelle(s) carte(s) il conserve. Pour chaque carte conservée, le joueur retire un *Serviteur* de la Porte de service. Les cartes restantes non conservées sont défaussées face visible. Si la pioche des cartes *Privilège* venait à être épuisée, on reconstitue une nouvelle pioche face cachée avec les cartes de la défausse que l'on mélange à nouveau. Les cartes conservées par les joueurs sont pour l'instant gardées en main.



Note : Il n'y a pas de bonus de majorité à la Porte de service.

Exemple : *Vert* a 3 *Serviteur* sur la Porte de service. Il tire les 3 cartes *Privilège* supérieures et en conserve 2 : il retire donc de la Porte de service 2 de ses *Serviteur* qu'il remet dans sa réserve. La 3^e carte est défaussée face visible.

Utilisation des cartes *Privilège*

Une description des cartes *Privilège* avec le moment où elles peuvent être jouées se trouvent en page 8. Pour jouer une carte *Privilège* un joueur doit attendre son tour de jeu et en payer le coût (indiqué dans le coin supérieur gauche) à la réserve.



Le cardinal – Bris des égalités dans les autres lieux

Un joueur qui a au moins un *Serviteur* chez le **Cardinal** peut en cas d'égalité recevoir la faveur décisive du Cardinal. S'il y a plusieurs joueurs à égalité pour la majorité dans un même lieu (autre que chez le Cardinal), le joueur qui reçoit les bénéfices de la majorité est celui des joueurs en égalité ayant le plus de *Serviteur* chez le Cardinal. S'il subsiste encore une égalité, aucun joueur ne reçoit de bonus de majorité.

Note : Chez le Cardinal lui-même, il n'y a pas de bonus de majorité.

Exemple : La situation représentée ci-dessus chez le Cardinal est utilisée pour les 4 cas suivants :

Cage d'escalier



1. C'est au tour de **Rouge**. Il n'y a aucune majorité dans la Cage d'escalier. Comme **Rouge** est celui qui a le plus de *Serviteur* chez le Cardinal, le Cardinal intervient en sa faveur.

Résultat : **Rouge** reçoit donc le bonus de majorité de la Cage de l'escalier et bénéficie donc de 4 déplacements.

Hôtel de la Monnaie



2. C'est au tour de **Rouge**. Il n'a pas la majorité à l'Hôtel de la Monnaie. Bien qu'il ait la majorité chez le Cardinal, cela n'a aucun effet dans cette situation.

Résultat : **Rouge** reçoit 2 pièces d'or de la réserve.

Madame de Pompadour



3. C'est au tour de **Jaune**. Il est ici à égalité avec **Vert**. Comme **Jaune** a plus de *Serviteur* chez le Cardinal que **Vert** (1 *serviteur* pour **Jaune**, aucun pour **Vert**), il remporte l'égalité.

Résultat : **Jaune** remporte la majorité et peut donc placer un *Serviteur* supplémentaire chez Madame de Pompadour.



Cour d'honneur

4. C'est au tour de **Jaune**. Il est ici à égalité avec **Noir** à la Cour d'Honneur. Il y a égalité entre les 2 joueurs également chez le Cardinal.

Résultat : **Jaune** peut seulement placer 2 Serviteur sur le Portail.

Fin de partie

Lorsque c'est au tour du premier joueur de jouer et qu'au début de son tour il n'y a que 12 tuiles *Noble* ou moins dans le parc, chaque joueur effectue son dernier tour. Ensuite, la partie est terminée et le joueur avec le plus de points l'emporte.

Décompte final

Chaque joueur reçoit des points pour les éléments suivants :

- Les tuiles *Noble* collectées ;
- Les cartes *Privilège* jouées ;
- 1 point pour chaque carte *Privilège* non jouée (au maximum 6 points) ;
- Le décompte du parc :

On décompte les 4 bordures du parc. Seul le joueur avec la majorité et le joueur avec le second plus grand nombre de *Serviteur* dans chaque rangée marquent des points.



Exemple pour la rangée des lions (gauche) et des vases (bas) :

Rangée des lions : **Rouge** a 3 *Serviteur* (le *Serviteur* rouge complètement à gauche compte double à cause du x2), **Noir** a 2 *Serviteur* et **Vert** 1 seul dans cette rangée.

Rouge reçoit 6 points pour la première place, **Noir** 2 points pour la seconde place. **Vert** n'a rien.

Rangée des vases : **Noir** et **Vert** ont chacun 3 *Serviteur* et **Rouge** en a qu'un. Les éléments suivants sont pris en considération : le *Serviteur* **Noir** de gauche en bas est dans le coin de la bordure, ainsi il compte aussi bien pour la rangée du bas que celle de gauche. Le *Serviteur* **Vert** tout en bas compte double (x2). L'égalité pour la première place signifie que **Noir** et **Vert** remportent chacun seulement 2 points. **Rouge** ne gagne rien.



Cases 2 et 6 points de la rangée des vases

On respecte toujours les points suivants :

- Toute égalité donne les points du rang inférieur.
- Pour l'égalité en seconde place : aucun point pour les joueurs.
- On procède au décompte des 4 bordures de la manière décrite ci-dessus.
- Pour indiquer ses points remportés, un joueur place un de ses *Serviteurs* sur la case 6 ou la case 2 de la rangée correspondante.

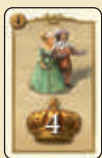
Exemple de décompte : **Rouge** gagne avec 53 points :



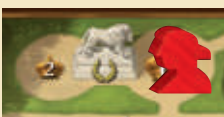
Ses tuiles *Noble* lui rapportent 41 points.



Ses 2 cartes *Privilège* non utilisées lui rapportent 2 points.



Sa carte *Privilège* jouée lui rapporte 4 points.



Il reçoit 6 points au parc.

S'il y a égalité après le décompte final, le joueur ayant le plus de *Serviteur* chez le Cardinal est déclaré vainqueur. Si l'égalité persiste, les joueurs se partagent la victoire.

Cartes *Privilège*



Moment : Avant la première action

On reçoit le bonus de majorité pour tous les lieux où l'on a au moins un *Serviteur*. La carte reste posée face visible devant le joueur jusqu'à la fin de son tour.



Moment : 1. Action : Renfort

Le joueur peut placer sur le Portail autant de ses *Serviteur* qu'il le désire.



Moment : 1. Action : Renfort et 2. Action : Déplacement

Le joueur peut placer 2 de ses *Serviteur* sur le Portail et dispose de 6 déplacements supplémentaires.



Moment : 2. Action : Déplacement

On dispose de 5 ou 9 déplacements supplémentaires.



Moment : 4. Action : Recrutement

On dispose de 2 sceaux identiques ou différents supplémentaires.



Moment : À tout moment

On reçoit immédiatement 4 *Or* de la réserve.



Moment : À tout moment

On reçoit 2 ou 4 points pour le décompte final. La carte reste posée face visible devant le joueur jusqu'à la fin de la partie.

Les cartes *Privilège* jouées sont défaussées une fois utilisées.

Privilèges des tuiles *Noble*



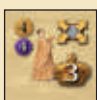
Moment : 1. Action : Renfort

On peut à chaque tour placer 2 *Serviteur* supplémentaires sur le Portail.



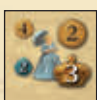
Moment : 2. Action : Déplacement

On dispose à chaque tour de 2 déplacements supplémentaires.



Moment : 2. Action : Déplacement

On peut déplacer son *Serviteur* en diagonale.



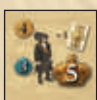
Moment : 3a Action : Prendre de l'Or

On reçoit à chaque tour 2 pièces d'or de la réserve.



Moment : 3b. Action : Compter les sceaux

On peut placer à chaque tour un *Serviteur* supplémentaire dans la Cour du Roi (turquoise) ou dans la chambre de Madame de Pompadour (violet). **Le joueur ne peut faire cette action qu'après le décompte des majorités.**



Moment : 5. Action : Tirer des cartes

Si un joueur a au moins 1 *Serviteur* à la Porte de service, il peut alors tirer 3 cartes supplémentaires. On ne peut toutefois garder que le nombre de cartes correspondant au nombre de *Serviteur* retirés de la Porte de service.



Moment : À tout moment

Un joueur reçoit une fois 1 ou 3 *Serviteur* de sa couleur de la réserve commune (dans le cas où il y en a encore de disponible) dans sa réserve personnelle et place ensuite la tuile *Noble* face cachée devant lui.

L'éditeur tient à remercier la contribution de Stéphane Dehouck qui fut d'une aide essentielle à la réalisation de ce projet dans les délais requis.



© 2008 Hans im Glück Verlags-GmbH
© 2008 Filosofia Éditions, pour la version française
Développement de la version française : Équipe Filosofia
info@filosofiagames.com
www.filosofiagames.com