

# Mon Royaume

*pour un conte*



Règles complètes

*pour joueurs avertis*

de 2 à 4 joueurs

à partir de 10 ans

30 minutes



## Principe et but du jeu

Les joueurs créent un royaume imaginaire où leurs héros vont vivre une aventure extraordinaire. Informé de leurs exploits, le barde va les conter de château en château. Au fil du temps, seule subsistera l'histoire la plus appréciée. Elle traversera les âges pour devenir légendaire. Peut-être la vôtre ?

## Matériel

- 56 tuiles Royaume
- 15 cartes Conte
- 36 cartes Péripétie
- 16 cartes Barde
- 48 jetons Barde
- 14 marqueurs Monstre
- 1 bloc de marque
- Cette règle du jeu

## Mise en place

Les tuiles Royaume sont mélangées puis empilées en tas face cachée au centre de la table.

### Pour une partie à 3 joueurs

Avant de les mélanger, retirez 10 tuiles Royaume :

- 5 personnages NIVEAU 1 (un de chaque couleur)
- 5 terrains NIVEAU 2 (un de chaque couleur)

Ces tuiles sont défaussées dans la boîte, elles ne serviront pas pour cette partie.

### Pour une partie à 2 joueurs

Avant de les mélanger, retirez 20 tuiles Royaume :

- 10 personnages NIVEAU 1 (deux de chaque couleur)
- 5 terrains NIVEAU 2 (un de chaque couleur)
- 5 ateliers NIVEAU 3 (un de chaque couleur)

Ces tuiles sont défaussées dans la boîte, elles ne serviront pas pour cette partie.

## Les tuiles Royaume

Les tuiles Royaume sont au nombre de 56. Il y en a 11 de chaque couleur, plus un château Noir.

Chaque couleur comprend :

- Au NIVEAU 1 : quatre personnages et un monstre,
- Au NIVEAU 2 : trois terrains,
- Au NIVEAU 3 : deux ateliers,
- Au NIVEAU 4 : UN château unique.

**Répartissez les 15 cartes Conte** en trois tas, en fonction de leur type. Mélangez-ces tas un à un, puis distribuez une carte Conte de chaque type à chacun des joueurs.

Les cartes contes qui n'ont pas été distribuées sont remises dans la boîte.

Posez vos 3 cartes Conte devant vous, face illustrée visible.

## Les cartes Conte

Les contes peuvent être de trois types :

-  les contes Amoureux,
-  les contes Héroïques,
-  les contes Maléfiques.

Vous en trouverez le détail en dernière page.

**Les cartes Péripétie** sont mélangées puis placées, face cachée, pour former une pioche.

Idem pour **les cartes Barde**.

**Les jetons barde** sont positionnés à proximité, en piles, face cachée.

Idem pour **les jetons Monstres**. Ils serviront plus tard.



## Déroulement du jeu

Le jeu se déroule en 5 étapes successives :

### 1. Le temps des choix

Choisissez les tuiles qui composent votre Royaume et le conte que vous souhaitez raconter.

### 2. Le temps des bâtisseurs

Construisez votre royaume à l'aide des tuiles sélectionnées en tenant compte des tuiles requises par votre conte.

### 3. Le temps des aventures

Identifiez au sein de votre royaume les héros et les lieux que vous avez en commun avec votre conte.

### 4. Le temps du barde

Laissez le barde mettre en scène votre aventure et la conter de château en château.

### 5. Le temps des légendes

Procédez au décompte des points de victoire pour déterminer quelle aventure est devenue légendaire au fil du temps..

# 1 Le temps des Choix

Cette étape se joue en deux manches identiques.

## 1ère manche

Distribuez 7 tuiles Royaume au hasard à chaque joueur, puis révélez 6 cartes Péripétie face visible au milieu de la table.



1. Prenez connaissance de vos tuiles Royaume. Choisissez-en une puis posez-la devant vous face cachée.
2. Lorsque chaque joueur a posé une tuile devant lui, retournez-la face visible et conservez-la devant vous à la vue de tous.  
**Si cette tuile est un Monstre (sur fond noir), prenez immédiatement au hasard un jeton Barde !**
3. Donnez à votre voisin de gauche toutes les tuiles Royaume qu'il vous reste en main.

4. Reproduisez ce cycle jusqu'à ce qu'il ne vous reste qu'une tuile Royaume en main. Défaussez cette dernière.

5. Résolez les 6 cartes Péripétie puis défaussez-les. (voir encadré à droite)



6. Enfin, choisissez les deux cartes Conte que vous souhaitez conserver, et défaussez la troisième.



## 2ème manche

Distribuez à chaque joueur **7 nouvelles tuiles Royaume**, puis révélez **6 nouvelles cartes Péripétie**. Reproduisez le cycle 1. à 3. comme lors de la première manche si ce n'est que cette fois, c'est à votre voisin de droite que vous donnez toutes les tuiles royaume qu'il vous reste en main.

### Pour les parties à 2 ou à 3 joueurs

Les tuiles non-attribuées après les 2 manches sont défaussées.

4. Pensez à défausser la dernière tuile qu'il vous reste en main.
5. Résolez les 6 cartes Péripéties puis défaussez-les.
6. Enfin, défaussez une seconde carte Conte afin qu'il ne vous en reste qu'une.



À l'issue de cette deuxième manche, vous devez donc avoir devant vous 12 tuiles Royaume et une unique carte Conte.

## Les cartes Péripétie (Il était une fois...)

Il existe trois types de cartes Péripétie :



### Monstre

Si un joueur possède devant lui la tuile du monstre indiqué, il prend un marqueur Monstre et le donne au joueur de son choix.

Un marqueur Monstre fait perdre 1 point de victoire à la fin de la partie.



### Mission

Chaque joueur qui possède la tuile ou la paire de tuiles indiquées par la carte gagne un jeton Barde.

Les cartes Mission représentent la majorité des cartes Péripétie.



### Territoire

Le joueur qui possède le plus de tuiles de la couleur demandée gagne un jeton Barde.

En cas d'égalité, tous les joueurs concernés gagnent un jeton.

**Note :** s'il n'y a plus de jetons Barde disponibles en récompense d'une carte, ignorez cette carte.

## 2 Le temps des Bâtisseurs

Durant cette étape, vous allez construire votre royaume à l'aide des tuiles que vous avez choisies à l'étape 1.

Vous devrez respecter les 3 règles 1 2 3 suivantes :

### 1 Des fondations solides

Votre royaume doit former une pyramide avec une base de quatre tuiles de niveau 1 (personnage ou monstre), surmontées de trois tuiles de niveau 2, elles-mêmes surmontées de deux tuiles de niveau 3, et enfin une tuile de niveau 4 au sommet.

### 2 L'empilement

Pour poser une tuile d'un niveau supérieur, elle doit reposer sur au moins une tuile de même couleur du niveau inférieur. Sinon il faut la placer côté barde.

Cas particulier :  
Le Château noir peut être placé **au-dessus de n'importe quelle tuile de niveau 3**, mais il ne peut prendre place que dans un royaume qui possède **au-moins un monstre au niveau 1** !



**Important** : vous avez choisi 12 tuiles Royaume pendant l'étape 1, le royaume que vous construisez pendant cette Étape ne compte que 10 emplacements.

Par conséquent vous devrez défausser 2 de vos tuiles à la fin de cette étape !



## L'aide du barde

3

S'il vous manque des tuiles du niveau demandé pour bâtir votre royaume, ou si la règle d'empilement vous interdit d'utiliser celles que vous avez, vous devez faire appel à l'imagination du barde pour les inventer !

Utilisez vos **tuiles côté barde** pour combler les emplacements vacants. Elles agissent comme une tuile standard de ce niveau, et adopte automatiquement la couleur de votre choix pour ce qui est de la règle de l'empilement.

Mais gardez-vous de trop faire appel au barde, car les **tuiles jouées côté barde ne rapporteront aucun point en fin de partie !**

## Règle avancée

Une fois que vous serez familiarisé avec le jeu, nous vous encourageons à jouer avec la variante suivante :

**Les tuiles jouées côté barde n'adoptent pas de couleur.**

Elles ne permettent donc pas d'adapter l'empilement si vous ne possédez pas les tuiles correspondantes !

*Si vous comptez jouer un chateau rouge, assurez-vous d'avoir au minimum un niveau 3 rouge, un niveau 2 rouge, et un niveau 1 rouge afin de respecter l'empilement !*

Note : pensez à consulter votre carte Conte au moment de la construction de votre royaume !  
Des choix judicieux pourront faire la différence en fin de partie.

Retrouvez un exemple de construction de royaume en page 10.

## 3 Le temps des Aventures

C'est maintenant que vos personnages se transforment en héros. Leurs aventures sont symbolisées par les jetons Barde que vous gagnez.



Identifiez parmi les tuiles de votre royaume celles qui sont aussi présentes sur votre carte Conte.

Piochez au hasard autant de jetons Barde que vous possédez d'éléments communs à votre Conte et votre Royaume.

### Bonus possible

#### Bonus des contes Amoureux

Si vous possédez les tuiles des deux amoureux indiqués sur votre conte, le barde vient chanter la sérénade aux amoureux :

- **au temps des Aventures**, piochez deux jetons Barde supplémentaires,
- **au temps du Barde**, piochez une 9ème carte Barde, rien que pour vous.

## 4 Le temps du Barde

Le barde du royaume a eu vent de vos exploits et a décidé de les conter de château en château. Pour les mettre en scène, il va utiliser plusieurs accessoires : ces instruments de musique, sa cape et son épée.

Durant cette étape, les joueurs vont assister au spectacle du barde, qui sera composé de 8 cartes.



- Le joueur le plus jeune pioche au hasard une carte Barde et la place à côté de la pile, face visible.
- Si vous possédez un jeton Barde correspondant, transférez-le sur une des tuiles de votre royaume.
- Lorsque tous les joueurs ont vérifié s'il pouvaient transférer un jeton, le joueur désigné dévoile une nouvelle carte Barde, et ainsi de suite jusqu'à ce que 8 cartes Barde aient été révélées.

### Bonus possible

À la fin du spectacle du barde, s'il vous reste des jetons Barde que vous n'avez pas pu transférer, vous devez les défausser.

Retrouvez un exemple de déroulement des temps des Aventures et du Barde en page 10 et 11.

# 5 Le temps des Légendes

Quel triomphe ! Un conte légendaire est né !  
Il franchira les siècles !

Additionnez les points de votre royaume et de vos jetons Barde selon le barème suivant :

- **Les tuiles Royaume** rapportent leurs valeurs en points (max 20 points). Les tuiles jouées côté barde ne rapportent aucun point.
- **Chaque jeton Barde** transféré sur votre royaume rapporte 2 points.
- **Chaque marqueur Monstre** qui vous a été attribué vous fait perdre 1 point.
- Enfin, si vous avez choisi un **conte héroïque** ou un **conte maléfique**, appliquez leur bonus :



## Bonus des contes Héroïques

Si vous possédez les tuiles *terrain* (niv2) et *atelier* (niv3) indiqués sur votre conte :

- gagnez 1 point par tuile de votre royaume de la couleur de votre château (lui compris).



## Bonus des contes Maléfiques

Gagnez 2 points par Monstre de niveau 1 dans votre Royaume.



### Malédiction du château noir :

Si en plus vous possédez le chateau Noir, vos adversaires qui ont choisi un conte *amoureux* ou *héroïque* perdent 3 points par Monstre dans leur Royaume !

Note : si vous avez épuisé le bloc de marque fourni, nous mettons à votre disposition un modèle à imprimer.

**Mon Royaume** pour un conte

**Royaume**  
Valeur additionnée des 10 tuiles de votre Royaume

**Barde**  
2 pts par jeton Barde posé sur votre Royaume à l'étape 4

**Bonus**  
CONTE MALÉFIQUE 2pts par Monstre dans votre Royaume  
CONTE HÉROÏQUE 1pt par tuile de la couleur de votre château dans votre Royaume (si possession de terrain + atelier)

**Malus**  
MARQUEURS MONSTRE -1 pt par marqueur en votre possession  
MALÉDICTION DU CHÂTEAU NOIR -3 pts par Monstre dans votre Royaume

**Total**

Il est disponible à cette adresse :

[www.jeuxsweetnovember.fr/jeux/monroyaume](http://www.jeuxsweetnovember.fr/jeux/monroyaume)

**Le joueur qui a marqué le plus de points gagne la partie. Son conte devient légendaire, aujourd'hui encore on se plaît à le raconter.**

En cas d'égalité, la victoire est partagée et le barde contera plusieurs histoires au lieu d'une ...

Le joueur vainqueur peut terminer la partie en lisant le texte figurant au dos de sa carte Conte.



# Exemple de construction de Royaume

À l'issue de l'étape n°1, Océane a acquis 12 tuiles Royaume :  
5 de niveau 1, 3 de niveau 2, 2 de niveau 3 et 2 de niveau 4.

Elle commence par construire le premier niveau de son royaume et doit choisir 4 tuiles de niveau 1. Elle décide d'écarter son second **bûcheron** et préfère garder le **monstre épouvantail**, qui lui permettra de poser le **château noir** au sommet de son royaume.

Au niveau 2, Océane n'a pas le choix car elle n'a que 3 tuiles de ce niveau pour combler ses 3 emplacements. Malheureusement la **carrière** ne peut reposer sur aucun personnage bleu, elle doit donc **retourner la tuile** et faire appel à l'imagination du barde.

Le niveau 3 n'est qu'une formalité car chacune des tuiles qu'Océane possède peut reposer sur au moins une carte de niveau 2 de sa couleur.

Pour couronner son royaume, Océane a le choix entre son **château jaune** et le terrifiant **château noir** puisque son royaume contient au moins un **monstre** (l'épouvantail).

Si elle avait conservé son **conte héroïque**, elle aurait marqué 5 points avec son **château jaune**, mais ayant privilégié son **conte amoureux**, elle choisit plutôt le **château noir** et défausse le **château jaune**.

En fin de partie, ce royaume rapportera 18 points sur les 20 possibles (la somme des valeurs des tuiles, les tuiles côté barde ne rapportant rien).

# Exemple de carte Conte

Océane a choisi parmi ses 3 cartes Conte de raconter celui de l'**arbre d'amour**, son **conte amoureux**.

Son royaume et sa carte Conte ont en commun les 2 amoureux (le **bûcheron** et la **fermière**), le **poste frontière** et le **moulin**. Malheureusement, Océane n'a pas réussi à intégrer dans son royaume le **château vert**.

Océane tire au hasard 4 **jetons Barde** qu'elle ajoute à celui qu'elle avait gagné lorsqu'elle a choisi le **monstre Épouvantail**.

Elle gagne également 2 **jetons Barde** supplémentaires grâce au bonus des **contes Amoureux**.



# Exemple de spectacle du barde

Voyons maintenant comment le barde va s'emparer des aventures d'Océane.

Elle a obtenu 9 jetons Barde :

- 1 en jouant le **monstre épouvantail**,
- 6 par son conte (dont 2 en ayant validé son *conte amoureux*),
- 2 qu'elle a obtenu en validant deux cartes Péripétie (épisode *non-détaillé ici*).

Océane possède donc : 2 luths, 3 épées, 3 capes et 1 flûte.



Doryan, le petit frère d'Océane, appelle les cartes Barde, qu'il révèle l'une après l'autre.



« **Luth !** » : Océane choisit l'un de ses jetons luth et le transfère sur son royaume.



« **Épée !** », « **Cape !** », « **Luth !** » :  
Tout va bien pour Océane qui transfère 3 nouveaux jetons.



« **Luth !** » : cette fois-ci, Océane n'a plus le bon jeton.



« **Épée !** », « **Flûte !** » et encore « **Flûte !** » : soit 2 nouveaux jetons transférés et malheureusement pas de deuxième jeton flûte pour terminer le spectacle. C'est rageant, d'autant plus qu'Océane possédait trois autres jetons qui vont être défaussés.



Parce qu'elle a validé son *conte amoureux*, le Barde s'approche alors d'Océane pour lui chanter la sérénade ! Elle tire donc rien que pour elle une neuvième carte Barde :

« **Épée !** » Parfait !

Océane a donc transféré 7 jetons, qui lui rapporteront 14 points (7 x 2 pts).



MON ROYAUME est édité par Sweet November dans la collection Sweet Games.



Sweet November  
1 rue des Empereurs  
28200 Châteaudun – France

Conservez ces coordonnées.

© Sweet November 2020

Auteurs :  
Lionel Borg  
Jérémy Caplanne  
Développeur :  
Didier Jacobée

Illustrateur (tuiles et boîte):  
Guillaume Tavernier  
Illustrateur (cartes Barde):  
David Cochard  
Directeur artistique :  
Benjamin Treilhou

## Effets des contes



### Conte Amoureux

Au temps des Aventures et du Barde, si vous possédez les tuiles de vos deux amoureux :

- piochez deux jetons Barde.
- piochez une neuvième carte Barde, qui ne comptera que pour vous.



### Conte Héroïque

Au temps des Légendes, si vous possédez les deux tuiles terrain (niv2) et atelier (niv3) entourées :

- gagnez un point par tuile de votre Royaume de la couleur de votre château lui-compris.



### Conte Maléfique

Au temps des Légendes, gagnez 2 points par Monstre dans votre royaume.

Si vous possédez le château Noir : vos adversaires qui ont choisi un conte Amoureux ou Héroïque perdent 3 points par Monstre dans leur Royaume !

## Déroulement de la partie

### 1. Le temps des choix

Choisissez les tuiles qui composent votre Royaume et le conte que vous souhaitez raconter. Se joue en deux manches de 7 tuiles dont la dernière est défaussée.

Résolvez les 6 cartes Péripétie à chaque fin de manche.

### 2. Le temps des bâtisseurs

Construisez votre royaume à l'aide des tuiles retenues en prenant en compte celles requises par votre conte.

### 3. Le temps des aventures

Gagnez des jetons Barde pour chaque tuile identique au sein de votre royaume et sur votre conte..

### 4. Le temps du barde

Piochez l'une après l'autre 8 cartes Barde et validez vos jetons Barde correspondants.

### 5. Le temps des légendes

Procédez au décompte des points de victoire.

## Effets des Péripéties

### Monstre

Si un joueur possède devant lui la tuile du monstre indiqué, il donne 1 marqueur Monstre (-1pt) au joueur de son choix.

### Mission

Chaque joueur qui possède la tuile ou la paire de tuiles indiquées par la carte gagne un jeton Barde.

### Territoire

Le joueur qui possède le plus de tuiles de la couleur demandée gagne 1 jeton Barde. En cas d'égalité, tous les joueurs concernés gagnent 1 jeton.

Sweet  
games

... Ils vécurent heureux et  
jouèrent à beaucoup de jeux.

