

# Le Roi c'est Moi!

Un jeu stratégique et tactique pour 2 à 4 joueurs ambitieux

*Il était une fois, dans un pays lointain, très lointain, une vallée prospère avec de nombreux habitants. Ils attendaient un leader capable de les comprendre et de les diriger et voilà qu'en arrivent plusieurs. Êtes-vous suffisamment royal pour les convaincre de vous choisir ? Saurez-vous mieux que les autres prétendants choisir vos sujets pour vous garantir la victoire et monter sur ce trône qui vous revient de droit ? Ils pensent peut-être qu'ils peuvent vous ravir votre couronne, mais il ne suffit pas de recruter des sujets, de se remplir les poches d'or ou d'arranger quelques mariages pour se faire élire... Seul un roi compétent saura entretenir le moral de ses troupes et de ses sujets en dépit du chaos régnant dans la vallée et ses environs.*

## Objectif

Pour devenir le Roi légitime de la Vallée, vous devez obtenir plus de Renommée que les autres prétendants à la fin de la partie. Votre Renommée est déterminée par votre Influence, vos Bonus de Royaume et votre Or. Convoquez vos fidèles parmi les Sujets de la Vallée ou recrutez ceux de la Colline moyennant un coût. Votre Influence augmentera avec les Sujets que vous menez jusqu'à votre Château. Vous pouvez gagner des bonus supplémentaires en construisant un Royaume de Sujets diversifiés ou en contrôlant la majorité dans les différents Ordres de Chevaliers. Vous pouvez également gagner des bonus en formant des couples et en célébrant des mariages. Enfin, vos réserves d'Or vous aideront également à régner sur votre royaume augmentant ainsi votre Renommée. Tous ces accomplissements permettront de déterminer qui est le véritable Roi de la Vallée.



## Présentation rapide

### Installation

- 1 Déterminez le **premier joueur**
- 2 Prenez un **jeton Roi** et le **plateau Château** de sa couleur
- 3 Chaque joueur reçoit **2 Or**
- 4 Mélangez les tuiles et séparez-les en trois piles en fonction de leur dos '**I**', '**II**' et '**III**'
- 5 Créez une Vallée de **5x5 tuiles 'I'**
- 6 Placez les Personnages sur les **deux pentes** de la Colline
- 7 Chaque joueur place son **Roi** sur une tuile de la Vallée

### Tour de jeu d'un joueur

- 1 **Recruter** 1 Sujet de la Colline (optionnel)  
Note : Pas de recrutement au tour 1
- 2 **Convoquer** des Personnages dans la Vallée :  
A) **Recruter** un ou plusieurs Sujets **OU**  
B) **Activer** un ou plusieurs Spécialistes
- 3 **Réclamer** un **Bonus de Royaume** (optionnel)
- 4 **Compléter** la Vallée et la Colline

### Fin de partie & Gagnant

- ♦ La **fin de partie** se déclenche dès qu'il devient impossible de compléter entièrement la Colline
- ♦ Le joueur avec le **plus de Renommée** devient le Roi de la Vallée
- ♦ **En cas d'égalité**, le joueur avec le plus d'**Influence** gagne la partie

## Contenu

- 1 jeton 1<sup>er</sup> Joueur
- 4 plateaux Château
- 4 figurines Roi en bois
- Une Colline 3D
- 90 tuiles Personnage
- 6 jetons Collecteur d'Impôt
- 6 jetons Royaume
- 45 pièces d'Or (25x1 Or, 10x5 Or et 10x10 Or)
- 1 bloc de Score (pour le décompte de la Renommée en Fin de partie)



1

2



6

8



5



APPRENEZ  
À JOUER  
EN VIDÉO  
EN 5 MIN



4

9

7

3

## Installation

- 1 Chaque joueur choisit une couleur et récupère le **jeton Roi** et le **plateau Château** de la couleur correspondante.
- 2 Déterminez le premier joueur : le dernier joueur ayant visité un château reçoit le jeton 1<sup>er</sup> joueur et le place sur son plateau Château. Il conserve le jeton jusqu'à la fin de la partie.
- 3 Chaque joueur reçoit **2 Or**.
- 4 Placez la réserve d'**Or**, les six **jetons Royaume** et les six **jetons Collecteur d'Impôt** à portée de main des joueurs.
- 5 Installez la **Colline 3D** en pliant les côtés et en glissant la barre de soutien dans les fentes correspondantes à l'arrière de la Colline. Vous pouvez ajuster la pente à votre convenance.
- 6 Séparez les 90 **tuiles Personnage** en trois piles face cachée :
  - I. Une pile de tuiles avec le dos "I" (29 tuiles).
  - II. Une pile de tuiles avec le dos "II" (30 tuiles).
  - III. Une pile de tuiles avec le dos "III" (31 tuiles).Placez chaque pile face cachée à côté de la Colline.
- 7 Utilisez les tuiles de la pile "I" pour la mise en place de la Vallée. Placez les 25 premières tuiles au hasard face visible au centre de la table pour former **une grille de 5x5 tuiles**.
- 8 Remplissez la Colline : placez le reste des tuiles "I" face visible sur les quatre positions en bas de la Colline. Puis continuez à remplir la Colline avec des tuiles de la pile "II". Prenez les tuiles du haut de la pile et complétez la Colline rang par rang jusqu'à ce qu'elle soit complète. Assurez-vous de bien laisser lisible le coût en Or. La Colline complète est composée de 6 rangées de 2 tuiles.
- 9 En commençant par le **premier joueur**, et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur choisit sa position de départ dans la Vallée en plaçant son **jeton Roi** sur une tuile de son choix.

**Important :** Il ne peut pas y avoir plus d'un Roi par tuile lors de la mise en place. Cette restriction n'est applicable que pour l'installation.

## Comment jouer ?

Le premier joueur lance le premier tour. Les autres joueurs suivent dans l'ordre des aiguilles d'une montre jusqu'à la fin de la partie. Le tour de jeu d'un joueur est divisé en quatre phases successives qui doivent être exécutées dans l'ordre.

### PHASE 1 : RECRUTER UN SUJET DE LA COLLINE (à partir du 2<sup>e</sup> tour seulement, optionnel)

Vous pouvez **recruter un Sujet de la Colline en payant le coût**. Vous devez payer le montant indiqué par le rang où se trouve le Sujet. Placez l'Or dépensé dans la réserve générale et le Sujet face visible dans votre Château en colonne sous le portrait correspondant. Si vous récupérez un Bouffon, vous devez choisir tout de suite une colonne où le placer. Le Bouffon n'est pas représenté dans votre Château, mais il n'a aucun mal à imiter n'importe quel Sujet (voir LE BOUFFON p.5).

**Règle importante : Vous ne pouvez recruter des Sujets sur la Colline qu'à partir du 2<sup>e</sup> tour !**

Il y a deux types de Personnages : les Sujets et les Spécialistes (cadre gris). Vous ne pouvez recruter que des Sujets de la Colline. Vous **NE POUVEZ JAMAIS** activer

un Spécialiste de la Colline. Il ne peuvent être convoqués et activés que depuis la Vallée.

### PHASE 2 : CONVOQUER DES PERSONNAGES DE LA VALLÉE (obligatoire)

**Déplacer votre Roi dans la Vallée :** Déplacez votre Roi en ligne droite ou en diagonale d'autant de tuiles que vous le souhaitez (comme une reine aux échecs).

Convoquez le Personnage sur lequel vous finissez votre mouvement **OU** les 2 ou 3 tuiles représentant un Personnage du même type au-dessus desquels vous passez lors de votre mouvement. Dans ce dernier cas vous devez terminer votre déplacement sur la tuile directement derrière la dernière tuile que vous récupérez (voir exemple 2 ci-dessous). Exception : le Moine vous permet de modifier votre trajet (voir LE MOINE p.6).

### Exemples de déplacement de votre Roi et de récupération de tuile :

#### Situation de départ



Au début, le Roi rouge est dans le coin en bas à droite (première image). Vous avez plusieurs options :

- ✓ **Option 1 :** Déplacez votre Roi sur le Duc et convoquez-le comme Sujet.
- ✓ **Option 2 :** Sautez les deux Chevaliers et convoquez-les comme Sujets.

**Remarque :** Vous terminez votre déplacement sur la tuile juste après le second Chevalier.

- ✓ **Option 3 :** Déplacez votre Roi en diagonale pour sauter au-dessus de 2 Paysans et 1 Paysanne en passant par-dessus le Roi bleu. Vous ne pouvez convoquer que les 2 Paysans qui sont les seuls Personnages identiques. Terminez votre déplacement sur le Chevalier juste après le second Paysan.

*Ces trois exemples ne montrent que la convocation de Sujets, mais vous pouvez convoquer de la même manière des Spécialistes identiques comme des Sorciers ou des Collecteurs d'Impôt. Le Moine fonctionne différemment.*

## Que faire des Personnages convoqués ?

### A. Recruter des Sujets :

Les Sujets sont les Reines, les Ducs, les Comtesses, les Chevaliers, les Paysans, les Paysannes et les Bouffons. **Si vous avez convoqué un, deux ou trois Sujets**, placez-les face visible dans votre Château en colonne sous le portrait correspondant.

Exception : Si vous récupérez un Bouffon, vous devez choisir tout de suite une colonne où le placer. Si vous en récupérez plusieurs, vous pouvez les mettre dans la même colonne ou les séparer.



### B. Activez les Spécialistes :

Il existe trois types de Spécialistes (cadre gris) : les Sorciers, les Collecteurs d'Impôt et les Moines.



**Si vous convoquez un, deux ou trois Spécialistes** du même type, vous DEVEZ activer leur effet immédiatement, puis défausser leur tuile. Vous ne pouvez pas les activer si vous ne remplissez pas leurs conditions d'activation (voir SPÉCIALISTES p.5-6).

### Règles importantes lorsque vous convoquez des Personnages (Sujets ou Spécialistes) :

- 1) **Vous ne pouvez pas convoquer** un Personnage qui se trouve sous un Roi adverse, mais vous pouvez finir votre déplacement sur une tuile occupée. Cela ne peut arriver que si vous convoquez plusieurs Personnages.
- 2) **Vous ne pouvez pas convoquer** le Personnage sur lequel vous commencez votre déplacement, sauf si vous utilisez un Moine pour revenir en arrière (voir LE MOINE p.6).

### PHASE 3 : RÉCLAMER UN BONUS DE ROYAUME (optionnel)



**Si vous réussissez à recruter une collection complète de cinq Sujets** avec des valeurs d'Influence différentes, vous pouvez réclamer le Bonus de Royaume de 5 Or et 5 Renommée (voir BONUS DE ROYAUME p.7).

*Note : Réclamer un Bonus de Royaume est optionnel, mais vous ne pouvez pas en réclamer plus d'un par tour et ne pouvez plus en récupérer après votre dernier tour. Il ne s'agit pas d'un bonus de Fin de partie.*



### PHASE 4 : COMPLÉTER LA VALLÉE ET LA COLLINE (obligatoire)

✓ **Les espaces vides dans la Vallée doivent être complétés avec des tuiles de la Colline.** Le joueur actif choisit la pente qui va servir à compléter la Vallée : celle de droite ou celle de gauche. Complétez la Vallée en récupérant les tuiles par le bas de la pente sélectionnée. Toutes les tuiles doivent provenir de la MÊME pente. Si vous devez en ajouter plusieurs, complétez la Vallée en respectant l'ordre dans lequel vous avez récupéré les tuiles.

✓ **Lorsque la Vallée est remplie, complétez la Colline avec de nouvelles tuiles.** Commencez avec des tuiles de la pile "II", puis lorsque cette pile est vide, continuez avec les tuiles de la pile III. Placez les tuiles face visible en commençant par le haut de la Colline. Si les deux pentes nécessitent d'être complétées (parce que vous avez recruté un Sujet en Phase 1), commencez par celle qui a le moins de tuiles, ou celle de gauche en cas d'égalité.

La pente permet aux tuiles de glisser automatiquement. Ajustez-la en choisissant les encoches de la barre pour déterminer votre pente idéale. En choisissant les plus proches, la Colline devient plus pentue, en choisissant les plus éloignées, elle s'aplatit.

## Personnages

Les Personnages sont divisés en deux groupes : les **Sujets** et les **Spécialistes**.

Les **Sujets**, qui augmentent votre influence, sont des cibles potentielles pour vos Collecteurs d'Impôt et peuvent vous rapporter des Bonus. Ils apportent en fin de partie une valeur d'Influence de 0 à 5, indiquée dans le bouclier en bas à gauche.

Les **Spécialistes** (cadre gris) proposent différentes options. Un Moine vous aidera à ajuster votre déplacement dans la Vallée, un Sorcier vous permettra d'échanger un des Sujets moins intéressant de votre Château avec un Sujet de la Colline, tandis qu'un Collecteur d'Impôt vous permettra de récupérer de l'Or auprès de vos Sujets.

### Sujets

Il y a 7 types de Sujets dans le jeu. La quantité de Sujets de chaque type disponibles dans le jeu est aussi rappelée sur votre plateau Château.

Chaque Sujet que vous possédez vous rapportent en Fin de partie les points d'Influence indiqués dans son bouclier en bas à gauche.

#### 77 tuiles Sujet de types différents

3 Reines	5 Influences
6 Ducs	4 Influences
9 Comtesses	3 Influences
20 Chevaliers	2 Influences
24 Paysans	1 Influence
12 Paysannes	1 Influence
3 Bouffons	0 Influence



### Le Bouffon

**Le Bouffon ne rapporte pas d'Influence mais possède une capacité fort utile,**

c'est un véritable boute-en-train qui peut imiter n'importe quel Sujet. Lorsque vous récupérez un Bouffon, vous devez décider immédiatement quel Sujet il va imiter et le placer dans la colonne correspondante de votre Château.



*Note : Si vous récupérez plusieurs Bouffons en une fois, vous n'êtes pas obligé de les placer dans la même colonne.*

Important : Une fois décidé, vous ne pouvez plus changer le Bouffon de colonne. Le Bouffon peut être utilisé pour récupérer un Bonus de Royaume ou compléter une série pour un Collecteur d'Impôt (voir COLLECTEUR D'IMPÔT p.6 et BONUS DE ROYAUME p.7), mais pas pour copier un Ordre de Chevalier (voir BONUS DE FIN DE PARTIE p.7).

Important : Le Bouffon ne "copie" le Sujet que temporairement. Vous ne gagnez pas l'Influence du Sujet copié à la fin de la partie.

### Spécialistes

Il y a 3 types de Spécialistes dans le jeu (13 tuiles au total) : les Moines, les Sorciers et les Collecteurs d'Impôt peuvent être activés pour réaliser différentes actions.

Ce ne sont pas des Sujets. Lorsque vous convoquez des Spécialistes, vous les activez immédiatement avant de les retirer du jeu. Vous ne pouvez convoquer un Spécialiste que si vous remplissez ses conditions.

*Note : Il est facile de différencier les Spécialistes des Sujets à leur bord gris.*



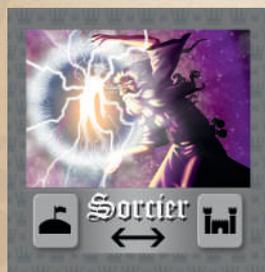
## Le Moine [3 tuiles, étapes I, II et III] **Prérequis : 1 Or à payer au Moine**



**Le Moine vous permet d'ajuster le déplacement de votre Roi**, en vous aidant à "trouver le bon chemin". Lorsque vous convoquez le Moine, payez-lui 1 Or et reprenez votre déplacement dans la direction de votre choix à partir de votre nouvel emplacement. Le Moine vous aide à devenir une meilleure personne, mais il vous permet surtout d'atteindre des tuiles qui semblaient auparavant inaccessibles. Vous pouvez même choisir

de revenir sur votre position de départ. **Important : Si vous utilisez le Moine pour changer votre trajectoire, considérez-le comme étant votre nouvelle position de départ.** Vous ne pouvez donc convoquer que des Personnages en fonction de ce second déplacement. Vous pouvez utiliser (et payer) plusieurs Moines, mais vous ne récupérez des tuiles qu'en fonction de votre dernier déplacement. Laissez l'Or payé aux Moines sur l'espace qu'ils occupaient, vous le placerez sur la nouvelle tuile Personnage quand vous complèterez la Vallée. Le joueur qui la convoquera récupèrera aussi l'Or se trouvant dessus.

## Le Sorcier [2 tuiles, étapes II et III] **Prérequis : avoir au moins un Sujet face visible dans votre Château**



**Les pouvoirs mystiques du Sorcier vous permettent d'échanger vos Sujets avec ceux (sans doute plus intéressants) de la Colline.** Lorsque vous activez un Sorcier, échangez une tuile face visible de votre Château avec un Sujet de la Colline.

Vous n'avez pas à payer d'Or. Vous pouvez activer deux Sorciers dans le même tour pour profiter de ce tour de passe-passe deux fois.

## Le Collecteur d'Impôt [8 tuiles, étapes I, II et III] **Prérequis : Aucun / 3 / 4 / 5 Sujets du même type**



**Utilisez le Collecteur d'Impôt et son ami si peu discret pour récupérer de l'Or.** Ce fonctionnaire est voué à une tâche ingrate, mais en tant que Roi, vous êtes bien content qu'il retourne les poches de vos Sujets pour trouver tout l'Or qu'il peut. Tous les Collecteurs d'Impôt ne sont pas les mêmes, mais ils sont tous du même type

récupérer de l'Or auprès de Sujets du même type : choisissez le nombre indiqué de tuiles du même type face visible dans votre Château, récupérez l'Or (de 5 à 10 Or en fonction des Collecteurs d'Impôt) et placez les tuiles utilisées face cachée à côté du Château. Vous gagnez toujours leur Influence à la fin de la partie et ils peuvent participer aux bonus de Fin de partie. Vous pouvez convoquer plusieurs Collecteurs d'Impôt au cours de votre tour.

lorsque vous les convoquez. Certains sont pleins de ressources et récupèrent 3 ou 4 Or instantanément sans prérequis. D'autres Collecteurs d'Impôt sont spécialisés pour



### Les jetons Collecteur d'Impôt

Il n'est malheureusement pas avisé de taxer toujours les mêmes personnes... Elles pourraient se révolter, et ce n'est pas un risque à prendre. Pour être sûr que votre administration ne fasse pas d'erreur, **utilisez un**

**jeton Collecteur d'Impôt pour identifier les Sujets que vous avez déjà extorqués.** Placez le jeton sur leur portrait sur votre plateau Château. Vous ne pouvez plus collecter d'Impôt auprès de ce type de Sujets.

## Bonus de Royaume

Pendant la Phase 3, si vous avez une collection de cinq Sujets de valeur d'Influence différente – une Reine, un Duc, une Comtesse, un Chevalier et au choix un Paysan ou une Paysanne – vous pouvez réclamer un Bonus de Royaume. Récupérez 5 Or et un jeton Royaume (qui rapportera 5 points de Renommée à la fin de la partie). Placez les tuiles utilisées face cachée à côté de votre Château. Vous gagnez toujours leur Influence à la fin de la partie et elles peuvent participer aux bonus de Fin de partie.

Vous pouvez utiliser un ou plusieurs Bouffons pour obtenir ce Bonus de Royaume. Ils ne sont que des copies temporaires du Sujet qu'ils "imitent" et de leur Influence, mais ne vous donnent pas cette Influence à la fin de la partie.



**Important :** Vous ne pouvez pas utiliser un Paysan et une Paysanne pour obtenir ce Bonus étant donné que leur Influence est identique.

## Fin de partie

La fin de partie se déclenche lorsque vous ne pouvez plus remplir la Colline :

**A. Si le premier joueur est le prochain à jouer, la partie se termine immédiatement.**

**B. Si c'est le tour d'un autre joueur, continuez à jouer jusqu'à ce que ce que le joueur à droite du premier joueur ait joué, de manière à ce que tous les joueurs aient joué le même nombre de tours.**

## Bonus de Fin de partie

Vous pouvez gagner des points de Renommée supplémentaires avec vos Chevaliers et si vous pouvez former des couples de Paysans et de Paysannes même s'ils ont déjà servi pour gagner un Bonus de Royaume ou que vous avez collecté leur impôt.

### Bonus de majorité de l'Ordre des Chevaliers : de 3 à 8 points

Vous avez sans doute remarqué que les 20 Chevaliers du jeu n'avaient pas tous la même couleur ou le même symbole. Ils sont divisés en 4 Ordres différents, chacun comportant cinq Chevaliers. Avoir la majorité des Chevaliers d'un Ordre sous votre bannière ne peut qu'augmenter votre Renommée : si vous réussissez à récupérer trois Chevaliers appartenant au même Ordre, vous gagnez un Bonus de 3 points de Renommée à la fin de la partie.



Si vous récupérez quatre Chevaliers d'un même Ordre, vous gagnez un Bonus de 5 points de Renommée. Enfin, si vous récupérez tous les Chevaliers d'un même Ordre, vous gagnez un Bonus de 8 points de Renommée. Vous pouvez gagner les Bonus de plusieurs Ordres différents.

### Bonus de Couple : 2 points par couple

Ne forment-ils pas un beau couple ? Vous gagnez un Bonus de Couple en récompense de chaque couple Paysan/Paysanne que vous possédez.



+



### Or

À la fin de la partie, 1 Or vous rapporte 1 point de Renommée

(note : Les pièces n'ont pas la même couleur, mais sont toutes considérées comme étant de l'Or).



Rappel : Vous pouvez dépenser votre Or de deux façons pendant la partie :

- ✓ Pour recruter un Sujet de la Colline.
- ✓ Pour payer le Moine afin d'activer son effet et trouver le bon chemin.

## — Déterminez le Gagnant —

Retournez tous vos Sujets face visible. Classez-les par type et récupérez le bloc de score pour calculer votre **Influence** totale (la somme de chaque type de Sujet que vous possédez), vos **Bonus de Fin de partie** et votre **Or**. La somme de toutes ces valeurs déterminera votre **Renommée**. N'oubliez pas d'ajouter

les **Bonus de Royaume** de vos jetons. Le joueur possédant la plus grande Renommée devient le Roi de la Vallée. **Si plusieurs joueurs ont le même score de Renommée**, utilisez leur **Influence** pour les départager. Si l'égalité persiste, il faudra refaire une partie !

## — Tactiques —

**Laissez-nous vous présenter quelques options tactiques dont il faut tenir compte :**

- ✓ **Les caisses sont vides ?** Vous pouvez convoquer plusieurs Collecteurs d'Impôt en une fois s'ils sont alignés et que vous remplissez les conditions prérequis.
- ✓ **Éternel second ?** C'est désagréable. Vous pensez avoir fait tout ce que vous pouvez mais vous n'arrivez toujours pas à gagner ? Que faire ? Peut-être devriez-vous vous concentrer sur l'Influence. Ne payez pas trop cher vos recrutements : vous risqueriez de vous en mordre les doigts. Faites attention au Bouffon, il semble utile mais demande une certaine stratégie.
- ✓ **En conflit pour la Reine ?** Si vous avez l'impression que récupérer une Reine (et le Bonus de Royaume qui peut en

découler) devient inaccessible, il est peut être temps de changer de stratégie et de vous spécialiser dans les Paysans (ou les Paysannes en fonction de vos préférences). Assurez-vous également d'envoyer de temps en temps vos Collecteurs d'Impôt pour remplir vos coffres et posséder plus d'Or que les autres prétendants. Cela pourrait vous permettre de pouvoir recruter un Sujet sur la Colline pour gagner le Bonus de Royaume et ainsi équilibrer vos recrutements de Paysans pour avoir autant d'hommes que de femmes et optimiser votre Bonus de Couple.

- ✓ **Pour avoir l'étoffe d'un roi**, vous devez apprendre à vous adapter en fonction des stratégies adverses. Si vos adversaires utilisent toujours la même tactique pour vous écraser, il est sans doute temps de changer vos plans. Surveillez bien la Colline et le trésor de vos adversaires. Agir sur la Colline peut être un moyen de bloquer leurs ambitions si vous arrivez à les anticiper !

## — Quelques mots de remerciements —

*L'auteur souhaiterait remercier toutes les personnes qui ont travaillé avec passion pour rendre ce jeu si plaisant. Tout d'abord, Mark, qui m'a aidé à développer le jeu et a montré qu'il avait énormément de bonnes idées pour proposer des options de jeu et les équilibrer. Ensuite, ma femme Ester. Elle m'a mis la pression à plusieurs occasions, simplement en gagnant la partie, ce qui m'a incité à trouver et développer d'autres stratégies pour gagner. Au final elle a permis de faire disparaître une stratégie dominante et l'avantage au premier joueur. Après les nombreuses parties jouées et les équilibrages réalisés, le jeu vous donne vraiment cette impression épique du coup "historique" qui vous donne le sentiment d'accomplissement d'une victoire bien méritée.*

*Je voudrais étendre mes remerciements à David et à son travail artistique extraordinaire qui participe pleinement à créer un univers immersif au cours de la quête pour régner sur la Vallée pendant la partie, ainsi qu'à Alex, notre maquettiste. Je souhaite le remercier de sa patience et bien sûr pour son excellent travail graphique. Je souhaite remercier Sabina et Darek d'avoir participé à la réflexion pour trouver le meilleur moyen d'optimiser la Colline. Et je souhaite surtout remercier Louise Hordijk pour m'avoir permis d'organiser les tests pendant la période de la Covid-19 dans sa boutique de jeux. Merci également à Hans, Erwin et Michelle, qui nous ont aidés à améliorer les règles.*

*Je voudrais enfin remercier les équipes de test pour leurs retours inestimables. Tout d'abord*

*le club de jeu Lords of the Boards (Pieter, Ton et Bas) et les Zware Jongens (Arjan, Gerben, Ton, Hans et Henk). Et bien sûr tous les testeurs suivants : Patricia van de Burgh, Miranda Eiting, Sander Hogervorst, Feitze Kampen, Henk-Jan van der Kemp, Kirsten de Konink, Marvick Lentz, Steven Liebrecht, Chirstel Monrooij-Wassink, Armand Overbeek, Bart Overbeek, Arjan van der Padt, Jennifer Plugge, Jeroen op 't Root, Jonica op 't Root, Sander Thomas, Edwin Troost, Sebas van Vugt, Marijn Wassink, Marcel Westerveld, Maarten Westmaas, Amber Wolf, Christi van Zuijlen et Frank van Zuijlen. Ça a été une aventure pleine de plaisir que de créer ce jeu ensemble !*

*Hans van Tol*

## — Crédit —

**Le Roi c'est Moi !** (King of the Valley) est un jeu The Game Master édité sous licence en français par Origames.  
© 2021-2022, The Game Master BV, tous droits réservés.

**Origames** 52 avenue Pierre Sémard 94200 Ivry sur Seine  
Auteur : Hans Van Tol • Illustrateur : David Cochard  
Chef de projet : Tiffany Martin  
Relecture FR : Vincent Lagaille & Anne Bourdouleix  
[www.origames.fr](http://www.origames.fr) • [SAV@origames.fr](mailto:SAV@origames.fr)

