



ILLUSTRATIONS PAR BENOIT BILLION



The king is dead. Le royaume est divisé. Trois factions – les Ecossais, les Gallois et les Anglais – se disputent le contrôle des terres. Alors que l'instabilité s'installe et que l'envahisseur étranger se profile, la Grande-Bretagne a désespérément besoin d'un dirigeant.

Vous êtes des nobles et des courtiers en puissance, des chefs commandants déterminés à réclamer le trône. Sans le soutien nécessaire pour prendre le contrôle par vous-même, vous devrez obtenir le soutien des factions afin qu'elles puissent vous élever au pouvoir ultime. Vous pouvez orienter doucement les conflits pour que votre faction préférée finisse en tête, mais il serait imprudent de placer tous vos espoirs sur une seule d'entre elles ...

Le trône est vacant et l'île est dans le chaos. Allez-vous saisir l'occasion et réclamer la couronne ?



APERÇU

The King is Dead est un jeu de retournement politique dans la Grande-Bretagne médiévale. Au cours du jeu, vous résolvez les luttes de pouvoir dans les huit régions de l'île pour déterminer quelle faction dominera et couronnera son nouveau monarque. Devenez le candidat préféré de la faction victorieuse et le royaume sera à vous !

Pendant le jeu, vous jouerez des cartes d'action pour manipuler l'équilibre des pouvoirs à tous les niveaux. Vous aurez seulement huit cartes tout au long du jeu, alors choisir quand jouer et quand passer sera la clé de votre victoire. Agir trop tôt et vos adversaires déjoueront vos plans soigneusement élaborés, mais attendre trop longtemps et le sort de l'île sera déjà scellé.

Chaque fois que vous entreprenez une action, vous enrôlez un partisan à votre cour, augmentant ainsi votre influence avec l'une des factions. Chaque partisan que vous enlevez renforcera votre revendication à être le dirigeant d'une faction, mais affaiblira leur capacité à gagner des luttes de pouvoir.

Une fois que chaque région a été revendiquée, la faction avec le plus de régions prend le contrôle, et le joueur avec le plus grande influence de cette faction l'emporte.

CONTENU

54 CUBES PARTISANS



- 18 partisans écossais



- 18 partisans gallois



- 18 partisans anglais

24 DOMINATIONS



- 8 dominations écossaises



- 8 dominations galloises



- 8 dominations anglaises

3 DOMINATIONS ENVAHISSEUR



4 NEGOTIATIONS



Invasion

Le gagnant est le joueur / l'équipe avec le plus grand nombre d'ensembles complets de partisans.

Un ensemble se compose d'un partisan de chaque faction :



Egalité

Le joueur qui a joué en dernier une carte action remporte le jeu.

Couronnement

La faction avec le plus grand nombre de régions contrôlées est la plus puissante. Si deux factions contrôlent le même nombre de régions, la faction qui a remporté la dernière lutte pour le pouvoir est plus puissante.

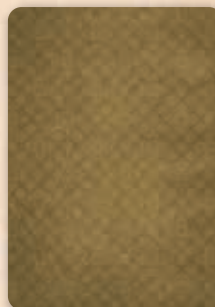


Le joueur avec le plus de partisans de la faction la plus puissante dans sa cour l'emporte.

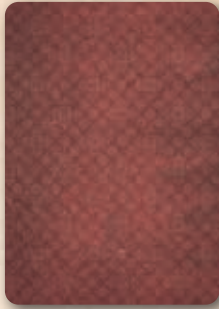
En cas d'égalité

Le joueur avec le plus de partisans de la 2ème faction la plus puissante de sa cour. Le joueur qui a joué toutes ses cartes en 1er gagne.

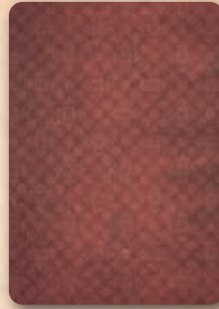
1 CARTE VICTOIRE



8 CARTES REGION



32 CARTES ACTION
(4 ENSEMBLE DE 8)



12 CARTES ACTION SPECIALE

Les actions SPECIALES ont le signe ✚ avant et après leur titre



LE PLATEAU

- A. Regions d'Angleterre
- B. France
- C. Réserve
- D. Espaces numérotés





MISE EN PLACE

LE PLATEAU

Placer le plateau au centre de la table.

2 JOUEURS

Pour une partie à 2 joueurs, retirer 2 partisans de chaque faction et les remettre dans la boîte de jeu.

LES REGIONS D'ANGLETERRE

Placer 2 partisans Ecosais en Moray, 2 partisans Gallois en Gwynedd, and 2 partisans anglais en Essex.

LES PARTISANS

Placer tous les partisans restants dans le sac en tissu. Aléatoirement, donner à chaque joueurs 2 partisans. Ceci-ci constitue leur cour.

Aléatoirement, placer 4 partisans dans chaque région pour un total de 4. *Pour Moray, Gwynedd et Essex, il faut compléter les 2 partisans déjà présents avec 2 supplémentaires pour atteindre les 4 demandés.*

Placer tous les partisans restants dans la Réserve.

Remettre le sac en tissu dans la boîte de jeu.

DISQUES

Donner à chaque joueur un disque de négociation (blanc).

Placer tous les disques Domination dans la réserve.

Placer les 3 disques Envahisseur sur la France.

CARTES

Distribuer à chaque joueur les 8 cartes action suivantes : Aide (Support) Ecosaise, Aide Galloise, Aide Anglaise, Négotiation, Manoeuvre, Diversion (Outmanoeuvre) et 2 cartes Rassemblement (Assemble)

Ne pas utiliser les cartes ACTION SPECIALE.

Mélanger les cartes régions, puis distribuer une chaque carte face visible à côté de chaque espace numéroté sur le plateau.

Placer la carte Victoire près du plateau.

1ER JOUEUR

Le joueur qui a récemment visité un château commence la partie.



MODE AVANCE

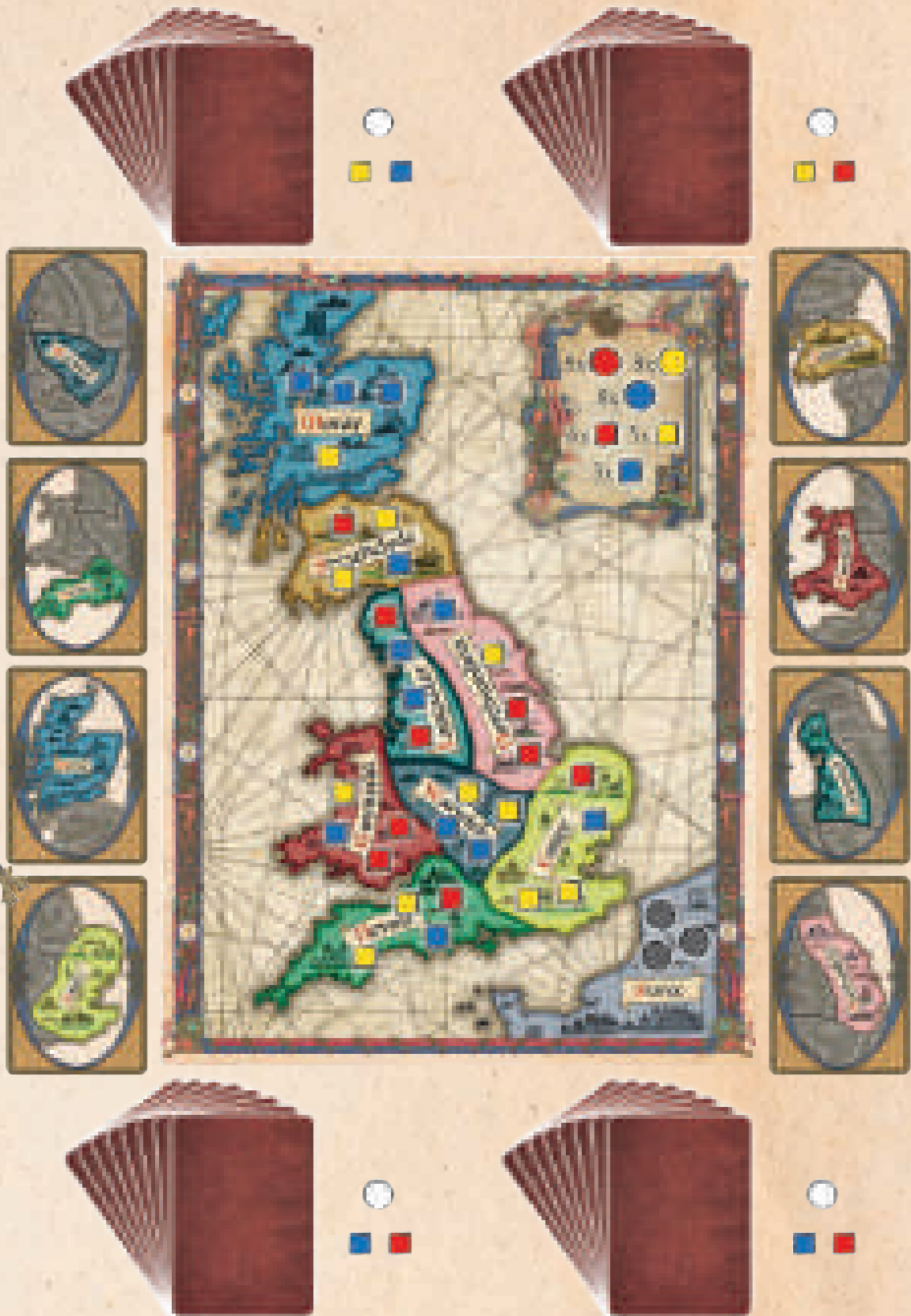
Si tous les joueurs maîtrise le jeu et sont d'accord, vous pouvez choisir de jouer avec le mode Avancé.

Retirez les cartes d'action **Aide (Support) Ecosaise, Aide Galloise et Aide Anglaise** de chaque joueur et remettez-les dans la boîte de jeu.

Mélangez les cartes d'action Spéciale et distribuez secrètement à chaque joueur trois cartes.

Remettez dans la boîte toutes les cartes ACTION SPECIALE inutilisées sans les regarder.

Exemple de mise en place pour 4 joueurs



COMMENT JOUER

Tours

En commençant par le premier joueur et en se déplaçant dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs effectuent une action ou passent. Le jeu continue autour de la table, parfois interrompu par des luttes de pouvoir, jusqu'à la fin du jeu.

Lorsque vous effectuez une action, vous jouez une carte de votre main et résolvez son effet. Après avoir effectué une action, vous enrôlez un partisan à votre cour. Ceci est expliqué plus en détail plus loin.

Lorsque vous passez, vous perdez votre tour (pour un tour). Au tour suivant et à votre tour, vous pouvez choisir d'effectuer une action ou de passer à nouveau.

Si tous les joueurs passent dans le même tour, vous devez résoudre une lutte de pouvoir..

Luttes de pouvoir

Pour résoudre une lutte de pouvoir, vous devez trouver la **région contestée**. Pour ce faire, repérez la carte de région face visible dans l'espace numéroté le plus petit autour du plateau. *La première lutte de pouvoir se déroulera dans la région à côté de l'espace «1» sur le plateau, la seconde dans la région par l'espace «2», et ainsi de suite.*

Vérifiez quelle faction a le plus de partisans dans la région contestée. Placez un disque de contrôle pour cette faction dans la région - cette faction contrôle désormais cette région. Remettez ensuite tous les partisans de cette région dans la réserve.

En cas d'égalité entre les factions ou s'il n'y a pas de factions présentes, la région devient instable. Placez un disque Envahisseur dans la région. Remettez ensuite tous les partisans de cette région dans la réserve. **S'il y a trois disques Envahisseur sur le plateau, le jeu se terminera prématurément avec une invasion française.**

Enfin, retournez la carte de région de la région contestée face cachée. Le jeu se poursuit normalement avec le joueur suivant.

Effet des actions

Tout au long du jeu, vous prendrez des mesures pour placer, déplacer et supprimer des partisans du plateau. **Vous influencerez chaque faction qui peut prendre le contrôle d'une région pendant une lutte de pouvoir, en modifiant la configuration du plateau pour qu'elle soit en votre faveur.**

Pour effectuer une action, vous devez jouer une carte de votre main et résoudre son effet. L'effet de chaque carte d'action est détaillée sur les pages suivantes. Vos actions n'affectent pas nécessairement la région actuellement disputée.

Lors de la résolution d'une action, vous ne pouvez jamais placer ou déplacer des partisans dans des régions contrôlées: régions avec un disque Domination ou un disque Envahisseur. *Une fois la lutte de pouvoir d'une région résolue, son allégeance est définitive.*

Lorsqu'une action est résolue, placez la carte face visible dans une pile de défausse devant vous, de sorte que seule l'action que vous venez de faire soit visible. Vous pouvez toujours regarder les autres cartes de votre pile de défausse, mais vous ne pouvez jamais examiner les piles de défausse des autres joueurs.

Une fois que vous avez joué une carte action, vous ne pouvez plus l'utiliser. *Cela signifie que vous ne pouvez pas effectuer plus de huit actions dans chaque partie.*

Enrôler des partisans

Immédiatement après avoir effectué une action, vous devez enrôler un partisan à votre cour. Pour ce faire, choisissez n'importe quel partisan dans n'importe quelle région et placez-le devant vous.

Vous pouvez choisir un partisan dans une région qui n'est pas touchée par votre action.

Vous ne pouvez pas choisir un partisan de la réserve. Il doit provenir d'une région.

Enrôler un partisan à votre cour renforce votre prétention à être le dirigeant choisi par une faction à la fin du jeu, mais cela peut également affecter le résultat de la lutte de pouvoir dans cette région !

Actions partielles

Lors de la résolution d'une action, vous devez appliquer pleinement son effet. Si ce n'est pas possible, vous devez la résoudre dans la mesure du possible. Vous pouvez toujours effectuer une action même si vous ne parvenez pas à réaliser tout ou partie de ses effets. **Vous devez toujours enrôler un partisan à votre cour.**

FIN DU JEU

Déclencheur

Le jeu se termine soit par une **invasion française** (A), soit par le **couronnement** (B) du nouveau souverain. Le vainqueur dépend de la fin du jeu.

Si les **trois disques Envahisseur** sont sur le plateau, le jeu se termine immédiatement par une **invasion**.

Si les **8 luttes de pouvoir** sont résolues sans invasion, le jeu se termine par un **couronnement**.

Invasion (A)

Les Français envahissent la Grande-Bretagne, et le chef qui peut unir les factions pour résister aux envahisseurs réclamera finalement le trône..

Dans le cas d'une invasion, le vainqueur est le joueur avec le **plus grand nombre d'ensembles complets de partisans**. Un ensemble se compose d'un partisan de chaque faction.



Un ensemble complet de partisans

En cas d'égalité, le joueur qui a joué en dernier une carte action gagne.

La résistance contre les envahisseurs exige un chef averti !



Couronnement (B)

La lutte pour le pouvoir prend fin et un nouveau monarque est couronné. Le chef avec l'aide de la faction la plus puissante monte sur le trône.

Placez la carte Victoire, côté Couronnement, devant les joueurs. Dans les espaces indiqués sur la carte, classez les trois factions par leur puissance.

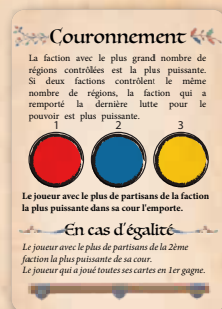
La faction avec le plus grand nombre de régions contrôlées est la plus puissante. Si deux factions contrôlent le même nombre de régions, la faction qui a remporté en dernier une lutte de pouvoir est la plus puissante. *Vous pouvez toujours savoir quelle lutte de pouvoir s'est produite en dernier en vérifiant la dernière carte Région du plateau.*

Dans le cas d'un couronnement, le gagnant est le joueur avec le **plus de partisans dans sa cour de la faction la plus puissante**.

En cas d'égalité, le vainqueur est le joueur avec le plus de partisans de la deuxième faction la plus puissante dans sa cour.

Si les joueurs sont toujours à égalité, le joueur qui a joué en premier toutes ses cartes action gagne.

*Le nouveau monarque **doit être décisif** après cette période de chaos!*



Les faction Galloise est la plus puissante, donc le joueur avec le plus de partisans Gallois à sa cour est déclaré vainqueur.

Si les joueurs sont à égalité avec les partisans Gallois, le joueur avec le plus de partisans Ecosseis à sa cour gagne.

JOUER EN MODE 4 JOUEURS

Mode Coopération

A 4 joueurs, vous jouez par équipe de 2. Le joueur assis en face de vous est votre coéquipier.

Il est interdit de discuter de tactiques ou de stratégies avec votre coéquipier et interdit aussi de vous montrer vos cartes d'action.

Le jeu se joue normalement, tous les joueurs enrôle des partisans à leur propre cour. Le jeu se termine par une invasion ou un couronnement, mais les résultats se comptent différemment.

Invasion (A)

Si le jeu se termine par une invasion, additionnez les partisans de votre cour avec ceux de votre coéquipier.

Dans le cas d'une invasion, l'équipe gagnante est celle qui a le plus grand nombre d'ensembles complets de partisans.

Un ensemble se compose d'un partisan de chaque faction.

En cas d'égalité, l'équipe qui a joué en dernier une carte action gagne.

Couronnement (B)

Si le jeu se termine par un couronnement, conservez vos partisans séparés de ceux de votre coéquipier.

Placez la carte Victoire sur la table, côté Couronnement, et déterminez la puissance des factions comme vous le feriez dans une partie normale.

Dans le cas d'un couronnement, le joueur avec le plus de partisans de la faction la plus puissante de sa cour l'emporte, tout comme son coéquipier.

Le joueur non couronné devient alors le favori du roi.

En cas d'égalité, le vainqueur est le joueur (et son coéquipier) avec le plus de partisans de la deuxième faction la plus puissante dans sa cour.

Si les joueurs sont toujours à égalité, l'équipe qui a joué en premier toutes ses cartes action gagne.



LES CARTES ACTION



AIDE ECOSSAISE

Placez deux partisans Écossais de la réserve dans une région qui borde une région contrôlée par les Écossais. S'il n'y a pas de disque Domination ou Envahisseur dans Moray, vous pouvez à la place placer les partisans dans une région bordant Moray.

Vous devez placer les deux partisans dans la même région. S'il y a moins de deux partisans Écossais dans la réserve, placez autant de partisans que vous le pouvez.



AIDE GALLOISE

Placez deux partisans Gallois de la réserve dans une région qui borde une région contrôlée par les Gallois. S'il n'y a pas de disque Domination ou Envahisseur dans Gwynedd, vous pouvez à la place placer les partisans dans une région bordant Gwynedd.

Vous devez placer les deux partisans dans la même région. S'il y a moins de deux partisans Gallois dans la réserve, placez autant de partisans que vous le pouvez.



AIDE ANGLAISE

Placez deux partisans Anglais de la réserve dans une région qui borde une région contrôlée par les Anglais. S'il n'y a pas de disque Domination ou Envahisseur dans Essex, vous pouvez à la place placer les partisans dans une région bordant Essex.

Vous devez placer les deux partisans dans la même région. S'il y a moins de deux partisans Anglais dans la réserve, placez autant de partisans que vous le pouvez.



RASSEMBLER

Placez un partisan Écossais, un partisan Gallois et un partisan Anglais de la réserve dans n'importe quelle région ou régions.

Vous pouvez placer les partisans dans la même région ou dans des régions différentes.

S'il n'y a aucun partisan d'une des factions dans la réserve, ne placez pas de partisan de cette faction. Aucune restriction pour les partisans des autres factions.

Vous démarrez la partie avec deux cartes Rassembler.



NEGOCIER

Échangez deux cartes Région face visible. Placez un disque de négociation sur l'une des 2 cartes que vous venez d'échanger.

Vous ne pouvez pas échanger des cartes région face cachée ou avec un disque de négociation dessus.

S'il y a moins de deux cartes région face visible à échanger, cette action n'a aucun effet.



MANOEUVRE

Échangez un partisan de n'importe quelle région avec un partisan de n'importe quelle autre région.

Vous pouvez échanger des partisans de la même faction. Cela n'aura aucun effet, mais vous devez toujours enrôler un partisan à votre cour.

S'il existe au moins une possibilité d'effectuer l'échange, vous devez le faire. S'il n'y en a pas, cette action n'a aucun effet.

Vous ne pouvez pas utiliser une action de manœuvre pour annuler une action de manœuvre effectuée par un autre joueur, à moins qu'au moins une autre action n'ait été jouée depuis l'action de manœuvre précédente.



DIVERSION (outmanoeuvre)

Échangez un partisan de n'importe quelle région avec deux partisans d'une région adjacente.

Vous pouvez échanger des partisans de la même faction.

S'il existe au moins une possibilité d'effectuer l'échange complet, vous

devez le faire. Si ce n'est pas le cas, vous devez échanger un partisan avec un seul partisan d'une région adjacente. Sinon, cette action n'a aucun effet.

Vous ne pouvez pas utiliser une action Diversion pour annuler une action Diversion effectuée par un autre joueur, à moins qu'au moins une autre action n'ait été jouée depuis l'action Diversion précédente.

ACTIIONS SPECIALES

Les actions spéciales sont utilisées uniquement dans le mode avancé.



ESPION

Résolvez l'effet d'une carte Action qui est face visible sur la pile de défausse d'un autre joueur.

Cette action compte comme une copie exacte de l'action que vous avez choisie. Les règles normales pour les actions partielles s'appliquent.



EMBUSCADE

Placez deux partisans Écossais de la réserve dans une région, puis renvoyez un partisan de cette région dans la réserve.

Vous devez résoudre tous les effets de l'action dans la même région.

Le partisan que vous remettez dans la réserve peut être l'un des partisans que vous venez de placer.

S'il y a moins de deux partisans Écossais dans la réserve, placez autant de partisans que vous le pouvez.



MARCHE

Déplacez deux partisans d'une seule région vers une région limitrophe unique.

Vous devez déplacer les deux partisans dans la même région.

S'il existe au moins une

possibilité de déplacer deux partisans, vous devez le faire.

S'il n'y en a pas, vous devez déplacer un partisan si possible. Sinon, cette carte n'a aucun effet.



CONSPIRATION (PLOT)

Vous ne pouvez pas effectuer cette action pendant le jeu.

Lors du décompte final, révélez cette carte. Elle compte comme un partisan d'une faction de votre choix.

Si le jeu se termine par un couronnement et que vous êtes à égalité parmi les deux factions les plus puissantes, vous gagnez la partie. Elle brise le décompte normal (le joueur qui a joué toutes ses cartes action en premier).



AIDE

Trouvez la faction avec le plus de partisans dans la réserve. Placez deux partisans de cette faction dans n'importe quelle région.

Vous devez placer les deux partisans dans la même région.

Si plus d'une faction a le même nombre de partisans dans la réserve, choisissez l'une des factions à égalité et placez deux partisans de la faction choisie.



INFLUENCE

Échangez un partisan Anglais de n'importe quelle région avec deux partisans non anglophones d'une autre région.

Les partisans non anglais peuvent appartenir à des factions identiques ou différentes. S'il existe

au moins une possibilité d'effectuer l'échange complet, vous devez le faire. Si ce n'est pas le cas, vous devez échanger un partisan Anglais avec un partisan non Anglais. Sinon, cette action n'a aucun effet.



DISPUTE

Échangez un partisan Gallois de n'importe quelle région avec un partisan non Gallois d'une autre région.

S'il existe au moins une possibilité d'effectuer l'échange, vous devez le faire. S'il n'y en a pas, cette action n'a aucun effet.



DECRET (EDICT)

Échangez deux partisans Écossais de n'importe quelle région avec deux abonnés non Écossais d'une région limitrophe.

Les partisans non écossais peuvent appartenir à des factions identiques ou différentes.

S'il existe au moins une possibilité d'effectuer l'échange complet, vous devez le faire. Si ce n'est pas le cas, vous devez échanger un partisan Écossais avec deux partisans non Écossais ou deux partisans Écossais avec un partisan non Écossais. Si vous ne pouvez pas le faire, vous devez échanger un partisans Écossais avec un partisan non Écossais. Sinon, cette action n'a aucun effet.



RESISTER

Placez deux partisans non Écossais de la réserve de n'importe quelle région qui borde une région contrôlée par les Écossais.

S'il n'y a pas de disque Domination ou Envahisseur dans Moray, vous pouvez à la place

placer les partisans dans une région adjacente à Moray

Vous devez placer les deux partisans dans la même région. Les partisans non Écossais peuvent appartenir à des factions identiques ou différentes.



REPRIMER (QUELL)

Renvoyez un partisan Gallois à la réserve dans n'importe quelle région qui borde une région contrôlée par les Gallois. Placez ensuite deux partisans de la réserve dans cette région.

S'il n'y a pas de disque de

Domination ou Envahisseur à Gwynedd, vous pouvez à la place effectuer cette action dans une région adjacente de Gwynedd.

Vous devez placer les deux partisans dans la même région que celle dans laquelle vous avez pris le partisan Gallois. Les partisans peuvent appartenir à des factions identiques ou différentes. Un ou les deux partisans placés peuvent également être Gallois. S'il n'y a pas de partisans Gallois dans une région éligible, placez simplement deux partisans de la réserve dans une région éligible. Sinon, cette action n'a aucun effet..



REPRIMER (SUPPRESS)

Renvoyez un partisan Anglais dans la réserve depuis n'importe quelle région qui borde une région contrôlée par les Anglais. Puis renvoyez un autre partisan dans la réserve de cette même région. Placez ensuite un partisan de la réserve dans cette région.

S'il n'y a pas de disque Domination ou Envahisseur dans l'Essex, vous pouvez à la place effectuer cette action dans une région limitrophe d'Essex.

Vous devez placer le partisan dans la même région que celle où vous avez pris les deux partisans Anglais. Le partisan placé peut également être Anglais. S'il n'y a pas de partisans Anglais dans une région éligible, renvoyez simplement un autre partisan dans la réserve et placez un partisan de la réserve dans une région éligible. S'il n'y a aucun partisan d'une région éligible, ajoutez simplement un partisan à une région éligible. Sinon, cette action n'a aucun effet.



SE REPLIER (MUSTER)

Renvoyez un partisan Écossais à la réserve dans n'importe quelle région qui borde une région contrôlée par les Écossais. Placez ensuite deux partisans de la réserve dans cette région.

S'il n'y a pas de disque de disques

Domination ou Envahisseur en Moray, vous pouvez à la place effectuer cette action dans une région adjacente de Moray.

Vous devez placer les deux partisans dans la même région que celle dans laquelle vous avez pris le partisan Écossais. Les partisans peuvent appartenir à des factions identiques ou différentes. Un ou les deux partisans placés peuvent également être Écossais. S'il n'y a pas de partisans Écossais dans une région éligible, placez simplement deux partisans de la réserve dans une région éligible. Sinon, cette action n'a aucun effet.





Game design: Peer Sylvester

Illustration: Benoit Billion

Game development: Filip Falk Hartelius & Anthony Howgego

Graphic design: Steven Meyer-Rassow

First published in Great Britain in 2020 by OSPREY GAMES

Bloomsbury Publishing Plc
Kemp House, Chawley Park, Cumnor Hill, Oxford OX2 9PH, UK

1385 Broadway, 5th Floor, New York, NY 10018, USA

OSPREY GAMES is a trademark of Osprey Publishing Ltd

© Peer Sylvester, 2020. This edition © 2020 Osprey Publishing Ltd

All rights reserved.

www.ospreygames.co.uk

For more information or replacement parts, email info@ospreygames.co.uk

20 21 22 23 24 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1