

# THE KING COMMANDS

Pour 2 à 6 joueurs, à partir de 10 ans. Durée : 30 minutes

## I. Contenu :

114 cartes divisées en :

- 56 cartes « Épée » (14 de chaque couleur : bleu, jaune, rouge, vert) de valeur : « I ».
- 16 cartes « Bouclier » (4 de chaque couleur : bleu, jaune, rouge, vert) de valeur : « II ».
- 24 cartes « Relique » (**avec un encadrement vert**) réparties en :
  - 8 cartes « Excalibur » sans valeur (L'oriflamme entourant Excalibur est orange).
  - 8 cartes « Boule de cristal » sans valeur.
  - 8 cartes « Couronne » de valeur : « III ».
- 12 cartes « Sac d'Or » de valeur « V ».

## II. Préparation du jeu :

Mélanger toutes les cartes ensemble pour former une « Pioche » qui sera posée face cachée sur la table. Désigner le 1<sup>er</sup> joueur en distribuant une carte face visible à chacun. Celui qui reçoit la valeur la plus forte commencera. En cas d'égalité, continuer de distribuer une carte à chaque ex-æquo jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un seul joueur avec la valeur la plus forte. Toutes ces cartes sont ensuite réintégrées dans la pioche qui est à nouveau mélangée. Distribuer 6 cartes à chaque joueur pour former sa « Main ». Le joueur dont c'est le tour est appelé : « Joueur Actif ». Lorsque le Joueur Actif a terminé son tour, c'est à son voisin de gauche de jouer. A côté de la Pioche seront posées faces visibles les cartes mises dans la « Pile de Défausse ». Chaque joueur laissera un espace devant lui où il posera faces cachées les cartes qu'il aura gagnées : Ces cartes formeront sa « Pile de Victoire ».

## III. MARCHE DU JEU :

A son tour, le Joueur Actif doit effectuer les trois « Phases » suivantes dans cet ordre :

### 1. PHASE DE PIOCHE (OBLIGATOIRE) :

Au début de son tour, le Joueur Actif prend les **deux premières** cartes de la Pioche et les intègre à sa Main.

### 2. PHASE D'ÉVÉNEMENT (OPTIONNEL) :

Le Joueur Actif peut (ce n'est pas obligatoire) jouer une carte « Couronne » **ou** une carte « Boule de cristal » (pas les deux). Il applique alors les effets de la carte jouée (voir plus bas : « Effets des cartes Relique ») puis la pose sur la Pile de défausse.

### 3. PHASE PRINCIPALE (OBLIGATOIRE) :

Au cours de cette Phase, le Joueur Actif dont c'est le tour doit choisir entre les deux « Actions » suivantes :

- Mener une « Attaque »
- Défausser une ou plusieurs carte(s)

**Important :** Si lors de la Phase d'événement, le Joueur Actif a joué une Couronne et a « Abdiqué », il ne joue pas de Phase Principale.

Par ailleurs, si le Joueur Actif ne possède que des cartes Sac d'Or en Main, il doit révéler ses cartes aux autres joueurs et terminer son tour.

 Défausser :

Le Joueur actif peut défausser de une à trois Épée(s), un Bouclier, ou une Relique. Il n'a en revanche pas le droit de défausser de Sac d'Or. Il doit alors piocher un certain nombre de cartes, en fonction du tableau ci-dessous :

Nombre et nature des cartes défaussées :	Nombre de cartes piochées :
1 Épée	2 cartes
2 Épées	4 cartes
3 Épées	6 cartes
1 Bouclier	3 cartes
1 Relique	5 cartes

 Mener une Attaque :

Le Joueur Actif (« l'Attaquant ») doit attaquer un de ses adversaires (« le Défenseur ») en jouant une ou plusieurs carte(s) Épée. Le Défenseur peut « Bloquer » ou « Parer ». Si l'Attaquant mène son Attaque avec succès, le Défenseur doit lui donner un Sac d'Or provenant de sa Main s'il en possède au moins un (dans le cas contraire, il montre sa Main à l'Attaquant). L'Attaquant pose alors ce Sac d'Or et la/les Épée(s) qu'il a utilisée(s) sur sa « Pile de Victoire ».

Les différents types d'Attaques sont les suivants :

- « **Coup d'Estoc** » : Cette Attaque utilise une seule carte Épée. En cas de succès, l'Attaquant ne vole pas de Sac d'Or au Défenseur.
- « **Coup de Taille** » : Cette Attaque utilise deux Épées de couleurs différentes. Peut être Bloquée avec un Bouclier de la même couleur que l'une des Épées utilisées.
- « **Poussée** » : Cette attaque nécessite deux Épées de couleurs identiques. Elle ne peut être Bloquée que par un Bouclier de la même couleur que les deux Épées.
- « **Coup Critique** » : Cette puissante Attaque nécessite trois Épées de couleurs identiques. Le Défenseur doit utiliser deux Boucliers de la même couleur que les trois Épées de l'Attaquant s'il désire Bloquer.
- « **Botte Ultime** » : L'Attaquant doit utiliser quatre Épées de couleurs différentes (une de chaque couleur) pour mener cette Attaque. Le Défenseur ne peut pas Bloquer, il ne peut que Parer.
- « **Coup Soursnois** » : L'Attaquant doit utiliser cinq Épées de couleurs identiques pour mener cette Attaque. Le Défenseur ne peut ni Bloquer ou Parer, même avec Excalibur.

Le Défenseur peut choisir entre deux actions pour répondre à l'Attaque du Joueur Actif :

- « **Bloquer** » : Pour Bloquer, le Défenseur utilisera un ou plusieurs Bouclier(s). Il peut aussi Bloquer en utilisant une carte Excalibur (voir plus bas). Lorsque le Défenseur Bloque avec succès, il prend toutes les cartes qu'il a utilisées pour se défendre ainsi que celles utilisées par l'Attaquant, et les pose toutes sur sa Pile de Victoire. Toutes les attaques peuvent être Bloquées, sauf la Botte Ultime et le Coup Sournois.
- « **Parer** » : A la place de Bloquer, le Défenseur peut Parer l'Attaque en jouant exactement les mêmes cartes que celles utilisées par l'Attaquant. Chaque joueur place alors les cartes qu'il vient d'utiliser dans sa Pile de Victoire. Toutes les Attaques peuvent être parées, sauf le Coup Sournois.

#### IV. EFFETS DES CARTES « RELIQUE » :

##### Excalibur :

Une carte Excalibur peut être jouée toute seule lors d'une Phase principale pour mener une Attaque. Cette Attaque ne peut être Bloquée. Le Défenseur ne peut Parer qu'en utilisant une carte Excalibur. En cas de succès de l'Attaque, le Défenseur doit donner un Sac d'Or à l'Attaquant s'il en possède au moins un.

Excalibur peut aussi être utilisée toute seule pour Bloquer n'importe quelle Attaque, sauf le Coup Sournois. Elle a alors les mêmes effets que les cartes Bouclier.

##### Boule de cristal :

Cette carte ne peut être jouée qu'au cours de la Phase d'événement. Lorsqu'elle est jouée, le Joueur Actif la pose sur la Pile de Défausse, puis choisit un seul des trois « Effets » suivants :

- Piocher quatre cartes :  
Le Joueur Actif pioche les quatre premières cartes de la Pioche, en garde deux, et repose les deux autres faces cachées sur la Pioche dans l'ordre qu'il désire. S'il ne reste plus quatre cartes dans la Pioche, le Joueur Actif garde toujours deux cartes et repose le reste sur la Pioche.
- Prendre une carte dans la Pile de défausse :  
Le Joueur Actif peut choisir la carte qu'il désire dans la Pile de défausse, la montre aux autres joueurs, puis l'intègre dans sa Main.
- Regarder la Main d'un autre joueur :  
Le Joueur Actif prend les cartes en Main d'un seul autre joueur, les regarde et les rend à leur propriétaire sans que personne d'autre ne puisse les voir.

##### Couronne :

Lorsque le Joueur Actif utilise une couronne, il peut formuler un « Ordre », et agir en conséquence, ou « Abdiquer ». S'il choisit de donner un Ordre, le joueur actif pose ensuite la Couronne sur la Pile de défausse. S'il choisit d'Abdiquer, le Joueur Actif pose la Couronne sur sa Pile de Victoire.

Les différents types d'Ordre sont les suivants :

- « **Bas les armes !** » : Tous les adversaires du Joueur Actif doivent défausser deux cartes Épées, ou passer complètement leur prochain tour.  
**Important** : Tant qu'un joueur n'a pas passé effectivement son tour, tout nouvel Ordre « Bas les Armes » ne l'affecte pas.

**Exemple** : Dans une partie à quatre joueurs (A, B, C et D), B a dit « Bas les armes » et D doit passer son tour car il n'a pas d'Épées. Si C choisit « Bas les armes » lors de son tour immédiatement consécutif à celui de B, D ne passera pas de deuxième tour car il n'a pas encore passé le 1<sup>er</sup>. En revanche, si A choisit l'Ordre « Bas les armes », tout joueur qui ne pourra défausser deux Épées devra passer un tour complet.

- « **Attention !** » : Le Joueur Actif joue un deuxième tour complet après avoir terminé le premier. Il n'aura pas le droit de répéter l'Ordre « Attention » lors de ce deuxième tour. Cet Ordre peut être donné lors du dernier tour.
- « **Gare à mon épée !** » : Le Joueur Actif mène une Attaque qui ne peut être Bloquée ou Parée. L'Attaquant ne joue pas d'autre carte. Le Défenseur doit donner à l'Attaquant un Sac d'Or s'il en possède au moins un. **Important** : Cette Attaque ne compte pas comme une Attaque menée lors de la Phase principale.
- « **A l'aide !** » : Le Joueur Actif désigne un de ses adversaires, qui doit alors lui donner deux cartes (à l'exception des cartes Sac d'Or) sans les montrer aux autres joueurs. Si le joueur désigné n'a que des cartes Sac d'Or, il les montre à tous les joueurs, et le Joueur Actif termine sa Phase d'événement.

**Abdication** : A la place de donner un Ordre, le Joueur Actif peut choisir d'Abdiquer. Il place alors la Couronne dans sa Pile de Victoire, et termine son tour (il ne joue pas de Phase principale).

## V. FIN DU JEU :

Lorsque la Pioche est épuisée, le Joueur Actif termine son tour, puis chaque joueur (incluant celui qui vient de prendre la dernière carte) a un dernier tour dans lequel la Phase de pioche est ignorée.

Lorsque chaque joueur a terminé son dernier tour, ils défaussent toutes les cartes qui leur restent en Main, et on passe au décompte des points. Chacun additionne les points des cartes qu'il possède dans sa Pile de Victoire (les cartes Excalibur ne rapportent aucun point).

## VI. Variantes :

- Excalibur ne peut jamais être Bloquée ou Parée (même avec une autre carte Excalibur).
- Excalibur ne peut pas être Bloquée, mais ne peut être Parée qu'avec une Botte Ultime (4 cartes Épée de couleurs différentes, une de chaque couleur).