

7 KINGDOMS

Matériel :



4 cartes résumé



1 pion premier joueur



8 jetons bonus



✓ 1 règle du jeu

Mise en place :

- Mélanger les 49 cartes titre et former une pioche.
 - Mélanger les 7 cartes blason et former une ligne face visible à droite de la pioche.
 - Mettre les 8 jetons bonus face cachée à droite des cartes blason et en révéler deux.
 - Choisir au hasard un premier joueur et lui donner le pion premier joueur.
 - Distribuer à chaque joueur 3 cartes de la pioche.
- (Les mains des joueurs sont cachées. Le nombre de cartes en main est limité à 3 tout au long de la partie)
- Révéler les 7 premières cartes de la pioche et les placer sous les cartes blason comme sur le schéma ci-dessous.



Le jeu :

Une partie se joue en plusieurs manches. Chaque manche est composée des phases suivantes :

- 1) Jouer une carte
- 2) Récupérer une ou plusieurs cartes et réorganiser son royaume
- 3) Révéler des cartes pour la manche suivante
- 4) Passer le pion premier joueur

1) Jouer une carte

- En commençant par le premier joueur et en sens horaire, chaque joueur joue une carte de sa main et la place face visible devant lui.
- Si un joueur n'a plus de carte en main, il tire deux cartes de la pioche et la manche est finie pour lui.

2) Récupérer une ou plusieurs cartes et réorganiser son royaume

- Le joueur qui a joué la carte avec la plus forte valeur récupère une ou plusieurs cartes. Pour cela, il place d'abord la carte qu'il a jouée au dessus de la première carte blason (I). Ensuite, il récupère une ou plusieurs cartes sous les cartes blason en fonction du pouvoir de la carte qu'il a jouée.
- Chaque joueur peut décider de mettre dans sa main la ou les cartes ainsi récupérées ou de les mettre devant soit, dans son royaume, pour les valider.

Valider une carte : Etant donné qu'un joueur ne peut avoir plus de 3 cartes en main, il peut décider de valider des cartes. Seules les cartes récupérées peuvent être validées. Ce qui signifie que les cartes en main ne peuvent pas être validées pendant la partie.

- Les cartes validées peuvent être réorganisées (classées par blason) dans le royaume de chaque joueur.
- Une fois réorganisé, c'est au tour du joueur suivant (celui qui a joué la deuxième carte avec la valeur la plus forte) et ainsi de suite.

Dans certains cas, il se peut qu'il n'y ai plus de cartes à récupérer. La phase se poursuit malgré tout même si le(s) joueurs ne récupèrent pas de cartes.

3) Révéler des cartes pour la manche suivante

- Les cartes qui n'ont pas été récupérées pendant la phase précédente sont placées à la suite des cartes qui ont été jouées (celles au dessus des cartes blason) tout en conservant leur ordre.
- Après avoir fait cela, compléter la ligne avec des cartes de la pioche afin d'avoir à nouveau 7 cartes à disposition
- Enfin, remettre les 7 cartes sous les cartes blason.

4) Passer le pion premier joueur

- Passer le pion premier joueur au joueur à gauche du précédent premier joueur.



Le joueur D est le premier joueur. Ensuite, les joueurs jouent une carte de leur main en suivant le sens horaire (D-A-B-C). Le joueur A a joué la carte dont la valeur est la plus forte (44), puis B (38), puis D (28) et enfin C (18).

- Le joueur A place sa carte en I et récupère la carte 1
 - Le joueur B place sa carte en II et récupère la carte 17
 - Le joueur D place sa carte en III et récupère les cartes 9 et 25
 - Le joueur C place sa carte en IV et récupère seulement la carte 33 (les cartes 17 et 1 ayant déjà été récupérées)
- Les cartes restantes (49 et 41) sont placées respectivement en V et VI. Ensuite, une carte de la pioche est révélée et placée en VII. Enfin, les 7 cartes sont placées sous les cartes blason et le pion premier joueur est donné au joueur suivant (A) qui commence la manche suivante.*

Fin de la partie :

Une partie prend fin si :

1) Il n'y a plus de carte dans la pioche. A ce moment-là, la partie s'achève immédiatement, il n'y a pas de nouvelle manche.

OU

2) Tous les jetons bonus ont été placés sur les cartes blason. A ce moment-là, la partie s'achève à la fin de la manche en cours.

Une fois que la partie a pris fin, chaque joueur valide toutes les cartes qu'il a en main avant de calculer son score.

Le joueur qui a validé le plus de carte d'un même blason peut prendre le jeton bonus sur la carte blason correspondante. En cas d'égalité, personne ne prend le jeton bonus.

Calcul des scores.

- Les cartes validées valent un point chacune (sauf les rois qui en valent 2). Si un joueur a pris le jeton bonus x2 sur une carte blason, les points des cartes portant ce blason sont doublés (dans ce cas, le roi portant ce blason vaut 4 points).

- On ajoute de +1 à +5 points en fonction des jetons bonus récupérés.

- Enfin, les joueurs avec le jeton paysan et le jeton blason additionnent respectivement le nombre de carte paysan et le nombre de carte titre portant un blason différent à leur point. Ainsi le joueur qui a le jeton paysan et 5 cartes paysan dans son royaume marquera 5 points de plus. Et le joueur qui a le jeton blason et les 7 blasons différents dans son royaume marquera donc 7 points de plus.

- Le joueur qui a le plus de points gagne la partie.

- En cas d'égalité, le joueur avec le plus de cartes roi gagne la partie. Si l'égalité persiste, tous les joueurs concernés gagnent la partie.

Pouvoir des cartes :



Roi (1 - 7) : Récupérez jusqu'à 4 cartes de votre choix. Seuls les rois valent 2 points.



Évêque (8 - 14) : Quand vous jouez l'évêque, vous le placez directement dans votre royaume. Il est validé. Ensuite prenez un des deux jetons bonus révélés et placez-le sur la carte blason la plus à gauche sans jeton bonus. Enfin, révéléz un nouveau jeton bonus, récupérez une carte et placez-la dans votre main ou validez-la.



Général (15 - 21) : Choisissez 3 emplacements de cartes consécutifs, récupérez toutes les cartes s'y trouvant (0, 1, 2 ou 3 cartes selon les emplacements choisis).



Princesse (22 - 28) : Récupérez jusqu'à 2 cartes de votre choix.



Chevalier (29 - 35) : Choisissez 2 emplacements de cartes consécutifs, récupérez toutes les cartes s'y trouvant (0, 1 ou 2 cartes selon les emplacements choisis).



Marchant (36 - 42) : Récupérez 1 carte de votre choix.



Paysan (43 - 49) : Récupérez une des 2 cartes indiquées.



Gagnez un point pour chaque blason différent que vous possédez



Gagnez un point pour chaque carte paysan que vous possédez



Doublez les points de chaque carte portant le blason correspondant



Gagnez le nombre de point correspondant

Auteur : Gary Kim

Illustrateur : Tahra

Editeur : Deinko

Traduction/Adaptation : Julien Basset