

**King's Kilt**  
Un jeu de Gordon Hamilton  
2 à 4 joueurs  
A partir de 10 ans et plus

Dans cette lutte pour la couronne écossaise, usez de votre influence sur les clans pour que votre famille gagne en puissance et en prestige.

**66 CARTES**

14 cartes chef de clan  
49 cartes membres de clan  
1 carte aide pour les nobles  
1 carte aide pour les gardiens  
1 carte aide pour les scores.

P2

**MISE EN PLACE**

1. Distribuez trois membres de clan à chaque joueur. Ils représentent leur famille. Chaque membre de la famille doit être d'un clan différent, placez donc les doubles, face cachée, et demandez une autre carte à celui qui a distribué. Attention à ne pas révéler les cartes de votre famille à vos adversaires. Ces cartes rapporteront des points à la fin de la partie.

2. Remettez les doubles des membres de la famille dans la pile des cartes membres de clan et mélangez à nouveau les cartes. Ensuite, distribuez quatre (dans une partie à 4 joueurs) ou cinq (dans une partie à 2 ou 3 joueurs) membres de clan à chaque joueur pour représenter les clans sur lesquels ils ont de l'influence. Séparez bien votre main de cartes pour la famille et celle pour l'influence sur les clans. Faites aussi attention à ne pas révéler vos cartes à vos adversaires.

3. Placez les cartes membre de clan restantes sur un côté pour former une pioche face visible. Mélangez les 14 chefs de clan et placez les, face visible, sur les membres de clan.

**3 cartes Famille**  
**5 cartes Influence**

P3

4. Alignez les six premières cartes de la pioche en une rangée, face visible, en bas de la zone de jeu, en laissant un espace d'une carte complète entre elles. Pendant la partie cela formera la base d'une pyramide de six rangées de cartes, donc assurez-vous de laisser assez de place pour que le jeu puisse se développer.

5. Placez la carte d'aide pour les scores sur un côté, approximativement en face du haut de la pyramide. Placez la carte d'aide pour les gardiens juste en dessous et celle des nobles encore en dessous. Pour une partie à 2 joueurs, utilisez le côté de la carte d'aide des gardiens qui présente deux points en bas. Pour les parties à 3 ou 4 joueurs, utilisez le côté opposé.

P4

6. Le joueur, dont la lignée héréditaire pour la couronne d'Ecosse est la plus claire, commence la partie.

## JOUER

### Aperçu du jeu

Ce jeu décrit les intrigues et les trahisons parmi les clans écossais dans leurs rivalités pour la couronne. Les clans montent dans la pyramide des cartes, en s'élevant au-dessus des trois rangées de roturier, pour passer au rang de nobles, puis de gardiens, jusqu'à ce que l'un d'entre eux enfin soit nommé Roi d'Ecosse.

Dès que le roi est couronné, les clans peuvent seulement continuer à avancer en commettant des actes de trahison contre leurs voisins.

Les joueurs continuent à jouer des cartes d'influence jusqu'à ce que tout le monde ait passé, ce qui met fin à la partie.

### Monter jusqu'au trône

Les joueurs jouent chacun leur tour, dans le sens horaire, et en commençant à partir du premier joueur. Un tour typique est constitué, généralement, par un déplacement en diagonale avec une carte de clan pour qu'elle monte au niveau suivant de la pyramide (A). L'espace (un vide de pouvoir) ainsi créé doit alors est rempli par le joueur actif .

- Si le vide de pouvoir n'est pas sur la rangée du bas, il est comblé par une des deux cartes qui sont dessous (B), cela va créer un autre espace vide qui devra être comblé aussi.
- Si le vide de pouvoir est dans la rangée du bas, il est comblé par la première carte de la pioche (C), ce qui met fin au tour de jeu.

### P5

Dans le cas assez rare où la pioche est épuisée, mélangez les cartes défaussées pour créer une nouvelle pioche.

Les clans ont besoin de soutien pour pouvoir avancer. Les cartes ne peuvent monter que dans la direction d'une carte voisine (A). Si l'espace à gauche ou à droite est vide (B), ils ne peuvent pas monter dans cette direction (C).

### Influence & Trahison

Les vides de pouvoir se produisent aussi lorsque les clans trahissent leurs voisins dans la hiérarchie. A leur tour, plutôt que de monter de manière pacifique, les joueurs peuvent défausser une carte influence de leur main (A), ce qui fait qu'un membre de ce clan (B) va trahir un de ses voisins. La carte trahie (C) est retirée du jeu, ce qui a pour effet de créer un vide de pouvoir que le joueur actif doit combler de la manière normale.

### P6

Les cartes influencées peuvent trahir un seul voisin dans n'importe quelle des six directions indiquées : gauche, droite, et les quatre diagonales. Il leur est même permis de trahir des membres de leur propre clan. Important : toutes les cartes, le Roi y compris, peuvent être trahies !

### Rois, Gardiens et Nobles

Les cartes d'aide des nobles et des gardiens offrent des récompenses spéciales au premier joueur qui monte respectivement jusqu'au troisième rang à partir du haut, et au deuxième rang en partant du haut. Dans une partie à 3 ou 4 joueurs, les deux cartes offrent la même

récompense - à savoir forcer tous vos adversaires à révéler une de leur carte famille, face visible, sur la table (l'effet peut se cumuler). La carte d'aide du Gardien offre une récompense encore plus puissante dans une partie à 2 joueurs car vous forcez votre adversaire toutes ses cartes de famille sauf une.

Dès qu'une carte occupe le haut de la pyramide elle devient le Roi et elle exerce un grand pouvoir sur les cartes qui sont en dessous. Les joueurs qui défaussent une carte d'influence qui

P7

correspond au clan du roi, peuvent trahir n'importe où dans la pyramide (le roi y compris), et pas seulement les voisins immédiat du roi.

### Choisir de passer

Dès qu'un roi a été couronné, les joueurs peuvent choisir de passer plutôt que de défausser leurs cartes d'influence pour commettre des actes de trahison. Les joueurs qui choisissent de passer ne peuvent pas rentrer à nouveau en jeu et ils doivent demeurer en dehors de la partie jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé et que la couronne soit finalement en sécurité.

## DETERMINER LE VAINQUEUR

Dès que tous le monde a passé, la partie est terminée. Tous les joueurs révèlent les trois cartes de famille qu'ils avaient reçus au début de la partie. Si une de vos cartes de famille correspond au clan du roi (la carte en haut de la pyramide), vous marquez trois points. Pour chaque carte qui correspond au Gardien, dans la deuxième rangée, marquez deux points. Pour chaque carte qui correspond à un noble de la troisième rangée, marquez un point. Dix points sont considérés comme un score parfait.

Le joueur qui a le plus de points est le vainqueur. Les égalités sont résolues en faveur du joueur auquel il reste le plus de carte influence. S'il y a toujours égalité, les joueurs doivent se partager le trône.

P8

**EXEMPLE :** Un Macleod a été couronné Roi. Les deux gardiens sont du clan Mackay, tout comme un des nobles. Les deux nobles restants sont du clan Macbeth et du clan Bruce. Les cartes de famille d'Alex sont un Buchanan (0 point), un Mackay (2+2+1 points) et un Macbeth (1 point) pour un total de 6 points. La famille de Barry est composée d'un Macleod (3 points), un Macbeth (1 point) et un Bruce (1 point) pour un total de cinq points. Alex l'emporte.

## CREDITS

Auteur : Gordon Hamilton  
Développement : Rob Bartel  
Conception Graphique : Han Zou  
Editeur : Gryphon Games  
[www.eagle-gryphon.com](http://www.eagle-gryphon.com)

## A PROPOS DE L'AUTEUR

Le Dr. Gordon Hamilton (Mmath, PhD) est membre de la Game Artisans of Canada. Il dirige aussi le site web MathPickle.com – un site web composé de video youtube qui aide les professeurs de maths pour les enfants du niveau K-12 (17 ou 18 ans) avec des jeux pour les

programmes scolaires, des énigmes, et des problèmes de mathématiques qui n'ont pas encore été résolus.

Traduction française : Stéphane Athimon

Relecture des règles françaises :