



R

Conception du jeu : Seiji Kanai
Illustration : Noboru Sugiura

Histoire

Avec la soudaine disparition du Roi Bienveillant, le pays avait été plongé dans un grand désarroi. Étant donné qu'il n'y avait pas de successeur direct au trône, le peuple était anxieux à cause de ce futur incertain. Mais une lueur d'espoir s'était allumée. Il existait deux Princes qui étaient à la fois assez habile et plein de ressources pour prétendre au trône. L'un d'eux était le Prince Blue, tranquille, plein de sang-froid, et possédant une volonté de fer. L'autre était le Prince Red, surexcité, passionné et surtout très intelligent. Ils étaient prêts à rivaliser pour obtenir la couronne. Ils avaient rassemblé leurs alliés pour commencer cette lutte silencieuse pour le pouvoir. Mais chacun avait un lourd secret. Le Prince Blue avait offert son cœur à la petite sœur (si adorable et si gentille) du Prince Red, alors que le Prince Red était éperdument amoureux de la petite sœur (si gracieuse et si belle) du Prince Bleu. Qui allait donc gagner cette lutte pour la couronne avec cet énorme point faible?

Aperçu du jeu

Durée : 5 minutes Nombre de joueurs : 2

Chaque joueur représente un Prince et se bat pour prendre le contrôle du pays en utilisant le Prince et ses alliés. Chaque personnage possède une valeur unique et une capacité spéciale; ils gagnent tous contre certains personnages mais perdent contre d'autres. Les joueurs choisissent un personnage chacun et le révèle simultanément. Le premier joueur à gagner 4 manches, est celui qui a gagné assez d'influence pour être couronné Roi.

Contenu

16 cartes
1 livret de règles

Aperçu d'une carte

- 1 Le nom du personnage
- 2 La force du personnage
- 3 La capacité spéciale du personnage
- 4 Une icône symbolisant la capacité spéciale
- 5 Illustration



Préparation

Chaque joueur prend un ensemble de 8 cartes comprenant : le Prince Blue, le Prince Red, les deux princesses correspondantes, et ensuite 1 des cartes suivantes : General (Général), Wizard (Magicien), Minister (Prêtre / Ministre), Assassin, Spy (Espion) et Clown. Ces cartes forment la main du joueur. Les princes et princesses Blue/Red ont des effets identiques.

Comment jouer

Chaque joueur choisit secrètement une de ses cartes, et il la pose face cachée devant lui. Lorsque les deux joueurs ont choisit leur carte, on les révèle simultanément. On appelle ceci une « manche ».

Chaque carte possède une valeur et une capacité spéciale, et c'est ce qui décide quelle carte l'emporte. En gros, la carte avec la valeur la plus haute l'emporte, mais il y a des capacités spéciales qui annulent ceci. Les capacités spéciales sont obligatoires, c'est à dire que vous devez les appliquer à chaque fois.

Les cartes utilisées pour la manche restent là où elles sont. Retournez la carte qui vient de perdre de manière à voir rapidement qui a gagné la manche. On procède ensuite à une nouvelle manche : chaque joueur prend une nouvelle carte de sa main, et la place devant lui face cachée, et ils les révèlent simultanément et ainsi de suite...

En cas d'égalité (par exemple, si les deux cartes ont la même valeur), on met la manche en attente. Il se peut que plusieurs manches de suite puissent être en attente.

Fin du jeu

Dans les règles standards (**Règle A**), la partie se termine dès qu'un joueur a obtenu la victoire dans 4 manches. Si les joueurs n'ont plus de cartes avant que l'un d'entre eux ait gagné 4 manches, alors c'est une égalité. Vous pouvez rejouer la partie.

Les cartes

Prince

« Vous gagnez la manche »

Cette carte remporte la manche quelque soit la valeur des cartes jouées. On ne tient pas compte de la capacité de l'Assassin à inverser la règle de base. Cependant le Clown met toujours la manche en attente. Si les deux joueurs ont choisi le Prince, leurs pouvoirs s'annulent et à la place on compare leurs valeurs. (Normalement cela se termine par une égalité, mais le Général peut augmenter la valeur de l'un d'eux).

General

« **Votre carte de la prochaine manche voit sa valeur augmentée de +2** »

La capacité du General affecte la prochaine manche. N'importe quel Wizard joué par l'adversaire pendant la manche suivante n'annule pas la capacité du General.

Wizard

« **Annule la capacité spéciale de la carte jouée par l'adversaire** »

Annule la capacité spéciale de la carte jouée par l'adversaire, ce qui signifie que seule la carte avec la valeur la plus forte l'emportera.

Minister

« **Si vous gagnez avec cette carte, cela compte pour 2 Victoires.** »

Cet effet est valide même si la manche est en attente. Dans ce cas, la prochaine manche vaudra 3 victoires pour le joueur qui a joué le Minister.

Assassin

« **La valeur la plus faible l'emporte.** »

Comme c'est indiqué sur la carte.

Spy

« **A la prochaine manche, votre adversaire révèle sa carte avant que vous choisissiez la votre.** »

Si les joueurs ont joué leur Spy pendant la même manche, leurs capacités s'annulent.

Princess

« **Si votre adversaire a joué son Prince, vous remportez la partie.** »

Si votre adversaire a joué son Prince, la partie se termine immédiatement, sans tenir compte du nombre de manches remportées.

Clown

« **Cette manche est annulée et mise en attente.** »

Cette capacité l'emporte sur toutes les autres capacités sauf celle du Wizard.

Mot de fin

Comme vous pouvez le remarquer grâce au temps de jeu, ce jeu n'est pas un jeu très long ni très stratégique pendant lequel vous devez absolument réfléchir intensément à chaque coups. Vous pouvez très bien l'utiliser pour définir un ordre pour un tour de jeu, au lieu de Pierre- Papier-ciseaux. Ne jouez pas pour de l'argent à moins que les lois de votre pays l'y autorise.

Étant donné que ce jeu est très léger, il existe un très grand nombre de variantes. Le jeu change radicalement grâce à certaines d'entre elles.

N'hésitez pas à les essayer.

Pour la petite histoire, ce jeu intervient 20-30 ans avant le jeu « RR » (ou « RRR » le nouveau nom de « RR », note du traducteur). Un joueur attentif pourra noter les illustrations de ces cartes et celles des tuiles / cartes de RR/RRR. (A cause de certains mécanismes du jeu, la couleur des yeux a changé pour certaines cartes.)

Merci d'avoir essayé un des jeux de Kanai Factory. Je suis toujours en train d'essayer de créer de nouveaux jeux qui soient intéressants, et j'espère que nous jouerons à nouveau ensemble très bientôt.

*Les droits d'utilisation des images de ce jeu sont réservés. N'utilisez pas ces images sans permission.

*Ce jeu est une œuvre de fiction n'ayant rien à voir avec la réalité donc toutes ressemblances avec des personnes existantes ne pourraient être que fortuites.

Première impression le 2011-6-12
Editeur : Kanai Factory, Seiji Kanai
Aide à l'impression : Man-indo
Traduction anglaise : Simon Lundström
Traduction française : Stéphane Athimon
Contact : kanaiseiji@gmail.com
<http://kanai-factory.web.infoseek.co.jp>
Site web de Noburu Sugiura : <http://red.zero.jp/box/>

Nom	Force	Effet
Prince	7	Vous gagnez la manche.
General	6	Votre carte de la prochaine manche voit sa valeur augmentée de +2.
Wizard	5	Annule la capacité spéciale de la carte jouée par l'adversaire.
Minister	4	Si vous gagnez avec cette carte, cela compte pour 2 Victoires.
Assassin	3	La valeur la plus faible l'emporte.
Spy	2	A la prochaine manche, votre adversaire révèle sa carte avant que vous choisissiez la votre.
Princess	1	Si votre adversaire a joué son Prince, vous remportez la partie.
Clown	0	Cette manche est annulée et mise en attente.

7	6	5	4	3	2	1	0
△	○	○	○	○	○	■	△
×	△	○	○	×	○	○	△
×	×	△	○	○	○	○	○
×	×	×	△	×	○	○	△
×	○	×	○	△	×	×	△
×	×	×	×	○	△	○	△
◎	×	×	×	○	×	△	△
△	△	×	△	△	△	△	△

Variantes

Vous pouvez combiner certaines variantes entre elles.

B. Sept

Avant de jouer, les joueurs choisissent secrètement une carte et ils les révèlent de façon simultanée. Ces cartes ne seront pas utilisées pendant cette partie.

C. Envie de voyager

Avant de commencer la partie, les joueurs écartent une carte au hasard. Ces cartes restent cachées et ne seront pas utilisées pendant la partie.

D. Trois cartes

Les 8 cartes de départ sont mélangées pour former un deck. Chaque joueur prend 3 cartes en main, et ensuite il en choisit une parmi celles-ci. Dès qu'un joueur joue une carte il en pioche une nouvelle.

E. Option

Comme pour la variante 3 cartes, mais avec 2 cartes en main seulement.

F. Le Traître

Avant de commencer la partie, les joueurs échangent une carte au hasard.

G. Impatience

On joue la partie en 3 victoires au lieu de 4.

H. Nombres : Clown / Minister

Toutes les capacités spéciales sont ignorées.

Ou, toutes les capacités spéciales sont ignorées sauf celles du Clown et du Minister.

I. Draft

Mélangez les 16 cartes. Un joueur en prend 4, il en choisit une à garder et il donne le reste à l'autre joueur qui en choisit une, et ainsi de suite jusqu'à ce que ces 4 cartes soient distribuées. Ensuite l'autre joueur en pioche 4 nouvelles, il en choisit une et il passe le reste à son adversaire. Cela se poursuit jusqu'à ce que toutes les cartes soient distribuées.

Veillez noter que les Princesses affectent que les Princes des deux couleurs.

J. Perdant

Le joueur qui réussit à perdre la partie, l'emporte.

K. Au hasard

Mélangez les 16 cartes, et distribuez-en 8 à chaque joueur.

L. Prophétie

Les deux joueurs placent leurs 8 cartes faces cachées devant eux dans l'ordre qu'ils souhaitent. On révèle les cartes une. Lorsque le Spy est révélé, le joueur qui l'a révélé peut (après avoir vu la carte que son adversaire a joué pour le prochain tour) choisir de réarranger les cartes restantes, sans, bien sûr, les regarder.

M. Chance

Chaque joueur mélange ses 8 cartes et ensuite chaque joueur pioche la première carte de sa pile et la révèle (un jeu de pur hasard). Si le Spy a été pioché, le joueur avec le Spy peut choisir, après avoir vu la carte de son adversaire, de remélanger les cartes qui lui restent.

N. Dernière Chance

Dès qu'un joueur a atteint 3 victoires (et qu'il ne lui en reste qu'une pour gagner), son adversaire est autorisé à reprendre en main une carte qu'il avait utilisée lors d'une manche qu'il avait perdue. On pourra aussi l'autoriser à reprendre une carte d'une manche qu'il avait gagné (la victoire compte toujours pour une victoire).

O. Équilibre

Si vous avez plus de victoires que votre adversaire, vous devez révéler votre carte avant qu'il choisisse la sienne. Cette règle est annulée si vous devez bénéficier de la capacité du Spy.

P. L'attaque de la Princesse

Avant de commencer la partie un joueur échange son Prince contre la Princesse de son adversaire. Cela signifie, qu'un joueur commence avec les 2 Princes, et son adversaire avec les 2 Princesses.

Veillez noter que les Princesses affectent que les Princes des deux couleurs.

Q. Jusqu'à l'aube

Jouez jusqu'à ce que les 2 joueurs aient utilisé toutes leurs cartes, et comptez le nombre de victoires obtenues. Ensuite vous pouvez décider que celui qui a le plus de victoires est le gagnant, ou bien vous pouvez jouer jusqu'à ce que l'un d'entre vous ait atteint un nombre de victoires déterminé à l'avance.

R. Le Véritable Roi

Jouez en 3 parties, le premier à en gagner 2 l'emporte. Le perdant de la partie précédente choisit quelle variante, il veut utiliser pour la prochaine partie.

Les variantes suivantes sont des jeux complètement différents. Les voici :

S. La Cible de l'Assassin. (2 à 5 joueurs)

Mélangez les 16 cartes pour former une pioche. Choisissez qui sera le premier joueur. Chacun leur tour, les joueurs piochent une carte. Dès qu'un joueur pioche un Assassin il est éliminé du jeu. Lorsque la pioche est épuisée, remélangez les cartes et continuez jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul joueur en jeu.

T. L'Amant de la Princesse (2 à 5 joueurs)

Comme pour la cible de l'Assassin, mais le premier joueur à piocher une des Princesses gagne la partie.

U. Le Chercheur

Mélangez les 16 cartes et placez les en une grille de 4 par 4 faces cachées ou bien placez les comme bon vous semble. Choisissez le premier joueur. Chacun leur tour les joueurs doivent révéler 2 cartes (l'une après l'autre). Si ce sont des cartes de la même sorte alors le joueur les garde comme points de victoire, et il peut procéder à un nouveau tour de jeu. Si les 2 cartes tournées sont différentes alors le joueur les repose faces cachées. La valeur des bonnes paires formées représente le nombre de points marqué par le joueur. Le premier joueur à atteindre 8 points est déclaré vainqueur, vous pouvez aussi décider de compter les points une fois que toutes les cartes ont été retournées. Si un joueur révèle un Prince et une Princesse de couleur différente, alors celui-ci remporte immédiatement la partie. Comme variante à cette règle, vous pouvez jouer de manière à ce que les cartes retournées ne le soient que pour le joueur qui les retourne et pas pour les autres joueurs.

V. Télépathie (2 paires ou plus de joueurs)

Chaque paire prend huit cartes et les place face cachées et dans n'importe quel ordre devant lui. Retournez les 1 à la fois. Chaque fois que la carte révélée est la même que celle du coéquipier, l'équipe marque 1 point. La paire qui a le plus de points l'emporte.

W. Triangle (2 à 4 joueurs, jeu de pari)

Mélangez les 16 cartes et placez les faces cachées pour former une pioche. Chaque joueur pioche ensuite 3 cartes. Les joueurs peuvent se défausser d'autant de cartes qu'il le souhaite (à 3 joueurs jusqu'à 2 cartes, à 4 joueurs 1 seule carte), ils peuvent alors en piocher de nouvelles. Le joueur avec la meilleure main l'emporte. Voici une liste des mains possibles, de la plus forte à la main forte :

*2 Princes et 1 Princesse ou 2 Princesses et un Prince.

*Prince et Princesse de couleurs différentes.

*Prince et Princesse de la même couleur.

*Suite (ex : 2, 3, 4) plus haute sera la valeur, plus forte sera la suite.

*Paire, plus haute sera la valeur, plus forte sera la suite.

*Rien (aucune des combinaisons ci-dessus).

En cas d'égalité la valeur de la carte restant en main sera ce qui détermine le gagnant.

X. L'attaque des Paires (2 à 6 joueurs)

Mélangez les 16 cartes et distribuez-en 2 à chaque joueur. La valeur des paires est la suivante : 71 > 77~70 > 66~60 > 55~50 etc. Tous les joueurs placent leurs cartes devant eux, faces cachées, et ils posent leurs mains sur leurs cartes. On compte jusqu'à 3 et les joueurs qui veulent passer, enlèvent leurs mains de leurs cartes. Le gagnant est le joueur, parmi ceux qui n'ont passé, qui a la meilleure paire.

Y. La carte de la Princesse (2 à 5 joueurs)

Retirez une des princesses du jeu, mélangez les cartes et distribuez les toutes aux joueurs. Tous les joueurs défaussent les paires qu'ils ont en main. Choisissez le joueur qui sera le premier à prendre une carte à son voisin de droite (si ce voisin n'a pas de carte, il piochera chez le joueur encore plus à droite). S'il réussit à former une paire, il la défausse. Dans tous les cas, c'est ensuite au joueur à sa gauche de jouer. Lorsqu'il ne reste plus que la carte Princesse en jeu, celui qui la détient est déclaré vainqueur.

Z. Jeu sérieux (2 joueurs, jeu de pari)

Un joueur prend Prince, General, Wizard et Minister, l'autre joueur prend l'Assassin, Spy, Clown et Princess. Jouez comme avec la règle de base mais jusqu'à ce qu'un Prince ou une Princesse remporte la manche moment auquel la partie s'arrête. Les autres victoires ne comptent pas. La victoire grâce au Prince rapporte 1 point, la victoire grâce à la Princesse rapporte 4 points. Jouez 4 parties de manière à ce que chaque joueur ait 2 fois le Prince et 2 fois la Princesse. Le joueur avec le plus de points l'emporte.

Si vous avez une variante à proposer, j'aimerais bien la connaître. Toutes les variantes jouables seront publiées sur mon site.

Tableau 2 : ajout de l'effet du général

		Tableau 2							
Nom	Force	7	6	5	4	3	2	1	0
Prince	7	○	○	○	○	○	○	■	△
General	6	×	-	○	○	×	○	○	△
Wizard	5	△	○	○	○	○	○	○	○
Minister	4	×	△	○	○	×	○	○	△
Assassin	3	×	○	△	×	×	×	×	△
Spy	2	×	×	×	△	×	○	○	△
Princess	1	◎	×	×	×	△	○	○	△
Clown	0	△	△	×	△	△	△	△	△