• LIVRET DE RÈGLES •

HIROKEN

PIXIE GAMES

HERVINE

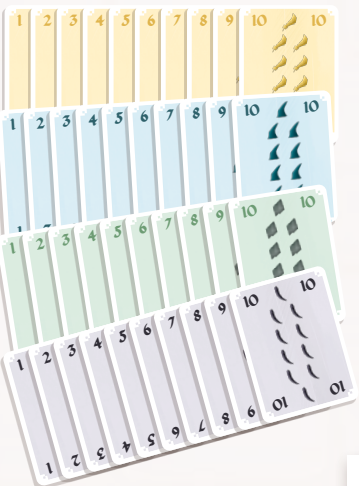
• MATÉRIEL •

• 15 CARTES VDR (VALET, DAME, ROI) SPÉCIALES

• 20 CARTES PERSONNAGE

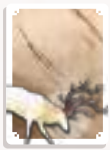
3 x 2 x 1 x

• 40 CARTES DE BASE



• 2 CARTES MYSTIQUE

• 2 CARTES REDDITION



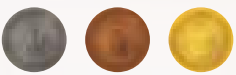
• 2 CARTES 10 ROUGES POUR L'ENRAGÉ

• 15 CARTES VDR (VALET, DAME, ROI) CLASSIQUES

• 1 JETON PREMIER JOUEUR

• 1 JETON PARCHEMIN

• 40 JETONS POINTS DE VICTOIRE



20 x 10 x 10 x

• PRÉSENTATION •

Une partie de Kings Tricktakers se déroule en **3 manches** à l'issue desquelles le joueur ayant cumulé le plus de points de victoire (**PV**) est proclamé « Vrai Roi des Plis ».
Avant de se lancer dans la bataille, les joueurs constituent chacun un petit groupe de personnages, appelé « **compagnie** », formé d'un **ROI**, d'une **DAME**, d'un **VALET** et de **trois personnages**. Ils vont ensuite tenter d'interférer sur les cartes jouées au centre de la table pour remporter un maximum de plis. Les **ROIS**, les **DAMES**, les **VALETS** et les personnages influencent la façon dont les plis sont remportés et les PV rapportés par chacun.

• DÉROULEMENT •

Kings Tricktakers est un jeu de plis se jouant en 3 manches. Lors de chacune des trois manches, chaque joueur reçoit une main de 5 cartes. Si vous n'êtes pas familier avec le concept d'un jeu de pli, rendez vous en page 4 pour plus d'explications. Sinon, vous pouvez passer la section.
À son tour, dans le sens horaire, chaque joueur joue une carte devant lui, face visible, et active éventuellement des membres de sa compagnie. Lorsque tous les joueurs ont joué une carte, ils déterminent le gagnant du pli. La manche se joue en 5 plis, c'est-à-dire jusqu'à ce que les mains des joueurs soient épuisées. On procède ensuite au décompte de la manche permettant à chaque joueur de gagner des PV en fonction des plis gagnés.

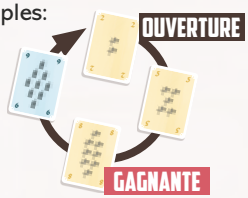
• PRINCIPES D'UN JEU DE PLIS •

Un jeu de pli est un jeu de cartes où l'on joue des tours appelés «plis». Chaque joueur, dans le sens horaire, joue une carte face visible sur la table. La personne qui joue la carte la plus forte gagne et remporte le pli. Les cartes gagnées sont rassemblées en une pile devant le joueur. Cela permet de suivre facilement le nombre de plis remportés par chacun au cours d'une manche.

Le joueur ayant remporté un pli devient le premier joueur du tour suivant, c'est-à-dire qu'il « ouvre » le nouveau pli en jouant la première carte. À chaque pli, la carte jouée en ouverture par le premier joueur désigne la **couleur dominante** que les joueurs doivent suivre pour le reste du pli. On appelle cela «fournir» la couleur demandée. Chaque joueur suivant doit jouer une carte de sa main de la couleur dominante. Si le joueur possède plusieurs cartes de cette couleur, il peut jouer celle de son choix. Si le joueur ne possède aucune carte de cette couleur, il peut alors jouer n'importe quelle carte de sa main.

Souvent, l'une des couleurs est appelée «l'atout». Cela signifie que les cartes de cette couleur sont plus forte que toutes les autres cartes de couleur. Ici, les atouts sont les cartes de couleur Noire (Loups). Cela signifie que les cartes Noires battent les cartes jaune, vertes, et bleues.

Exemples:



Lorsque le 2 jaune (*ouverture*), le 5 jaune, le 8 jaune et le 9 bleu sont joués dans cet ordre, le 8 jaune l'emporte, car le jaune est la couleur dominante pour ce tour : le 8 jaune est alors plus fort que le 9 bleu.

Lorsque le 2 jaune (*ouverture*), le 8 jaune, le 1 noir et le 9 bleu sont joués dans cet ordre, le 1 noir l'emporte, car le 1 noir est un atout : **l'atout est toujours plus fort que toutes les autres couleurs**.

• SPÉCIFICITÉS •

Si vous êtes familier avec les jeux de plis, Kings Tricktakers n'aura pas de secret pour vous. Voici tout de même les spécificités du jeu en termes de résolution des plis.

◆ CARTES DE BASE ◆

Kings Tricktakers propose trois types de cartes de base : les cartes **Valeur**, les cartes **MYSTIQUE** et les cartes **REDDITION**.
Les cartes de base sont les seules à pouvoir constituer la main des joueurs.

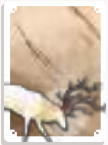
CARTES VALEUR

Chacune des quatre couleurs dispose de dix cartes Valeur, numérotées de 1 à 10. La **force** d'une carte correspond à sa valeur. Parmi les cartes Valeur d'une même couleur, la carte 10 est la plus forte. Le noir est plus fort que les autres couleurs (*c'est l'atout*).

CARTES MYSTIQUE

Ces cartes sont plus fortes que n'importe quelle carte Valeur, même noire. Vous pouvez jouer une carte **MYSTIQUE** lorsque vous souhaitez vous assurer de remporter le pli. Si plusieurs cartes **MYSTIQUE** sont jouées lors d'un même pli, celle jouée en premier remporte le pli. Ces cartes ignorent l'obligation de suivre la couleur dominante.

CARTES REDDITION



Ces cartes sont plus faibles que n'importe quelle carte Valeur. Vous pouvez jouer une carte **REDDITION** lorsque vous souhaitez vous assurer de perdre le pli. En hissant le drapeau blanc, elle vous permet de vous retirer du pli. Ces cartes ignorent l'obligation de suivre la couleur dominante.

Remarque :

- Si la carte jouée en ouverture est une carte **MYSTIQUE** ou une carte **REDDITION**, le joueur suivant peut jouer n'importe quelle carte de sa main. S'il joue une carte Valeur, la couleur de cette carte devient la couleur dominante à suivre par les joueurs suivants.

◆ CARTES VDR (VALET, DAME, ROI) ET CARTES PERSONNAGE ◆

Les cartes VDR spéciales et les cartes personnages présentent plusieurs particularités :

- Leur figure est présente au recto et au verso de la carte. On apellera Recto la face de capacité spéciale, colorée. On appellera Verso la face de pari/capacité utilisée, grise.
- Elles ne sont jamais placées dans votre main.
- Elles forment votre compagnie et sont disposées, face visible, devant vous.

CARTES VDR (VALET, DAME, ROI) SPÉCIALES

Les cartes **VDR** spéciales disposent chacune de capacités spéciales propres, utilisables pendant la phase de Plis avec certaines restrictions. (*Voir Compagnies p. 16*)

CARTES VDR (VALET, DAME, ROI) CLASSIQUES

Les cartes VDR standards sont similaires à celles d'un jeu classique de 54 cartes. Elles ne sont jamais utilisées avec les règles de base de Kings Tricktakers mais certaines variantes de règles les utilisent (*voir livret VARIANTES*).

CARTES PERSONNAGE

Les cartes Personnage présentent plusieurs particularités :

- Elles disposent chacune de capacités spéciales propres, utilisables pendant différentes phases d'une manche (*voir Description des personnages, p. 22*), avec certaines restrictions. Elles peuvent aussi nécessiter du matériel supplémentaire (voir Remarque ci dessous).
- Les capacités spéciales des personnages sont associées à un libellé précisant la phase de la manche lors de laquelle elles peuvent être résolues : Préparation, Pari, Ouverture, Tour, Permanent ou Décompte.
- Certaines existent en plusieurs exemplaires.
- En fonction du nombre de joueurs, certaines peuvent ne pas être utilisées (*voir Mise en place, p. 8*).

Remarque :

- L'**ENRAGÉ**, dispose de deux cartes 10 Noir dont le verso les distingue de la carte 10 Noir de base. Lorsqu'un joueur intègre l'**ENRAGÉ** à sa compagnie il prend immédiatement les cartes réservées qui lui sont associées.
- Le **DIPLOMATE** dispose du jeton parchemin.

ZONE DE JEU

Chaque joueur dispose d'une zone de jeu. Il s'agit de l'espace devant lui sur la table. Il y place les cartes **VDR** spéciales ainsi que les trois cartes Personnage formant sa compagnie.

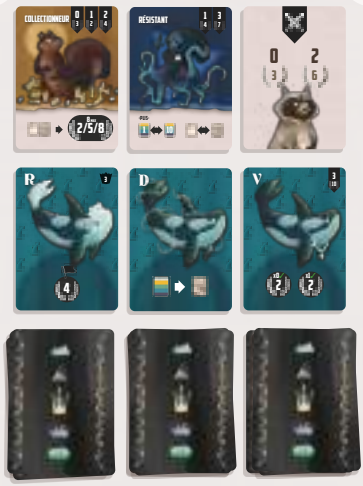
Rappel : Ces cartes sont distinctes de celles formant votre main.

◆ CARTES RAMASSÉES LORS DES PLIS ◆

Les cartes que vous ramassez lorsque vous remportez un pli sont également placées dans votre zone de jeu. Elles sont disposées en une pile, face cachée, sous votre compagnie. Ne superposez pas les plis : chaque pile correspond à un pli.

◆ COMPAGNIE ◆

En plus de sa main de cartes, chaque joueur forme une compagnie qu'il dispose dans sa zone de jeu, visible de tous les autres joueurs.
Une compagnie est formée par un **set VDR** associé à **trois cartes Personnages.** Les membres de cette compagnie permettent, grâce à leurs capacités spéciales, d'influer sur le déroulement du jeu.



Exemple de zone de jeu après 3 plis remportés.

• MISE EN PLACE •

Avant de commencer la partie, préparez la pioche de cartes de base et sélectionnez les cartes Personnage, en fonction du nombre de joueurs, comme indiqué ci-dessous.
Si vous utilisez les «Compagnies d'initiation» (*voir p. 9*), vous pouvez conserver toutes les cartes personnage et ne vous référer qu'à l'information de la pioche.

◆ À 5 JOUEURS ◆

Pioche : Toutes les cartes de base (*44 cartes*)
Personnages : Toutes les cartes Personnage (*20 cartes*)
Remarque : Si vous découvrez le jeu, retirez la carte Personnage **DIPLOMATE**.

◆ À 4 JOUEURS ◆

Pioche : Retirez tous les 8 et 9 afin de ne conserver que 36 cartes de base.
Personnages : Retirez 1 carte **FLAMBEUR** et 1 carte **ERMITE**, et conservez les 18 autres cartes Personnage.
Remarques : • Si vous découvrez le jeu, retirez la carte **DIPLOMATE**.

◆ À 3 JOUEURS ◆

Pioche : Retirez tous les 6, 7, 8 et 9 afin de ne conserver que 28 cartes de base.
Personnages : Retirez 1 exemplaire des personnages **FLAMBEUR**, **ERMITE**, **OPPRESSEUR**, **ASSASSIN**, **GUÉRISSEUR**, **COLLECTIONNEUR**, **DIABLE** et **DIPLOMATE** afin de ne conserver que 12 cartes Personnage.

◆ À 2 JOUEURS (VOIR SPÉCIFICITÉS DANS LE LIVRET VARIANTES) ◆

Pioche : Retirez tous les 6, 7, 8 et 9 afin de ne conserver que 28 cartes de base.
Personnages : Retirez 2 exemplaires des personnages **FLAMBEUR** et **ERMITE**, puis retirez 1 exemplaire des personnages **RESISTANT**, **ENRAGÉ**, **OPPRESSEUR**, **ASSASSIN**, **GUÉRISSEUR**, **COLLECTIONNEUR**, **DIABLE** et **DIPLOMATE** afin de ne conserver que 8 cartes Personnage.

◆ JETON PREMIER JOUEUR ◆

Il désigne le joueur qui ouvre le premier pli d'une manche. Il est attribué au joueur possédant le **ROI** de plus faible rang (*voir p. 17*) dans sa compagnie.

• SÉQUENCE DE JEU •

Une partie de Kings Tricktakers se déroule en 3 manches. Chaque manche est divisée en 6 phases :

1. **Nouvelle main**
2. **Nouvelle compagnie**
3. **Paris**
4. **Préparation**
5. **Plis**
6. **Décompte**

◆ 1. NOUVELLE MAIN ◆

Mélangez bien les cartes de base sélectionnées pour la partie et formez un paquet, face cachée. Distribuez ensuite 5 cartes, face cachée, à chaque joueur, qui consulte secrètement sa main.

◆ 2. NOUVELLE COMPAGNIE ◆

Lors de cette phase, chaque joueur constitue sa compagnie pour la manche.
Il existe deux façons de constituer vos compagnies :

- jouer avec les compagnies d'initiation prédéfinies ;
- procéder à une sélection ouverte.

Vous ne pouvez pas combiner ces deux méthodes : soit tous les joueurs jouent avec des compagnies d'initiation, soit tous les joueurs participent à la sélection ouverte.

Une fois que chaque joueur a constitué sa compagnie, celui ayant le **ROI** de plus faible rang (*coin supérieur droit, voir Rang du ROI, p. 17*) reçoit le jeton Premier Joueur et la place à gauche de son ROI.

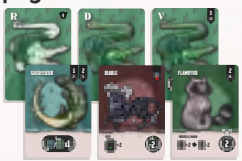
COMPAGNIES D'INITIATION

Si vous découvrez Kings Tricktakers, nous vous recommandons de jouer avec les compagnies d'initiation illustrées ci-après. Lors de la phase de Nouvelle compagnie de chaque manche, les joueurs choisissent ou s'attribuent aléatoirement l'une de ces compagnies.
Donnez une carte ROI standard au hasard, face cachée, à chaque joueur : la couleur de ce ROI définit la compagnie attribuée au joueur.

Compagnie d'initiation du ROI JAUNE

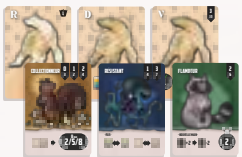
Compagnie d'initiation du ROI BLEU

Compagnie d'initiation du ROI VERT



Compagnie d'initiation du ROI NOIR

Compagnie d'initiation du ROI BLANC



Remarque : Si vous utilisez les compagnies d'initiation ci-contre, vous pouvez ignorer les personnages à enlever indiqués dans la Mise en place. Attention, ceci ne prend pas en compte l'équilibre créé par les sélections de personnages indiqués dans la Mise en place. (voir p. 8)

SÉLECTION OUVERTE

Cette méthode offre une façon plus intéressante et plus interactive de constituer vos compagnies. Nous vous recommandons de ne l'utiliser qu'une fois que tous les joueurs ont une bonne compréhension du jeu.

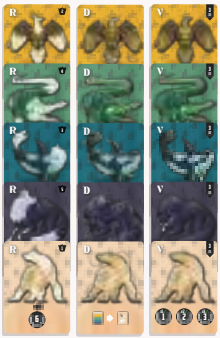
◆ MANCHE 1

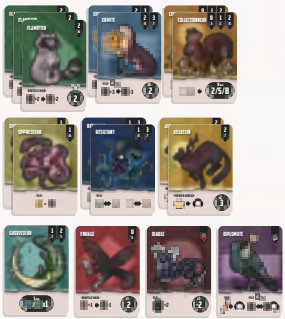
Lors de la phase de Nouvelle compagnie de la manche 1, toutes les cartes VDR spéciales et toutes les cartes Personnage sont disposées au centre de la table, comme illustré ci-après.

Au cours de cette phase, chaque joueur va sélectionner **1 set VDR** et **3 cartes Personnage** afin de constituer sa compagnie pour la manche 1.

Pour cela, désignez un joueur par la méthode de votre choix.

Dans le sens horaire, en commençant par ce joueur, chaque joueur choisit **1 set VDR OU 1 carte Personnage** qu'il place devant lui, face Recto. Procédez ensuite à un deuxième tour de sélection, dans le sens **antihoraire** en commençant, cette fois, par le dernier joueur. Répétez cette alternance 2 fois de plus afin que chaque joueur ait une compagnie complète face à lui.





Choix 1 Choix 2

Choix 3 Choix 4

Important :

- Chaque joueur ne peut choisir qu'un unique set VDR. (1 seule couleur)
- Plusieurs exemplaires d'une même carte Personnage peuvent être successivement choisis par un même joueur.

Les cartes Personnage non choisies sont mises de côté.

◆ MANCHES 2 ET 3

Lors de la phase de Nouvelle compagnie des manches suivantes, la sélection ouverte se déroule de la façon suivante :

1. Chaque joueur place au centre de la table, face recto, ses trois cartes Personnage. Les cartes Personnage non choisies lors de la manche précédente sont elles aussi replacées au centre de la table.
2. Dans l'ordre croissant du rang des ROIS (*coin supérieur gauche, voir p. 17*), en commençant par le joueur possédant le ROI de rang le plus faible, chaque joueur choisit une carte Personnage au centre de la table et la place, face visible, dans sa zone de jeu.
3. Répétez l'étape 2 jusqu'à ce que chaque joueur ait choisi 3 cartes Personnage. Mettez de côté les cartes Personnage non choisies.

Important

- Vous ne changez que vos personnages. Vous conservez votre set VDR tout le long de la partie.
- Vous ne pouvez pas reprendre une carte personnage que vous aviez sélectionnée à la manche précédente (les 3 face à vous). Vous pouvez en revanche récupérer un autre exemplaire de ce même personnage, qu'il provienne de la sélection précédente d'un joueur ou de la boîte de jeu (ceux écartés lors de la sélection de la manche précédente).

◆ 3. PARIS ◆

Lors de cette phase, chaque joueur annonce le nombre de plis qu'il prévoit de remporter au cours de la manche.
Un Pari consiste à retourner 1 ou 2 cartes Personnage et/ou **VALET** afin d'annoncer le nombre de plis que vous pensez remporter au cours de la manche.
Lors de la phase de Décompte, vous gagnerez des PV si votre Pari est réussi.

Chaque joueur dispose de 3 cartes Personnage et 1 carte **VALET** au sein de sa compagnie. Ces cartes sont les seules utilisables pour faire votre Pari.
Le nombre et le type de cartes que vous pouvez retourner dans votre Pari dépendent de la manche en cours.

DÉROULEMENT D'UN PARI

1. Chaque joueur prend en main les cartes autorisées pour son Pari.

◆ **MANCHES 1 ET 2**

Chaque joueur doit choisir 1 de ses 3 cartes Personnage pour son Pari. Ce personnage ne sera pas disponible au cours de cette manche. Seuls les deux autres seront disponibles (face recto) et pourront utiliser leurs capacités spéciales. Le **VALET** ne peut pas être utilisé pour un Pari lors des deux premières manches.

◆ **MANCHE 3**

Chaque joueur doit choisir 1 ou 2 cartes parmi ses 3 cartes Personnage et sa carte **VALET** pour son Pari. S'il choisit 1 seule carte, il peut s'agir d'un des trois personnages ou de son **VALET**. S'il choisit 2 cartes, il peut s'agir d'un personnage et du **VALET**, ou de deux personnages. S'il choisit d'utiliser son **VALET** seul pour son Pari, ses 3 personnages seront alors disponibles au cours de la manche et pourront utiliser leurs capacités spéciales.

2. Chaque joueur choisit secrètement la ou les cartes qu'il retourne.

3. Simultanément, tous les joueurs placent, face verso dans leur zone de jeu, les cartes choisies pour leur Pari et replacent, face recto, les autres.

Remarque :
Les informations relatives aux Paris figurant au verso d'une carte Personnage ou **VALET** sont rappelées à leur recto (*dans leur coin supérieur droit*).

Recto **Verso**

Si un joueur retourne le **FLAMBEUR** pour son Pari, lors de la phase de Décompte :
- Il gagne 3 PV s'il n'a remporté aucun pli.
- Il gagne 6 PV s'il a remporté exactement 2 plis.

Remarque : La capacité spéciale du **FLAMBEUR** (*face recto*) rapporte 2 PV si le Pari du joueur est réussi (*en retournant donc une autre carte que ce FLAMBEUR*).

Recto **Verso**

Si un joueur retourne l'**ASSASSIN** pour son Pari, lors de la phase de Décompte :

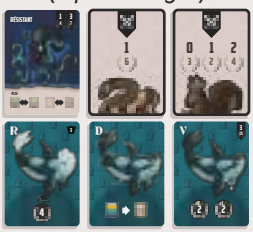
- Il gagne 7 PV s'il a remporté exactement 2 plis.

Remarque : La capacité spéciale de l' **ASSASSIN** (*face recto*) rapporte 3 PV si vous remportez 2 plis. Cependant, ceci n'est alors pas considéré comme un Pari. Cette capacité spéciale est totalement indépendante du Pari fait.

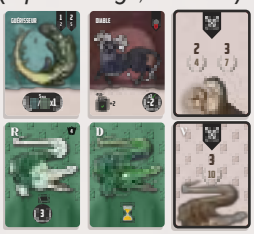
Exemples de Paris pour la manche 3

Pari à 1 carte
(*1 personnage*)

Pari à 2 cartes
(*2 personnages*)



Pari à 2 cartes
(*1 personnage, 1 VALET*)



Pari à 1 carte
(*1 VALET*)

◆ 4. PRÉPARATION ◆

Lors de cette phase, les joueurs activent leurs Personnages.

- Les joueurs appliquent la capacité spéciale des cartes Personnage de leur compagnie portant le libellé Préparation (*voir Description des personnages, p. 22*).
- Les joueurs peuvent réactiver leur **DAME** en dépensant les PV indiqués sous le libellé Préparation de la carte **DAME** (*voir Jouer une DAME, p. 18*).

◆ 5. PLIS ◆

Lors de cette phase, les joueurs vont participer à 5 plis successifs. Le joueur avec le jeton Premier Joueur ouvre le premier des 5 plis.

DÉROULEMENT D'UN PLI

1. À son tour, un joueur :
   - **a**. doit jouer, face visible au centre de la table, une carte de base de sa main ;
   - **b**. peut déclencher la capacité spéciale de son ROI, s'il est disponible (*voir Jouer un ROI, p. 16*) ;
   - **c**. peut déclencher la capacité spéciale de sa DAME, si elle est disponible (*voir Jouer une DAME, p. 18)* ;
   - **d**. doit déclencher la capacité spéciale Permanent de tout personnage de sa compagnie portant ce libellé;
   - **e**. peut déclencher la capacité spéciale Tour de tout personnage de sa compagnie portant ce libellé.
2. Le joueur suivant dans le sens horaire joue son tour. Lorsque tous les joueurs ont joué un tour, le gagnant du pli ramasse toutes les cartes du pli, qu'il empile dans un tas distinct de sa zone de jeu.
4. Le gagnant du pli ouvre le pli suivant.

Remarque : La carte VALET n'est utilisée que lors des phases de Paris et Décompte. Elle ne sert pas pendant la phase de Plis.

◆ 6. DÉCOMPTE ◆

Lors de cette phase, les joueurs marquent des PV en confrontant aux trois critères ci-dessous les plis qu'ils ont remportés au cours de la manche :

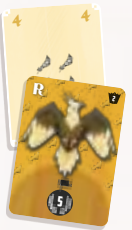
- leur Pari,
- la capacité spéciale des cartes Personnage de leur compagnie portant le libellé Décompte,
- leur **VALET** (*voir Jouer un VALET, p. 20*).

S'il s'agit de la phase de Décompte de la 3e et dernière manche, vous devez considérer ce critère supplémentaire :

- Un **ROI** non joué pendant la partie rapporte 6/5/4/3/2 PV respectivement pour le **ROI** Blanc/Rouge/Bleu/Vert/Noir, comme indiqué sur leur carte.

• COMPAGNIES •

Les compagnies sont composées d'un set de VDR ayant des effets, que nous allons détailler ici. Elles comportent également 3 personnages qui seront détaillés ensuite.



◆ JOUER UN ROI ◆

Pendant un pli :

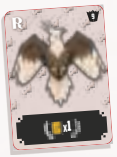
- Pour jouer le **ROI** Jaune, Bleu, Vert ou Noir, vous devez d'abord jouer une carte de base de la même couleur que ce **ROI**. Par exemple, pour jouer le **ROI** Jaune, vous devez jouer une carte Jaune, puis jouer le **ROI** par-dessus.
- Pour jouer le **ROI** Blanc, vous devez d'abord jouer une carte **REDDITION** ou une carte **MYSTIQUE**.
- Les cartes **ROI** sont les plus fortes : un **ROI** remporte le pli, même s'il n'est pas de la couleur dominante, et même contre une carte **MYSTIQUE**.
- Si plusieurs cartes **ROI** sont jouées lors d'un même pli, celle jouée en **dernier** remporte le pli. Ainsi, même si un **ROI** est joué en ouverture d'un pli, il y a toujours une possibilité pour les joueurs suivants de remporter ce pli.

À l'issue d'un pli :

- Tout **ROI** joué est rendu à son propriétaire : il n'est pas empilé avec les autres cartes ramassées lors du pli.
- Lorsqu'un **ROI** est rendu à son propriétaire, celui-ci doit le replacer face verso dans sa zone de jeu : un **ROI** ne peut être utilisé **qu'une seule fois par partie.** Un **ROI** face verso ne peut donc plus être joué jusqu'à la fin de la partie.
- Un **ROI** face verso déclenche sa capacité spéciale à la fin de chaque manche.

CAPACITÉ SPÉCIALE D'UN ROI :

Le verso de chaque carte ROI indique sa capacité spéciale. À la fin de chaque manche, chaque ROI permet à son propriétaire de gagner des PV, uniquement si le ROI est face verso dans sa zone de jeu (*c'est-à-dire qu'il a été joué lors de cette manche ou d'une manche précédente*).



Chaque ROI de couleur rapporte 1 PV pour chaque carte de sa couleur que vous avez ramassée dans les plis remportés au cours de la manche.

Exemple : Roi jaune = 1 PV par carte jaune dans vos plis.

Le ROI Blanc rapporte des points pour chaque carte REDDITION ou MYSTIQUE ramassée au cours de la manche : 2/5/8/15 PV pour 1/2/3/4 carte(s).

Remarques :

- Si un **ROI** n'a pas été joué de toute la partie, il vous rapporte des PV à l'issue de la troisième manche : 6/5/4/3/2 PV respectivement pour le ROI Blanc/Rouge/Bleu/Vert/Noir, comme indiqué sur la carte.
- La capacité spéciale d'un **ROI** est disponible à la fin de chaque manche. Par exemple, si vous jouez votre ROI lors de la manche 1, vous gagnez des PV pour avoir activé sa capacité spéciale non seulement lors de cette manche, mais aussi à la fin des manches 2 et 3 si vous remportez les cartes adéquates dans les plis de ces manches.

RANG DU ROI

Dans le coin supérieur droit de chaque carte ROI se trouve un numéro appelé «Rang du ROI». Ce rang augmente lorsque le ROI est retourné face verso.

Le Rang du ROI est utilisé dans les trois situations suivantes :

1. Lors de la sélection ouverte des cartes pour constituer votre compagnie : les joueurs choisissent leurs cartes Personnage dans l'ordre croissant des Rangs du ROI, en commençant par celui qui possède le ROI de plus petit rang.
2. Lors de la désignation du premier joueur d'une manche : le joueur qui possède le ROI de plus petit rang est le joueur qui ouvre le premier pli de chaque manche. Pour s'en souvenir, ce joueur reçoit le jeton Premier Joueur.
3. Pour remporter la partie en cas d'égalité : à l'issue des 3 manches, si plusieurs joueurs sont à égalité de PV, celui possédant le ROI de plus petit rang l'emporte.

◆ JOUER UNE DAME ◆

Pendant un pli :

- Une **DAME** ne peut être jouée qu'une seule fois par manche, pendant votre tour. Chaque **DAME** se joue d'une façon spécifique.

À l'issue d'un pli :

- Après la résolution du pli où elle a été jouée, une **DAME** est récupérée par son propriétaire qui la place, face recto avec ses plis remportés, et non à sa position initiale dans la compagnie. Ces **DAMES** ne comptent pas pour un pli, sauf la **DAME** Jaune (*voir ci-dessous*).

À l'issue d'une manche :

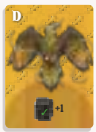
- Après la phase de Décompte de la manche, chaque **DAME** jouée au cours de cette manche est replacée à sa position initiale dans la zone de jeu de son propriétaire, puis retournée face verso pour indiquer qu'elle a été utilisée.

Au début d'une manche :

- Lors de la phase de Préparation d'une manche, une **DAME** peut être réactivée par son propriétaire en sacrifiant des PV. S'il le fait, la **DAME** est retournée face recto.

CAPACITÉ SPÉCIALE DES DAMES

◆ DAME JAUNE



Capacité spéciale : Compter 1 pli supplémentaire remporté lors de la phase de Décompte d'une manche.

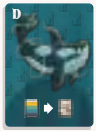
Pour activer sa capacité spéciale, la carte **DAME** Jaune doit être jouée pendant la phase de Plis. Jouez d'abord une carte de votre main comme toujours, en respectant l'obligation de suivre la couleur dominante. Jouez ensuite la **DAME** Jaune par-dessus pour activer sa capacité spéciale.

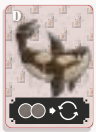
Remarques d'interaction :

• La capacité spéciale de la **DAME** Jaune s'ajoute à la capacité spéciale du **DIABLE** lors de la phase de Décompte, soit un total de +3 plis remportés. (voir Description des Personnages p. 22)

[Coût de réactivation] 4 PV

◆ DAME BLEUE





Capacité spéciale : Cette carte est considérée comme une carte **REDDITION** lorsqu'elle est jouée pendant la phase de Plis.
Jouez d'abord une carte de votre main comme toujours, en respectant l'obligation de suivre la couleur dominante. Jouez ensuite la carte **DAME** Bleue par-dessus pour activer sa capacité spéciale.

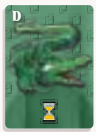
Remarques d'interaction :

• Le **RESISTANT** peut transformer la **DAME** Bleue en carte **MYSTIQUE**, puisqu'elle est considérée comme une carte **REDDITION**.

• La capacité spéciale de la **DAME** Bleue ne s'applique pas pendant la phase de Décompte : elle n'est pas considérée comme une carte **REDDITION** pour la capacité spéciale du **COLLECTIONNEUR**, ni pour la capacité spéciale du **ROI** blanc.

[Coût de réactivation] 2 PV

◆ DAME VERTE



Capacité spéciale : Jouer sa carte en dernier.
Jouez d'abord la **DAME** verte au lieu d'une carte de votre main. Une fois que tous les autres joueurs ont joué leur carte, remplacez la **DAME** verte par une carte de votre main : c'est cette carte que vous jouez pour ce pli.

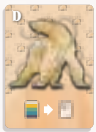
[Coût de réactivation] 1 PV

◆ DAME NOIRE

Capacité spéciale : Jouer sa carte en ignorant l'obligation de suivre la couleur dominante.
Jouez d'abord la **DAME** Noire, puis jouez immédiatement par-dessus une carte de votre main, en ignorant l'obligation de suivre la couleur dominante.

[Coût de réactivation] 1PV

◆ DAME BLANCHE



Capacité spéciale : Cette carte est considérée comme une carte **MYSTIQUE** lorsqu'elle est jouée pendant la phase de Plis.
Jouez d'abord une carte de votre main comme toujours, en respectant l'obligation de suivre la couleur dominante. Jouez ensuite la carte **DAME** Blanche par-dessus pour activer sa capacité spéciale.

Remarques d'interaction :

• Le **RESISTANT** peut transformer la **DAME** Blanche en carte **REDDITION**, puisqu'elle est considérée comme une carte **MYSTIQUE**.

• La capacité spéciale de la **DAME** Blanche ne s'applique pas pendant la phase de Décompte : elle n'est pas considérée comme une carte **MYSTIQUE** pour la capacité spéciale du **COLLECTIONNEUR**, ni pour la capacité spéciale du **ROI** blanc.

[Coût de réactivation] 1 PV

◆ JOUER UN VALET ◆

Un **VALET** s'utilise uniquement au cours de la phase de Décompte : Jouer un **VALET** signifie simplement remporter les PV indiqués sur sa carte, sans aucune autre manipulation particulière.

◆ VALET JAUNE

1 pli remporté : +2 PV
2 plis remportés : +3 PV

◆ VALET BLEU

0 pli remporté : +2 PV
1 pli remporté : +2 PV

◆ VALET VERT

0 pli remporté : +3 PV
2 plis remportés : +3 PV

◆ VALET NOIR

1 pli remporté : +2 PV
3 plis remportés : +4 PV

◆ VALET BLANC

1 pli remporté : +1 PV
2 plis remportés : +2 PV
3 plis remportés : +3 PV

Remarque :

En manche 3, le **VALET** se joue face recto OU face verso, selon le choix que vous avez effectué lors de la phase de Paris. Face recto, il rapporte des PV de la même manière que lors des manches 1 et 2. Face verso, il rapporte des PV comme un Pari grâce à sa capacité spéciale.

JOUER UN VALET EN TANT QUE PARI

Un **VALET** vous fait gagner 10 PV si vous avez emporté exactement 3 plis pendant la manche 3. Cette capacité spéciale est identique pour tous les **VALETS**.

• DESCRIPTION DES PERSONNAGES •

◆ FLAMBEUR

MISE EN PLACE

Lors de la mise en place, prenez 2 cartes du paquet, puis défaussez 2 cartes de votre main.

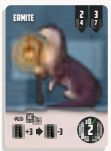
DÉCOMPTE

Gagnez +2 PV si votre Pari est réussi.

Remarque :

- Ces +2 PV ne peuvent être obtenus que lorsque le Pari est réussi. C'est-à-dire que vous ne gagnez pas +2 PV pour le nombre de plis remportés en utilisant votre VALET face recto.
- Si votre Pari se compose de 2 cartes en manche 3 et que vous remplissez les conditions des deux cartes, vous ne gagnez que 2 PV bonus pour ce succès.

◆ ERMITE



TOUR x1

Vous pouvez utiliser cette capacité à votre tour.
Prenez 3 cartes du paquet, puis défaussez 3 cartes de votre main.
Vous ne pouvez utiliser cette capacité qu'une seule fois par manche. Après utilisation, faites pivoter cette carte Personnage de 90 degrés pour indiquer que sa capacité a été utilisée.

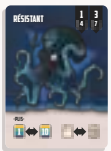
MISE EN PLACE

Redressez l'ERMITE s'il avait été utilisé lors de la manche précédente.

DÉCOMPTE

0 pli remporté : + 2 PV

◆ RESISTANT



TOUR

Cette capacité peut être utilisée autant de fois que vous le souhaitez lors de votre tour.
La carte « 1 » peut être jouée comme une carte « 10 ».
La carte « 10 » peut être jouée comme une carte « 1 ».
Une carte REDDITION peut être jouée comme une carte MYSTIQUE.
Une carte MYSTIQUE peut être jouée comme une carte REDDITION.

Lorsque vous utilisez cette capacité, annoncez-le à haute voix lorsque vous jouez votre carte dans un pli. Sinon, la carte n'est pas modifiée.
Par exemple, une carte MYSTIQUE peut être jouée normalement si vous n'annoncez pas utiliser la capacité du RESISTANT.

Remarques :

- Cette capacité ne change pas la couleur de la carte.
- Après avoir transformé une carte jouée en une carte MYSTIQUE en utilisant la capacité spéciale de la carte DAME Blanche, vous pouvez utiliser la capacité du RESISTANT pour le transformer en REDDITION.
- De la même manière, après avoir transformé une carte jouée en une carte REDDITION en utilisant la capacité spéciale de la carte DAME Bleue, vous pouvez utiliser la capacité du RESISTANT pour le transformer en MYSTIQUE.

◆ ENRAGÉ

MISE EN PLACE

2 joueurs : Ajoutez les 2 cartes 10 Noir réservées à l'ENRAGÉ à votre main. Défaussez ensuite 2 cartes de votre main.
3,4 ou 5 joueurs : Ajoutez 1 carte 10 Noir réservée à l'ENRAGÉ à votre main. Défaussez ensuite 1 carte de votre main.
La ou les carte(s) défaussée(s) peut(vent) être le(s) 10 Noir réservé(s) à l'ENRAGÉ.

DÉCOMPTE

Exactement 1 pli remporté : +2 PV

Remarques :

- Il est possible de jouer la carte 10 Noir réservée à l'ENRAGÉ et d'utiliser la capacité du RESISTANT pour la transformer en « 1 » Noir.
- Il est possible de jouer la carte 10 Noir réservée à l'ENRAGÉ et de placer le ROI Noir par-dessus.

◆ ASSASSIN

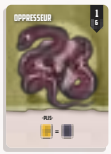
OUVERTURE

Si vous êtes le joueur qui doit ouvrir le pli, vous pouvez choisir de ne pas le faire et désigner un autre joueur pour qu'il l'ouvre à votre place. Si vous êtes l'ASSASSIN et que vous êtes désigné par l'autre ASSASSIN, vous pouvez à votre tour désigner un autre joueur pour ouvrir le pli (y compris l'assassin qui vous a désigné).

DÉCOMPTE

Exactement 2 plis remportés : +3 PV

◆ OPPRESSEUR



CAPACITÉ PERMANENTE

Les cartes jaunes deviennent aussi fortes que les cartes Noires. C'est une capacité permanente, ce qui signifie qu'une carte jaune est toujours considérée comme étant de la force d'une carte Noire.

Remarques :

• Lorsque dans le même pli l'OPPRESSEUR joue le 10 Jaune et un autre joueur le 10 Noir, le 10 joué en premier est considéré comme le plus fort (comme toute autre égalité de force).

• Une carte Jaune est considérée Jaune lorsqu'elle est jouée, elle ne change pas de couleur. Elle change uniquement sa force (elle est par exemple toujours considérée Jaune pour le Roi Jaune).

◆ GUÉRISSEUR

DÉCOMPTE

+1 PV pour chaque carte bleue ou verte ramassée dans les plis (5 PV max).

Exemples :

• Si vous ramassez 1 carte bleue et 2 cartes vertes dans les plis, vous gagnez 3 PV

• Si vous ramassez 3 cartes bleues et 3 cartes vertes dans les plis, vous gagnez 5 PV

Remarques :

- Lorsque vous jouez une manche avec 2 GUÉRISSEURS, chacun rapporte des PV séparément. Par exemple, si vous ramassez 3 cartes bleues dans vos plis, vous gagnez 6 PV (3 par guérisseur).
- Lorsque votre compagnie comporte un GUÉRISSEUR ET le ROI Bleu ou le ROI Vert, si vous activez la capacité spéciale du ROI pendant une manche, chacun rapporte des PV séparément. Par exemple, si vous ramassez 3 cartes bleues et 1 carte verte dans vos plis, et que vous avez activé le ROI Bleu, vous gagnez 7 PV (GUÉRISSEUR: 4 PV, ROI Bleu : 3 PV).

◆ COLLECTIONNEUR

DÉCOMPTE

+2/5/8 PV selon le nombre de cartes REDDITION ou MYSTIQUE ramassées dans les plis (8 PV max).

Exemples :

• Vous ramassez 1 REDDITION et 1 MYSTIQUE dans vos plis : Gagnez 5 PV.

• Vous ramassez 2 REDDITION et 2 MYSTIQUE dans vos plis : Gagnez 8 PV.

Remarques :

- Lorsque votre compagnie comporte les 2 COLLECTIONNEURS, chacun rapporte des PV séparément. Par exemple, si vous récupérez 2 REDDITION et 1 MYSTIQUE dans vos plis, vous gagnez 16 PV (8 PV + 8 PV).
- Lorsque votre compagnie comporte un COLLECTIONNEUR et le ROI Blanc, si vous activez la capacité spéciale du ROI Blanc pendant une manche, chacun rapporte des PV séparément. Par exemple, si vous récupérez 2 REDDITION et 2 MYSTIQUE dans vos plis, vous gagnez 23 PV (COLLECTIONNEUR : 8 PV, ROI Blanc : 15 PV).

◆ DIABLE

PERMANENT

Augmentez de 2 le nombre de plis remportés. La capacité du DIABLE est permanente, il est donc impossible de satisfaire un pari de 0 ou 1 pli avec le DIABLE dans votre compagnie

DÉCOMPTE

Exactement 3 plis remportés : -2 PV.

Remarques :

• Lorsque votre compagnie comporte le DIABLE et la DAME Jaune, leurs 2 capacités se cumulent. Par exemple, si la capacité spéciale de la DAME Jaune a été activée pendant la phase Plis, même si vous n'avez gagné aucun pli, votre nombre de plis remportés dans la manche est considéré comme étant de 3.

- S'il est retourné en tant que pari, le DIABLE rapporte 3 PV pour chaque autre joueur ayant échoué à satisfaire son pari. Par exemple, si deux joueurs n'ont pas satisfait leur pari, vous gagnez 6 PV.
- Lorsque votre compagnie comporte le DIABLE et le FLAMBEUR, l'effet de leur capacité est pris en compte séparément. Si l'un des autres joueurs n'a pas satisfait son pari, la capacité spéciale du FLAMBEUR vous fait gagner 2 PV pour avoir satisfait votre propre pari fait avec le DIABLE.

◆ DIPLOMATE

CAPACITÉ DU PERSONNAGE (UTILISATION FACE VISIBLE)

PARIS

Lorsque votre compagnie comporte le DIPLOMATE, vous ne pouvez pas déclarer de pari s'il est face visible. La capacité des 2 autres personnages de votre compagnie est disponible.

Après que tous les autres joueurs ont déclaré leur pari, choisissez l'un d'entre eux et donnez-lui le jeton Parchemin. Ce joueur devient votre ALLIÉ pour la manche.

TOUR x1

Cette capacité peut être utilisée pendant votre tour.

Vous pouvez échanger une carte avec votre ALLIÉ. Vous ne pouvez le faire qu'une seule fois au cours de la manche. Après avoir effectué l'échange, faites pivoter de 90 degrés la carte DIPLOMATE pour indiquer que sa capacité a été utilisée.

Donnez à votre ALLIÉ une carte de votre main, face cachée. Votre ALLIÉ consulte la carte et vous donne à son tour une carte face cachée de sa main. Il peut s'agir de la carte qu'il avait reçue. Vous pouvez discuter avec votre ALLIÉ du moment où il faut échanger les cartes, mais vous n'avez pas le droit d'échanger d'informations concernant la force des cartes à échanger.

MISE EN PLACE

Redressez le DIPLOMATE s'il avait été utilisé lors de la manche précédente.

DÉCOMPTE

Vos cartes ramassées lors d'un pli et le nombre de plis remportés ne sont pas pris en compte pour l'attribution des PV. En revanche, le pari, les cartes ramassées lors des plis et le nombre de plis remportés par votre ALLIÉ sont pris en compte dans le décompte de vos PV. Votre but est donc d'aider votre ALLIÉ à satisfaire son pari.

Toutes les capacités des personnages et du ROI de votre compagnie offrant la possibilité de gagner des PV grâce aux cartes ramassées lors des plis s'appliquent uniquement aux cartes ramassées par votre ALLIÉ (GUÉRISSEUR, COLLECTIONNEUR, ROI).

Lors de la 3e manche, si votre joueur ALLIÉ retourne 2 cartes pour son pari, référez-vous à ces 2 cartes.

Remarque :

• Que la DAME Jaune soit utilisée par le joueur DIPLOMATE ou par son ALLIÉ, seul le nombre de plis remportés uniquement par l'ALLIÉ est augmenté de 1.

• Si le joueur ALLIÉ retourne le DIABLE pour son pari, vérifiez quels joueurs, à l'exception du joueur DIPLOMATE et de son ALLIÉ, ont satisfait leur pari. (Le DIPLOMATE n'est pas pris en compte dans les autres joueurs à évaluer pour la réussite ou non du DIABLE)

CAPACITÉ EN TANT QUE PARI (UTILISATION FACE CACHÉE)

PARI

Imitez la capacité d'une carte retournée par un autre joueur pour son pari. Après que tous les autres joueurs ont déclaré leur pari, choisissez l'un d'entre eux et placez le jeton parchemin à côté de la carte qu'il a retournée.

DÉCOMPTE

Le nombre de plis remporté par le DIPLOMATE est pris en compte pour remplir le pari, comme si la carte était devant lui.

Remarques :

• Si le DIPLOMATE imite la capacité de pari du DIABLE, vérifiez quels joueurs, à l'exception du DIPLOMATE et du joueur copié, ont satisfait leur pari. (Le DIPLOMATE n'est pas pris en compte dans les autres joueurs à évaluer pour la réussite ou non du DIABLE)

• APERÇU •

Déroulement d'une manche

Une partie de Kings Tricktakers se déroule en 3 manches. Chaque manche est divisée en 6 phases :

1. **Nouvelle main**
2. **Nouvelle compagnie**
3. **Paris**
4. **Préparation**
5. **Plis**
6. **Décompte**

5 plis avec 5 cartes en main

Chaque joueur reçoit une main de 5 cartes. À chaque tour, dans le sens horaire, ils jouent une carte chacun, puis déterminent le gagnant du pli. Ils, doivent suivre et fournir la couleur demandée. Le noir est considéré comme l'atout. Le gagnant d'un pli ouvre le pli suivant. Une fois leur main vide, les joueurs procèdent à un décompte et gagnent des points de victoire (PV).

Compagnies

Contrairement à un jeu de plis « classique », vous devez avant toute chose former vos compagnies. Une compagnie se compose d'un ROI, d'une REINE, d'un VALET, et de 3 personnages.

- Le ROI est la carte la plus forte (p. 16).
- La REINE dispose d'une capacité spéciale (p. 17).
- Le VALET vous permet de gagner des PV (p. 20). Mais il y a également 10 personnages, disposant chacun de capacités uniques (p. 22).

Paris

À chaque manche, l'un de vos personnages sera utilisé pour prédire le nombre de plis que vous pensez remporter. Si vous voyez juste, vous gagnerez des PV supplémentaires.

3 manches

Vous jouez ainsi un total de 3 manches, au terme desquelles le joueur ayant le plus de PV l'emporte.

PIXIE GAMES

KINGS TRICKTACKERS
Auteur : Hiroken
Illustrations : Hervine
Traduction française : MeepleRules.fr (avril 2024)
Relecture : Manon Affre Morin - Le Repaire du Phœnix