



***Le jeux de stratégie qui vous en fait voir de toutes les couleurs***



Il y a bien longtemps, dans des contrées lointaines, vivaient 4 princes accompagnés de leurs vaillants et valeureux valets. Chaque prince miroitait son couronnement sur les plus hautes marches du royaume du roi déchu afin de pouvoir envahir en toute impunité un royaume adverse ...

### ■ BUT DU JEU

Couronner son prince sur le royaume central afin qu'il devienne roi et puisse conquérir un royaume adverse.

### ■ CONSEIL DE LECTURE

Il est conseillé de parcourir la présente règle du jeu en deux temps. Une première lecture « superficielle » vous permettra d'avoir un aperçu de l'ensemble du fonctionnement des *Quatre Rois* et du déroulement d'une partie. La seconde, plus approfondie et facilitée par la connaissance de l'ensemble des mécanismes vous permettra de bien comprendre le jeu.

### ■ DEROULEMENT DE LA PARTIE

Chaque joueur incarne un prince et ses larbins de valets. Chaque joueur dispose à son tour d'un capital de points qui lui permettent d'effectuer plusieurs actions : se déplacer, échanger, poser et déplacer des blocs, bloquer l'adversaire ou encore modifier l'air d'évolution des pièces à l'aide de cartes aléas ... Ensemble, les joueurs doivent reconstruire le royaume central du roi déchu avant de s'engager dans une course au couronnement puis à la conquête des royaumes adverses. Pour ce faire, chacun doit tracer une route respectant une continuité de couleur entre son royaume et le royaume central. Le prince ayant peu de pouvoir, il est immobilisé sitôt que cette chaîne est rompue. Une fois reconstruit le monument du roi déchu à l'emplacement de son ancien royaume et une fois ses plus hautes marches gravis, le prince est couronné. Roi, il a les pleins pouvoirs, il peut adouber ses vaillants et valeureux valets qui deviennent chevaliers et surtout il peut parcourir les terres du royaume de manière autonome sans obligation d'être rattaché à son royaume. Son but est alors de conquérir un royaume adverse. Attention toutefois, les autres familles princières feront tout pour empêcher les rois nouvellement couronnés de s'approprier leurs royaumes et seront aidées par le fantôme du roi noir qui, réveillé au premier couronnement d'un prince, pourra être déplacé par n'importe quel joueur dont le prince n'est pas encore couronné pour défendre son royaume. La partie est gagnée par le premier joueur dont le roi conquiert un royaume adverse en y pénétrant.

### ■ CONTENU DU JEU

- un plateau de jeu de 9x9 cases
- 4 princes de couleurs différentes (cylindres violet, jaune, vert et blanc)
- 3 valets de chaque couleur (pions)
- un roi de couleur noir (cylindre noir)
- 67 blocs de couleurs différentes (9 violets, 9 jaunes, 9 verts, 9 blancs, 18 oranges, 1 rouge et 12 noirs)
- 12 escaliers de couleur orange (lamelles orange)
- 4 dés à 6 faces de couleurs différentes
- 42 cartes aléas
- 9 cartes monuments
- 1 sac de mélange

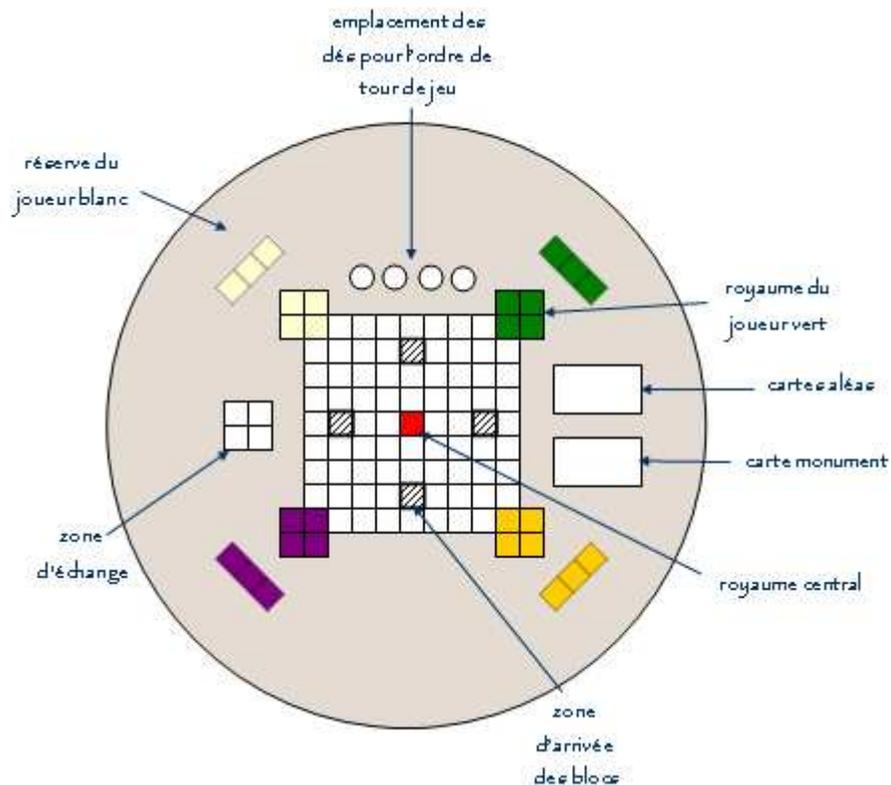
### ■ VOCABULAIRE ET REPRESENTATION DES PIECES

Tout au long de cette règle du jeu sont employés les termes génériques suivants :

- pièce = escalier, valet, prince, roi
- élément = bloc, escalier
- D6 = dé à 6 faces
- PA = Point d'Action

Type	Pièce	Représentation pour la règle de jeu	
		vue de dessus	vue de côté
bloc	cube		
escalier	lamelle		
valet	pion		
chevalier	pion de valet retourné		
prince	cylindre		
roi	cylindre de prince retourné		

## DESCRIPTION DU PLATEAU DE JEU

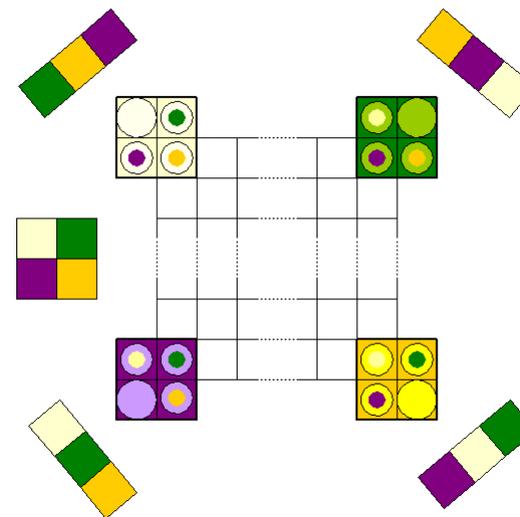


## MISE EN PLACE INITIALE

Chaque joueur dispose en début de partie de :

- 1 prince
- 3 valets
- 1 escalier
- 3 cartes aléas
- une réserve de 3 blocs des couleurs adverses (ex : joueur vert  $\Rightarrow$  1 bloc jaune + 1 bloc violet + 1 bloc blanc)
- 1 dé à six faces de points d'actions

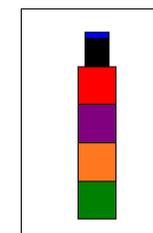
Ses pièces sont placées dans son royaume. Les valets sont positionnés en regard des couleurs de leurs adversaires conformément au schéma ci-dessous :



Une carte monument est tirée au hasard et posée sur le plateau de jeu sur l'emplacement prévu à cet effet. Celle-ci représente un empilement de 4 blocs de couleurs différentes. Afin que les chances de tirage des blocs dans le sac de mélange soient les mêmes pour tous il faut écarter pour la partie 1 bloc de chaque couleur de joueur qui n'est pas représenté sur la carte monument. Les cartes monument restantes ne seront pas utilisées pour cette partie.

exemple :

pour le monument composé de la combinaison de blocs rouge, violet, orange, vert, on retire les 2 couleurs de joueurs absentes de la combinaison, à savoir blanc et jaune (orange n'est pas une couleur de joueur, c'est la couleur neutre).





- ❖ Un cube de chaque couleur de joueur est placé dans la zone de réserve de chaque joueur.
- ❖ Un cube de chaque couleur des joueurs est placé dans la zone d'échange.
- ❖ Tous les autres cubes sont placés à l'intérieur du sac de mélange.
- ❖ L'escalier de chaque joueur est placé à côté de son royaume de manière visible.
- ❖ Les cartes aléas de chaque joueur sont posées face cachée à côté de leurs royaumes respectifs de manière visible (chaque joueur doit pouvoir connaître le nombre de cartes que chacun possède).
- ❖ Les cartes aléas restantes sont mélangées et placées sur le plateau de jeu sur l'emplacement prévu à cet effet.

## □ DESCRIPTION DES PIÈCES

### ESCALIERS

- ❖ Ils sont de couleur neutre ce qui signifie qu'ils n'appartiennent pas à un joueur en particulier.
- ❖ Ils peuvent être déplacés par tous les joueurs une fois mis en jeu sur le plateau.

### VALETS

- ❖ Les valets sont les larbins des princes. Ils travaillent pour ces derniers ...
- ❖ Ils peuvent transporter sur leur dos les escaliers, les blocs de leur propre couleur et de couleur neutre.
- ❖ De plus, chaque valet possède une aptitude particulière à savoir la possibilité de transporter des blocs d'une couleur adverse. Ceci est matérialisé par un petit rond correspondant à la couleur qu'il peut transporter. Un valet peut donc transporter des blocs de 3 couleurs différentes.

☞ exemple :



ce valet du joueur jaune a l'aptitude à transporter non seulement sa couleur native à savoir le jaune mais aussi la couleur de sa capacité spéciale verte ainsi que la couleur neutre orange.

### CHEVALIERS

- ❖ Ils peuvent transporter sur leur dos les blocs de toutes les couleurs excepté noire ainsi que les escaliers.

### PRINCES, ROIS

- ❖ Les princes et les rois ne peuvent que se déplacer. Ils ne transportent pas de pièces.



## DEROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

A chaque tour, chaque joueur dispose d'un potentiel de 6 points d'actions lui permettant de mener à bien ses plans. Ses PA sont représentés par un dé à 6 faces de sa couleur.

Tous les PA doivent être dépensés par un joueur à son tour. Chaque phase décrite ci-dessous est optionnelle excepté l'échange d'un bloc avec le magasin qui est obligatoire. Un joueur, à son tour, n'est donc pas obligé de miser, ni d'acheter un élément, ni de déplacer une ou la totalité de ses pièces.

### 1 MISE POUR L'INITIATIVE (phase commune)

Tous les joueurs déterminent secrètement le nombre de PA qu'ils souhaitent allouer pour leur ordre de jeu. Ils retournent simultanément leurs dés de PA avec leur potentiel restant.

Un joueur peut décider de ne pas utiliser de PA pour sa mise.

Le joueur qui a alloué le plus de PA commence le tour et effectue toutes ses actions.

Si'il y a égalité, le départage se fait au dé.

De même, si plusieurs joueurs n'ont pas attribué de PA lors de la mise, ils sont départagés au hasard à l'aide du dé.

☞ exemple :

le joueur jaune peut décider de miser 2 PA pour son ordre de jeu. Il retourne alors son dé sur la face 4 ( $6 - 2 = 4$ ). Le vert mise 1 PA. Le blanc et le violet ne misent rien ; ils lancent donc le dé pour se départager (résultat - blanc : 1, violet : 4). L'ordre du tour est donc jaune-vert-violet-blanc. Le joueur jaune va donc dérouler les phases 2 3 4 5 6 puis se sera au tour du joueur vert de dérouler ces phases et ainsi de suite.

🌈 Conseil :

un joueur peut décider d'allouer plus de PA pour être sûr de jouer en premier pour s'approprier un bloc par exemple mais attention, il lui restera alors moins de points pour se déplacer que les autres joueurs.

### 2 ACHAT D'ESCALIER OU DE CARTE ALEAS

Cartes aléas - coût : 4 PA - placée dans la main du joueur

Escalier - coût : 2 PA - placé à côté du royaume du joueur

### 3 DISCUSSION AVEC LES ADVERSAIRES

Toutes les alliances et les promesses légales sont admises durant cette phase (il est interdit par exemple de sortir sa carte bancaire ...). Les joueurs peuvent donc se promettre d'échanger tel ou tel blocs depuis leurs réserves, de se laisser passer ou de ne pas se bloquer, etc.

Attention, cette phase se limite à une discussion et à des promesses. Aucun échange physique de blocs n'est admis !

### 4 ECHANGE D'UN BLOC AVEC LE MAGASIN (OBLIGATOIRE)

Le joueur échange un des blocs de sa réserve avec un des blocs de la zone d'échange.

Cette action ne coûte aucun PA au joueur mais elle est en revanche obligatoire !

### 5 MISE EN PLACE D'UN BLOC DE SA RESERVE OU POSE D'UNE CARTE ALEAS

Au choix, le joueur peut décider de placer un de ses blocs ou de poser une carte.

L'effet de la carte interviendra à n'importe quel moment de la phase de Déplacement de pièces et/ou d'éléments.

Un seul bloc peut être posé par un joueur à son tour.

La pose d'un bloc coûte 1 PA. En revanche, la pose d'une carte aléas ne coûte rien.

Un bloc est toujours posé sur une case d'arrivée de bloc libre.

Un joueur qui pose un bloc doit en piocher un autre dans le sac de mélange pour compléter sa réserve (chaque joueur possède donc en permanence 3 blocs dans sa réserve).

Lorsqu'il n'y a plus de bloc dans le sac, les joueurs doivent se débrouiller avec ce qu'il y a sur le plateau de jeu.

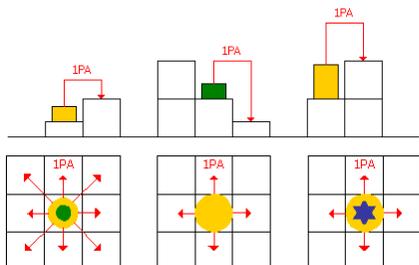
### 6 DEPLACEMENT DE PIECES ET/OU D'ELEMENTS

Il est possible de déplacer une partie ou la totalité de ses pièces dans un tour.

Chaque pièce peut être déplacée alternativement.

## ■ DEPLACEMENT DES PIÈCES

- ❖ Chaque déplacement horizontal ou vertical (avancer, monter, descendre) coûte 1 PA.



## VALETS, CHEVALIERS

- ❖ Ne peuvent pas monter directement sur un bloc sans utiliser un escalier.
- ❖ Peuvent se déplacer n'importe où sur l'aire de jeu.
- ❖ Peuvent se déplacer dans toutes les directions (ligne droite ou diagonale).
- ❖ Peuvent passer par-dessus un seul autre valet ou chevalier.

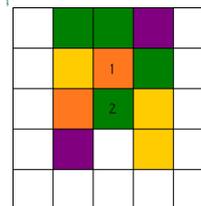
## PRINCE, ROI

- ❖ Ne se déplacent que sur des blocs n'ayant aucune pièces ou éléments dessus (on parle de blocs libres) de leur couleur ou de couleur neutre.
- ❖ Pas besoin d'escalier pour monter sur un bloc.
- ❖ Ne se déplacent qu'en ligne droite.
- ❖ Peuvent se déplacer directement sur le sol du plateau uniquement dans leur royaume.
- ❖ Il faut toujours garder un lien entre le prince et son royaume grâce aux blocs faute de quoi le prince est immobilisé. (Une fois roi, cette règle ne s'applique plus.)

## ■ TRANSPORT DES ELEMENTS

- ❖ Seuls les valets peuvent déplacer des éléments.
- ❖ Seul les blocs ayant au moins un degré de liberté sur le plan horizontal peuvent être déplacés ; un bloc complètement entouré par d'autres ne peut d'aucune manière que ce soit être déplacé.

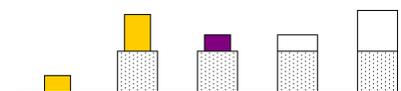
☞ exemple :



le bloc 1 possède 0 degré de liberté puisqu'il est entouré d'autres blocs tout autour : son déplacement est impossible.

le bloc 2 possède 1 degré de liberté : son déplacement est possible.

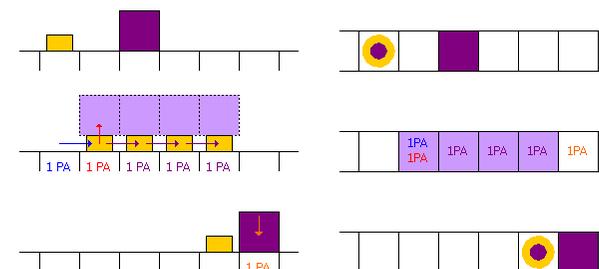
- ❖ Seul un bloc libre peut être déplacé : il ne faut aucune pièce ou élément dessus.



☞ exemple :

le valet jaune ne peut dans aucun des cas ci-dessus transporter le bloc en pointillés.

- ❖ Tout déplacement (chargement, déplacement et dépose) d'un élément coûte 1 PA.



☞ exemple :

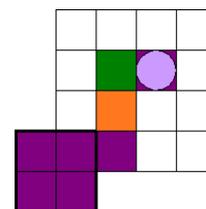
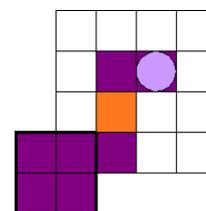
le valet jaune dépense 1 PA pour se placer devant le bloc, 1 PA pour le charger, 3 PA pour le déplacer sur son dos et enfin 1 PA pour le déposer soit un total de son maximum de potentiel de PA : 6 PA.

- ❖ Un valet doit obligatoirement poser le bloc qu'il transporte à la fin de son déplacement.

- ❖ Les blocs ne peuvent pas être déplacés en diagonale.

## ENTREE DES BLOCS SUR LE PLATEAU DE JEU

- ◆ Les joueurs placent les blocs de leur réserve sur les 4 zones d'arrivée des blocs.
- ◆ Les blocs de couleur noire peuvent être posés directement n'importe où sur le plateau de jeu sans devoir transiter par une zone d'arrivée, excepté sur le royaume centrale.
- ◆ Il n'est pas possible d'empiler les blocs sur les zones d'arrivée.
- ◆ Si toutes les zones d'arrivées sont occupées, les joueurs ne peuvent pas placer de blocs (excepté les blocs noirs).
- ◆ Conseil :  
il est tout aussi intéressant de disposer ses blocs dans les zones d'arrivées proches de son royaume que d'éloigner les blocs adverses des leurs ...



il y a continuité entre le prince et son royaume : le prince est libre de ses déplacements.

## PLACEMENT DES ELEMENTS

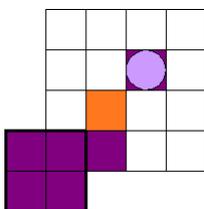
### ESCALIERS

- ◆ Les escaliers ne possèdent pas de règles de placement particulières. Ils sont chargés sur le dos des valets depuis les royaumes respectifs des joueurs à côté desquels ils sont initialement placés.

### BLOCS

- ◆ Rappel : il faut toujours garder un lien par les blocs entre le prince et son royaume sans quoi le prince est immobilisé. Une fois roi, la règle ne s'applique plus.

☞ exemple :

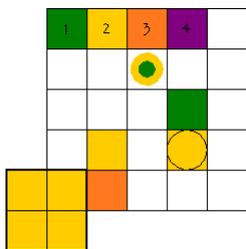


il n'y a pas continuité de couleur entre le prince et son royaume : le prince est immobilisé tant que le lien n'est pas rétablit.

❖ Un bloc ne peut être placé à côté ou sur un autre bloc de même couleur. Cette règle ne concerne pas les blocs de la couleur neutre ni de la couleur du joueur. Cette règle ne concerne pas les diagonales.

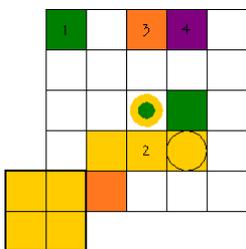
☞ exemple :

Placement initial :



prenons le cas de cette situation de départ avec un valet jaune de capacité spéciale verte. Il peut transporter les blocs jaunes, verts et orange.

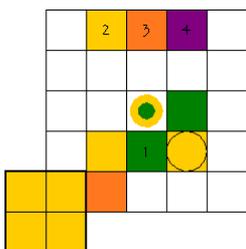
Placements possibles :



le valet transporte le bloc numéroté 2.

il peut placer deux blocs de sa propre couleur côte à côte.

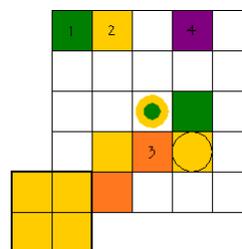
coût du déplacement : 5PA.



le valet transporte le bloc numéroté 1.

il peut placer 2 blocs de couleurs différentes côte à côte.

coût du déplacement : 7PA.

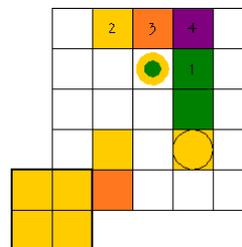


le valet transporte le bloc numéroté 3.

le bloc orange (couleur neutre) peut être placé à côté de n'importe quelles couleurs.

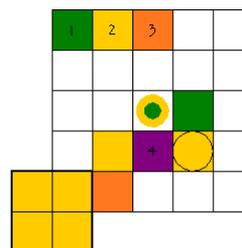
coût du déplacement : 3PA.

Placements impossibles :



le valet transporte le bloc numéroté 1.

le valet jaune ne peut pas placer 2 blocs d'une couleur adverse côte à côte.



le valet transporte le bloc numéroté 4.

le valet n'a pas la capacité à déplacer un bloc violet.

☞ Conseil :

pour protéger ses blocs de l'adversaire, il peut être intéressant d'y placer dessus une de ses pièces. Le bloc devient alors intransportable ...

❖ Si le chemin tracé entre le royaume du joueur et son roi ne respecte plus les règles de juxtaposition de couleurs de blocs (suite à l'effet d'une carte aléas par exemple) le joueur doit remettre en ordre la situation sans quoi son roi est immobilisé comme s'il n'y avait plus continuité.

## ■ IMMOBILISATION / LIBERATION DE PIÈCES

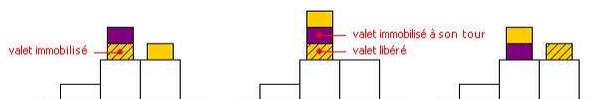
### IMMOBILISATION

- ❖ Seuls les valets et les chevaliers peuvent immobiliser ou être immobilisés.
- ❖ Pour immobiliser une pièce adverse, il suffit de déplacer dessus une de ses propres pièces. La pièce bloquée l'est tant que son assaillant reste dessus.
- ❖ Le blocage coûte 1 PA nécessaire pour se déplacer sur le bloc.
- ❖ Les pièces ne peuvent bloquer que des pièces de force inférieure ou égale : un chevalier peut bloquer un valet ou un chevalier. Un valet ne peut pas bloquer un chevalier.

### LIBERATION

- ❖ Il n'y a pas de notion de couleur dans la libération : une pièce jaune peut libérer une verte.
- ❖ Pour libérer une pièce, il suffit de monter sur son bloqueur. Qui est à son tour immobilisé.

☞ exemple :

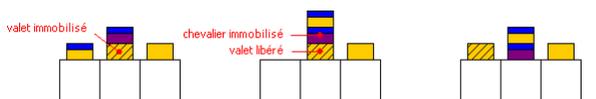


- ① le valet violet immobilise le valet jaune en se plaçant dessus. Le jaune est immobilisé tant que le violet reste dessus.
  - ② si le joueur jaune place à son tour un autre de ses valets sur l'ensemble,
  - ③ alors son premier valet est libre de se déplacer et c'est le violet qui est alors immobilisé.
- Coût de la libération : 1 PA pour monter sur la pile et libérer la pièce + 1 PA pour soustraire le valet du dessous.

- ❖ La libération se fait entre pièces de force supérieure ou égale : un chevalier peut libérer une pièce bloquée par un valet ou un chevalier. Un valet ne peut pas libérer une pièce bloquée par un chevalier.

☞ exemple :

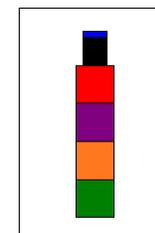
un chevalier tient prisonnier un valet. Ce dernier ne peut être libéré que par un chevalier.



## ■ CONSTRUCTION DU MONUMENT CENTRAL

- ❖ Une carte monument est tirée au hasard en début de partie afin de déterminer quel empilement de blocs le constituera. Le bloc supérieur est toujours l'unique bloc rouge du jeu.
- ❖ Tous les joueurs peuvent participer à la construction du monument central.
- ❖ Une fois le monument central achevé, il n'est plus possible d'enlever les blocs qui le constituent.

☞ exemple de carte monument central :



Remarque : si des blocs qui ne respectant pas l'alignement de couleurs sont positionnés dans le monument, il faudra les retirer pour le terminer.

☞ Conseils :

le seul bloc rouge du jeu peut très bien, s'il est tiré en cours de partie, être conservé dans la réserve d'un joueur pour ralentir la fin de la construction.

Il peut aussi être intéressant, lorsque son prince est à la traîne, de ralentir la construction du monument central en sabotant l'alignement imposé par la carte ...

## PROMOTION DES PIÈCES, LIBÉRATION DU SPECTRE DU ROI NOIR

### PROMOTION DES PIÈCES

Un prince au sommet est couronné. Il devient alors roi. Son cylindre est retourné de manière à laisser apparaître l'étoile bleue sur sa face supérieure.

Un valet au sommet est adoubé à condition que son roi soit aussi présent à ses côtés (c'est un des cas où le roi peut occuper un bloc en compagnie d'une autre pièce). Il devient alors chevalier. Son pion est retourné de manière à laisser apparaître l'étoile bleue sur sa face supérieure.

**Conseil :**  
il est intéressant de promouvoir ses valets en chevaliers mais attention à ne pas perdre trop de temps à immobiliser son roi sur le royaume central car la rébellion s'organise autour du roi noir nouvellement libéré.

### APPARITION DU SPECTRE DU ROI NOIR

Le spectre du roi noir apparaît sitôt le premier des quatre princes couronné. Il est alors placé sur le sommet du monument (à côté du roi nouvellement couronné) et restera en jeu jusqu'à la fin de la partie.

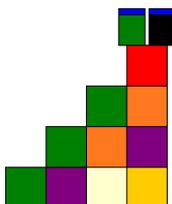
Il se déplace comme n'importe quel autre roi.

Il peut transporter les blocs de toutes les couleurs y compris les blocs noirs.

Il peut être manipulé par tous les joueurs qui n'ont pas de roi afin de les aider à gravir le royaume central et d'empêcher les rois adverses de s'attaquer à leurs royaumes.

Le spectre du roi noir est déplacé grâce au potentiel de PA du joueur qui le manipule. Ce dernier bénéficie d'un bonus de 4PA supplémentaires qu'il ne peut utiliser qu'au déplacement du spectre. Il peut néanmoins utiliser des points de son potentiel initial pour le mouvoir.

exemple :



le prince vert est le premier à atteindre la plus haute marche du monument du royaume central. Le spectre du roi noir apparaît à côté du roi vert nouvellement couronné. Il pourra être manipulé par les 3 autres joueurs pour empêcher le roi vert de venir les ennuyer...

## CARTES ALEAS

Chaque joueur peut avoir au maximum 3 cartes aléas dans sa main.

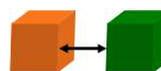
Sitôt qu'elle est posée et que ses effets ont été joués, la carte est défaussée.

### DESCRIPTION DES CARTES ALEAS

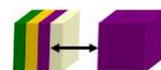
#### Carte échange de blocs

Permet d'intervenir 2 blocs sur le plateau de jeu.

exemple :



cette carte permet l'échange de place entre un bloc vert et un bloc orange.



cette carte permet d'échanger de place un bloc vert ou jaune ou violet ou blanc avec un bloc violet.

Restriction : les blocs doivent être libres c'est à dire que rien ne doit être placé sur les blocs à intervenir (pièces ou éléments).

#### Carte échange de valets

Permet d'intervenir 2 valets sur le plateau de jeu, les siens, ceux d'un adversaire ou un des siens avec un de l'adversaire.

exemple :



cette carte permet d'échanger de place un valet jaune et un valet violet.

Restriction : aucun des 2 valets ne doit être immobilisé ni immobiliser (on ne peut donc soustraire un pion de son immobilisation grâce à une carte d'échange). Les valets ne doivent rien transporter.

#### Carte déplacement de valet

Permet de déplacer un valet, un des siens ou celui d'un adversaire, sur un bloc.

exemple :



cette carte permet de déplacer un valet vert sur un bloc blanc.

Restriction : le valet ne doit pas être immobilisé ni immobiliser et ne doit rien transporter. Le bloc d'arrivée doit être libre.



### Carte bonus Points d'Actions

Permet d'obtenir un potentiel supplémentaire de points d'actions à cumuler aux 6PA initiaux.

☞ exemple :

**+ 1PA** cette carte permet de disposer d'1 PA supplémentaire.

### ■ BLOCS SPECIAUX

❖ Les blocs spéciaux sont les cubes noirs. Il en existe 2 types décrits ci-dessous (bloc magique et bloc puit).

❖ Une fois posés sur le plateau de jeu, ils ne peuvent être déplacés que par le roi noir ou grâce aux cartes aléas.

❖ Ils sont placés directement n'importe où sur le plateau excepté sur les zones d'arrivées de blocs ou la zone centrale. Ils n'ont pas besoin de transiter par les zones d'arrivées de blocs.

### DESCRIPTION DES BLOCS SPECIAUX

#### Bloc magique

❖ Ce bloc comporte une couleur sur chaque face (couleurs des joueurs + couleur neutre) et une face noire appelée face puit. Il peut être placé sur n'importe laquelle de ses faces au choix du joueur qui le pose et se comporte alors comme un bloc de la couleur de sa face du dessus. Si il est posé sur la face noire, il se comporte comme un bloc puit.

❖ Toute pièce peut se télé transporter d'un bloc magique d'une couleur vers un autre bloc magique de la même couleur.

#### Bloc puit

❖ C'est un bloc qui est inaccessible aux pièces (on ne peut le traverser ni y stationner).

❖ Il ne peut être recouvert par aucun autre bloc.

### ■ CONDITION DE VICTOIRE

Le premier joueur qui conquiert un royaume adverse en y pénétrant avec son roi est déclaré vainqueur, roi de tous les rois. Les autres joueurs peuvent malgré tout continuer la partie pour s'attribuer les places de second, troisième et dernier.

### □ VARIANTE

Le but de cette variante est d'accélérer le déroulement du jeu en permettant aux joueurs, au cours de la phase de placement des blocs, de pouvoir placer des blocs issus de leurs réserves directement sur la zone du monument central sans devoir transiter par les zones d'arrivées des blocs.

Il faut alors impérativement respecter l'alignement décrit sur la carte.

Les joueurs n'ont alors plus qu'à établir leur chemin de manière habituelle pour accéder au monument, sans se soucier de sa construction.

## EXEMPLE DE DEBUT DE PARTIE

Cet exemple illustre un début de partie avec 4 joueurs notés A, B, C, D.

Le jeu est mis en place (les pièces sont placées dans les royaumes respectifs des joueurs, une carte monument est tirée au hasard, des blocs sont écartés pour la partie). La partie commence.

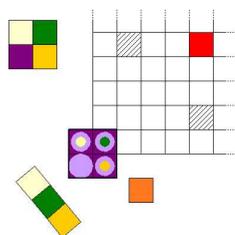
### Tour n° 1 :

Chaque joueur mise secrètement le nombre de PA qu'il souhaite allouer pour prendre l'initiative à ce tour.

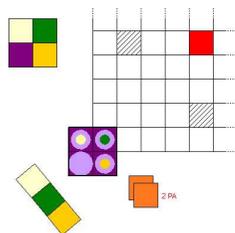
A ne mise rien (son D6 est placé sur la face 6). B et C misent 1 PA (leurs D6 sont placés sur la face 5). D mise 2 PA (son D6 est placé sur la face 4). Les dés sont dévoilés.

A sera dernier, D premier. B et C qui ont misé la même chose se départage en lançant un D6. Le plus grand score prendra la première place. B fait 3, C fait 5. L'ordre pour le tour de jeu sera finalement D - C - B - A. Les dés sont placés dans cet ordre sur leur face de PA restants dans les places prévues à cet effet sur le plateau de jeu.

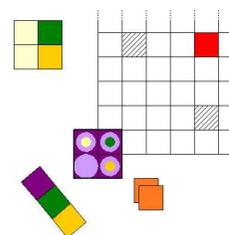
C'est donc au tour de D. Il peut acheter un (des) escaliers(s) et/ou une carte aléas, il doit échanger un de ses blocs avec le magasin, il peut mettre en place un bloc de sa réserve ou poser une carte aléas et enfin il peut déplacer toute ou partie de ses pièces.



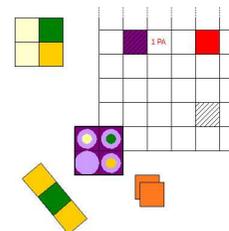
placement initial du camp violet du joueur D.



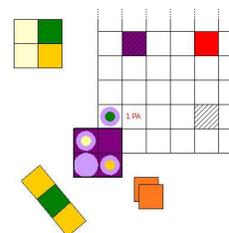
D achète un escalier qui lui coûte 2 PA. Il le place à côté de son royaume en plus de son escalier initial.



il échange un bloc avec le magasin (obligatoire) : il prend le bloc violet et remet le bloc blanc.



il place ensuite un de ses blocs sur une des quatre cases libres de zone d'arrivée des blocs. Cette action lui coûte 1 PA.



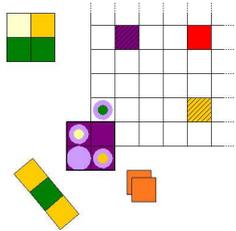
enfin, il dépense son dernier PA au déplacement d'un de ses valets.

Les joueurs C puis B et enfin A jouent et terminent le tour.

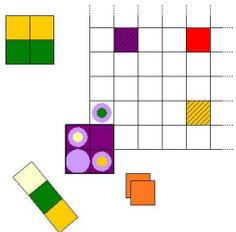
**Tour n° 2 :**

Une nouvelle phase simultanée de mise a donné l'ordre suivant : D - A - C - B.

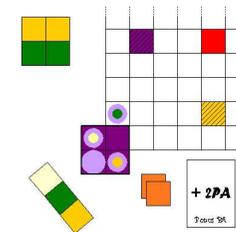
C'est donc de nouveau au joueur D de commencer.



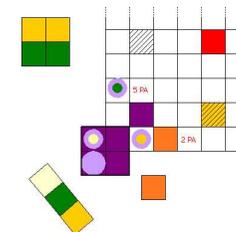
situation de début : la zone d'échange a évolué à cause des échanges des autres joueurs au premier tour. Le joueur jaune a de plus déposé un bloc dans une zone d'arrivée. D dispose de 5 PA après sa mise.



D échange un bloc avec le magasin (obligatoire) : il prend le bloc blanc et remet un de ses blocs jaunes.



Aucun des blocs dont il dispose dans sa réserve n'intéresse D pour une dépose. De toute manière, son roi est bloqué au fond de son royaume et toutes les zones d'arrivées proches sont occupées. Il décide par contre de poser une des cartes aléas de sa main. Celle-ci lui procure un bonus de + 2PA ce qui porte son potentiel à  $5 + 2 = 7PA$  pour le tour.



Il dépense donc ses PA à déployer ses pièces ; 5PA pour rapprocher de son royaume le bloc violet (2PA de déplacement aller, 1PA de chargement, 1PA de retour, 1PA de dépose) et 2PA pour sortir un second valet et un escaler (1PA de déplacement, 1PA de dépose).

Les joueurs A puis C et enfin B jouent et terminent le tour.

**REMERCIEMENTS**

Un grand merci à Pascal pour son aide avisée ainsi qu'à ma petite doudoue que j'aime tant.