

HAYATO KISARAGI

BRUNO FAIDUTTI



l'Ambition[®]
DES ROIS

10+

2





Il était une fois deux royaumes voisins. Leurs rois étaient à la fois avares et vaniteux, et n'avaient donc de cesse de se quereller.

“Je suis plus célèbre que toi !”

“Bien sûr que non, de toute évidence je suis le plus célèbre. Et d'ailleurs, je suis aussi le plus populaire d'entre nous !”

On pensait ne jamais voir la fin de ces disputes, mais un jour un voyageur ayant visité les deux royaumes prit la parole :

“Allons, qui se soucie du soutien du peuple ? Un splendide palais est la seule marque de prestige qui compte”, dit-il. “Et si nous décidions que le plus prestigieux d'entre vous est celui qui érigera de nouveaux palais le plus rapidement possible ?”

Satisfait de ce défi, chacun des deux rois se mit sur-le-champ à préparer ses constructions et à saboter les projets de l'autre.



Principe du jeu

Vous êtes le souverain d'un royaume et devez prouver que vous êtes le plus prestigieux en jouant des cartes Héros de votre main et en récupérant des ressources (Honneur, Or, Nourriture et Terrain). Une fois que vous aurez assez de ressources, vous pourrez construire un palais. Le premier souverain à en ériger deux gagnera la partie.

Contenu



2 sets de 9 cartes Héros de départ



9 cartes Héros avancé



3 cartes Palais



42 cartes Royaume :

- 17 Bâtiments
- 17 Citoyens
- 8 Objets magiques



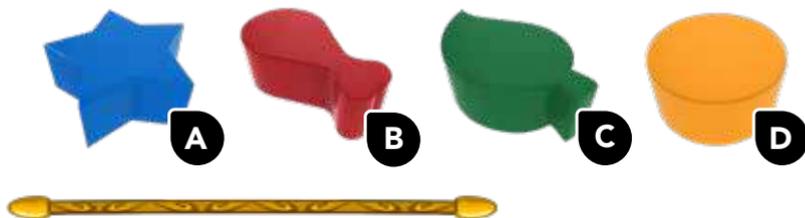
48 jetons Ressource :

- 12 Or
- 12 Nourriture
- 12 Terrain
- 12 Honneur



Jetons Ressource

Les jetons Ressource représentent ce dont vous aurez besoin afin de développer votre royaume. Il existe quatre types de ressources : l'Honneur  (A), la Nourriture  (B), le Terrain  (C) et l'Or  (D).



Coût des cartes

La bannière gauche, marquée d'un signe - (1), montre le coût à payer si vous souhaitez gagner des revenus après avoir réussi une attaque à l'aide de ce héros (voir p. 9). Payer un coût signifie remettre à la banque un certain nombre de ressources de votre royaume.

Revenus

La bannière droite, marquée d'un signe + (2) indique le revenu que vous gagnez après avoir réussi une attaque à l'aide de ce héros. Gagner des revenus signifie prendre des ressources à la banque.



Icônes de ressources

 Cette icône représente un jeton **Honneur**.

 Cette icône représente un jeton **Or**.

 Cette icône représente un jeton **Nourriture**.

 Cette icône représente un jeton **Terrain**.

 Cette icône représente n'importe quel jeton **Ressource**.

Cartes Héros

Ces cartes représentent vos loyaux sujets. Vous pouvez les envoyer attaquer le royaume de votre adversaire. Il existe des Héros de départ et des Héros avancés. Chaque joueur débute la partie avec le même set de 9 cartes Héros de départ.



Héros de départ

1. Coût
2. Revenus
3. Icône de catégorie (Héros de départ)
4. Icône de catégorie (Héros avancé)
5. Nom de la carte
6. Caractéristiques Héros avancé
7. Caractéristiques Héros de départ



Héros avancé

Cartes Royaume

Les cartes Royaume permettent de vous développer à l'aide de divers bonus et effets bénéfiques. Il existe trois types de cartes : les Citoyens , les Bâtiments  et les Objets magiques .



Citoyen

1. Coût
2. Revenus



Bâtiment

3. Icône de catégorie
4. Icône attaque / défense



Objet magique

5. Nom de la carte
6. Pouvoir spécial

Mise en place

1. Chaque joueur prend une main de 9 Héros de départ différents.



2. Choisissez au hasard le joueur qui attaquera en premier. Celui-ci prend 1  OU 1  et place le jeton correspondant dans son royaume (devant lui). L'autre joueur sera le premier à défendre et prend 1  ET 1 .

3. Mélangez les 9 Héros avancés et placez-les face cachée sur le côté.

4. Séparez en 4 paquets les jetons Ressource et placez-les à côté des Héros avancés. Ceci constitue la banque.

5. Faites un paquet avec les trois cartes Palais.

6. Mélangez les cartes Royaume pour former un paquet face cachée. Révélez les cinq premières cartes et placez-les en ligne. Elles représentent le marché.



Déroulement du jeu

- À chaque tour, l'un des joueurs est l'attaquant et l'autre le défenseur. Les joueurs changent de rôle à chaque tour.
- Pour gagner la partie, il faut être le premier à construire 2 Palais.

Déroulement d'un tour

1) Début du tour et revenus (attaquant uniquement)

- Révélez des cartes Royaume jusqu'à en avoir cinq au marché.
- L'attaquant reçoit les revenus dus aux effets de début de tour sur ses Bâtiments s'il en possède.



2) Développement (attaquant uniquement)

Durant cette phase, l'attaquant peut soit acheter une carte Royaume, soit promouvoir un Héros, soit passer, en suivant les étapes indiquées ci-dessous :

ACHETER UNE CARTE ROYAUME

L'attaquant choisit une carte Royaume au marché et en paye le coût à la banque :

- Les Citoyens ont un effet instantané, après quoi ils sont retirés du jeu. Si la carte indique un revenu, prenez dans la banque les ressources correspondantes puis appliquez les effets de la carte.
- Les Objets magiques sont placés face visible dans le royaume du joueur. Ils seront utilisés plus tard, après quoi ils seront retirés du jeu. Utiliser un Objet magique acheté auparavant ne coûte rien de plus.
- Les Bâtiments sont conservés face visible dans le royaume du joueur et ont un effet permanent. Le Palais est un Bâtiment qui n'a aucun effet mais qui est nécessaire afin de remporter la partie.

PROMOUVOIR UN HÉROS

L'attaquant paye 2 ressources de son choix à la banque, puis pioche la première carte du paquet des Héros avancés.

Il ajoute ensuite la carte Héros avancé à sa main et remplace la carte Héros de départ correspondante, qu'il place face visible dans son royaume. Chacun peut ainsi voir de quels Héros avancés l'adversaire dispose.

PASSER

L'attaquant peut décider de n'effectuer aucune action de développement.

3) Combat

JOUER DES CARTES

L'attaquant choisit 3 cartes parmi ses 9 cartes Héros (de départ ou avancés) et les joue devant lui, face cachée. Ce sont les Héros attaquants.

Le défenseur fait de même. Ce sont les Héros défenseurs.

RÉVÉLER LES CARTES

L'attaquant et le défenseur révèlent tous les deux les cartes qu'ils ont jouées.

RÉSOUTRE LE COMBAT

Chaque Héros défenseur peut bloquer un Héros attaquant ayant la même icône de catégorie (en haut à droite des cartes Héros). Si un Héros est bloqué, il n'a aucun effet.

Les Héros avancés peuvent être bloqués par les Héros de départ possédant la même icône et vice versa.



Blocage réussi

L'attaquant peut ensuite utiliser certains ou tous les Héros non bloqués. Afin d'utiliser un Héros, l'attaquant doit en

payer le coût (bannière -). S'il s'acquitte de ce coût, il reçoit alors les revenus de ce Héros (bannière + et, dans le cas de la Cuisinière, l'effet de la carte). Les revenus d'un Héros peuvent être utilisés pour payer le coût d'un autre Héros.

Si l'attaquant ne peut pas ou ne veut pas payer un héros, celui-ci est ignoré et n'a aucun effet.

Le défenseur ne doit pas payer ses Héros, qu'ils aient réussi à en bloquer un autre ou non.

REPRENDRE LES HÉROS EN MAIN

L'attaquant et le défenseur reprennent en main les 3 cartes Héros qu'ils ont jouées lors de ce combat.

4) Second développement (attaquant uniquement)

L'attaquant peut effectuer une seconde action de développement selon les mêmes règles qu'en phase 2.

5) Vérification de fin de partie

À la fin du tour, si l'attaquant n'est pas parvenu à construire de second Palais, les rôles sont inversés et le nouvel attaquant commence un nouveau tour.

Si l'attaquant a réussi à construire un second Palais, il remporte immédiatement la partie.

Effets des Héros

Voleuse et Monte-en-l'air :
la Voleuse permet à l'attaquant de voler une ressource de son choix au défenseur (). La Monte-en-l'air fait de même avec 2 ressources.

Cuisinière et Cuisinière royale :
en plus des revenus habituels, la Cuisinière permet au joueur de remettre une des cartes Royaume du marché sous le paquet, et de la remplacer par la première carte du paquet (). La Cuisinière royale fait de même avec 2 cartes Royaume.

Exemple de tour de jeu

Dans l'exemple qui suit, Christine est l'attaquante et Antoine le défenseur.



1. DÉBUT DU TOUR ET REVENUS

Plus tôt dans la partie, Christine a acheté une Ferme. Elle reçoit donc au début de son tour 1  de la banque.

2. DÉVELOPPEMENT

Grâce à sa Ferme, Christine possède maintenant 1  en plus des 2  et d'1  qu'elle avait déjà. Elle a maintenant le choix :



1. Elle pourrait dépenser 1  pour acheter le Port au marché et le rajouter à son royaume, ou
2. Elle pourrait dépenser 2 de ses ressources afin de promouvoir un de ses Héros.

Christine décide qu'un Héros plus puissant serait plus intéressant, elle paye donc 2  à la banque et pioche la première carte du paquet Héros avancés et obtient le Maître d'armes. Elle le met dans sa main afin de remplacer le Chevalier, qu'elle pose face visible devant elle.

3. COMBAT

Christine doit maintenant attaquer Antoine.



1. Elle choisit secrètement 3 Héros dans sa main : son nouveau Maître d'armes, son Voyageur et son Bandit.

2. Quant à lui, Antoine choisit 3 Héros défenseurs : son Chevalier, son Baron et sa Cuisinière.



3. Le Chevalier d'Antoine bloque le Maître d'armes de Christine, mais les autres Héros parviennent à attaquer.



4. Christine décide de payer le coût de son Voyageur et reçoit donc 1  et 1  de la banque. Elle décide en revanche de ne pas payer le coût de son Bandit. Celui-ci reste donc sans effet.

5. Maintenant que le combat est terminé, les 6 Héros retournent dans la main de leur propriétaire respectif.

4. DÉVELOPPEMENT

Christine a gagné 1  et 1  grâce au combat et peut maintenant les utiliser.

Elle aimerait bien construire un Palais, mais ne possède pas suffisamment de ressources pour cela. Elle décide d'acheter l'Érudite au marché en payant 1  à la banque.



L'Érudite possède un effet instantané, Christine reçoit donc 1  de la banque et promet un Héros de départ gratuitement. Elle retire ensuite l'Érudite du jeu.

Puisque Christine ne possède pas encore 2 Palais, la partie continue. Antoine devient le nouvel attaquant et va donc pouvoir se venger !





Variante pour 3 ou 4 joueurs : encore plus de cupidité !

Si vous possédez deux boîtes de L'Ambition des Rois, vous pouvez faire des parties à 3 ou 4 joueurs à l'aide des ajustements suivants :

Mise en place

- Chaque joueur reçoit une main de Héros de départ. Les deux paquets de Héros avancés sont mélangés en un seul.
- On utilise un seul paquet de cartes Royaume, en enlevant au préalable l'Université.
- 5 Palais sont utilisés.

3 joueurs

À 3 joueurs, on distribue les ressources de départ comme suit :

- Joueur 1 : 1  OU 1 
- Joueur 2 : 1  OU 1 
- Joueur 3 : 1  OU 1 

4 joueurs

À 4 joueurs, on distribue les ressources de départ comme suit :

- Joueur 1 : 1 
- Joueur 2 : 1  OU 1 
- Joueur 3 : 1  OU 1 
- Joueur 4 : 1  ET 1 



Promouvoir un Héros

Lorsqu'un joueur souhaite promouvoir un Héros, s'il pioche un Héros avancé qu'il possède déjà, il pioche jusqu'à en avoir un qu'il n'a pas. Les Héros défaussés ainsi sont à nouveau mélangés dans la pile des Héros avancés.

Déroulement du jeu et ordre du tour

Le jeu se déroule en sens horaire, chaque joueur attaquant à son tour le joueur situé à sa gauche, jusqu'à ce que tout le monde ait été attaquant. Lorsque tous les joueurs sauf un ont construit leur premier Palais, la partie se poursuit normalement à ceci près qu'à son tour chaque joueur attaque à présent le joueur situé à sa droite.

Combat

Le combat se déroule comme suit :

1. L'attaquant et le défenseur jouent tous deux leurs Héros face cachée.
2. L'attaquant révèle ses Héros.
3. Chaque joueur ne participant pas au combat peut, dans l'ordre du tour, parier 1 ressource de son choix sur l'attaquant ou le défenseur.

4. Le défenseur révèle ses Héros.
5. Les joueurs déterminent la réussite de l'attaque :

- **Attaque réussie :**

Si 0 ou 1 Héros en attaque a été bloqué, l'attaque réussit. Les joueurs ayant parié sur l'attaquant récupèrent leur mise ainsi qu'une ressource supplémentaire du même type, prise dans la banque. Les ressources pariées sur le défenseur sont perdues et sont mises à la banque.

- **Attaque manquée :**

Si 2 ou 3 Héros en attaque ont été bloqués, l'attaque échoue. Les joueurs ayant parié sur le défenseur récupèrent leur mise ainsi qu'une ressource supplémentaire du même type, prise dans la banque. Les ressources pariées sur l'attaquant sont perdues et sont mises à la banque.

6. L'attaque est ensuite résolue normalement.



Qui sera le plus cupide de tous ?

DATE	JOUEUR 1	JOUEUR 2	JOUEUR 3	JOUEUR 4	DURÉE	VAINQUEUR



AUTEURS :

Hayato Kisaragi
Bruno Faidutti

CHEF DE PROJET :

Nicolas Bongiu

RESPONSABLE DU DÉVELOPPEMENT :

Todd Rowland

ILLUSTRATIONS :

Minat's et Gong Studios

GRAPHISME :

Matt Paquette

TRADUCTION FRANÇAISE :

Maël Brustlein, Thomas Million et Bruno Larochette

ÉDITION ORIGINALE :

One Draw



555 El Camino Real #A393
San Clemente, CA 92672
USA



ATTENTION : Ne convient pas à des enfants de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Données et adresse à conserver. 01-2019

Adaptation et
distribution française :



ZAL Les Garennes
F62930 WIMEREUX - France
www.gigamic.com