

SECONDE ÉDITION

LE ROI
EST MORT

PEER SYLVESTER

ILLUSTRÉ PAR BENOÎT BILLION

Le roi est mort. Le royaume est divisé. Trois factions – les Écossais, les Gallois et les Anglais – se disputent le contrôle de la Grande-Bretagne. Alors que l'instabilité gagne du terrain et que les envahisseurs étrangers sont aux portes du royaume, celui-ci cherche désespérément un roi. Mais qui voudra d'une telle responsabilité ?

Vous êtes des nobles, des personnes de pouvoir, des commandants et des comploteurs prétendant au trône. Sans soutien pour prendre le pouvoir par vous-même, il vous faudra gagner les faveurs des factions afin qu'elles vous hissent sur le trône. Manœuvrez habilement pour que le conflit tourne en faveur de votre faction privilégiée. Il serait malavisé cependant de tout miser sur une seule faction...

Le trône est vacant et l'île est en proie au chaos. Saurez-vous tirer profit de la situation et vous emparer du trône ?

APERÇU

Le roi est mort se déroule à l'époque médiévale dans une Grande-Bretagne où règne l'instabilité politique. Au cours du jeu, vous allez résoudre des luttes de pouvoir dans les huit régions qui composent l'île. Déterminez ainsi quelle faction se hissera au sommet et couronnera le nouveau roi. Devenez le candidat préféré de la faction triomphante, et le royaume sera vôtre !




Pendant la partie, vous allez jouer des cartes Action qui permettront d'influencer l'équilibre du pouvoir sur le plateau. Vous n'aurez en tout et pour tout que ces huit cartes en main pour toute la partie. Savoir quand il faudra jouer ou passer votre tour sera la clef de la victoire. Agissez trop tôt et vos opposants déjoueront vos plans, attendez trop longtemps et le destin de l'île sera déjà scellé.

À chaque fois que vous entreprenez une action, vous convoquez un partisan à votre cour. Cela augmente votre influence au sein de la faction à laquelle ce partisan appartient. Chaque partisan rallié à votre cause renforce donc votre position de meneur au sein de sa faction. Mais attention, convoquer un partisan affaiblit l'influence de sa faction dans la région où il a été pris, ce qui rend les luttes de pouvoir plus difficiles à remporter.




Une fois que chaque région a été revendiquée, la faction contrôlant une majorité de régions prend le pouvoir, et le joueur ayant le plus d'influence au sein de cette faction remporte la partie.

CONTENU

54 CUBES PARTISAN

-  18 partisans écossais
-  18 partisans gallois
-  18 partisans anglais

24 JETONS CONTRÔLE

-  8 jetons Contrôle écossais
-  8 jetons Contrôle gallois
-  8 jetons Contrôle anglais

3 JETONS INSTABILITÉ



4 JETONS NÉGOCIATION



Invasion

Le joueur est le joueur ou l'équipe qui obtient la majorité de voix.

On se compose d'un partisan de chaque faction.



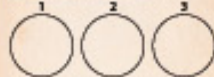
En cas d'égalité

Le joueur à avoir joué en dernier une carte Action gagne.

Couronnement

Le joueur qui contrôle le plus de régions est élu roi.

Si deux factions ont gagné le même nombre de régions, la faction ayant obtenu le plus de partisans dans la région la plus importante.



En cas d'égalité

Le joueur qui compte le plus de partisans dans la région la plus importante.

1 CARTE VICTOIRE



8 CARTES RÉGION



32 CARTES ACTION
(4 JEUX DE 8 CARTES)



12 CARTES ACTION SPÉCIALE
Les cartes Action spéciale ont un symbole ✚
avant et après leur intitulé



PLATEAU

- A. Régions de Grande-Bretagne
- B. La France
- C. Réserve
- D. Espaces numérotés



MISE EN PLACE

PLATEAU

Disposez le plateau au centre de la table.

À DEUX JOUEURS

Si vous disputez une partie à deux joueurs, remettez deux partisans de chaque faction dans la boîte.

RÉGIONS D'ORIGINE

Placez deux partisans écossais à Moray, deux partisans gallois à Gwynedd, et deux partisans anglais dans la région d'Essex.

PARTISANS

Remettez le reste des partisans dans le sac en tissu. Distribuez, au hasard, deux partisans à chaque joueur, qu'ils devront placer devant eux. Cela représente leur cour.

Placez, au hasard, des partisans dans chaque région pour qu'au final il y en ait quatre par territoire. *Pour Moray, Gwynedd et Essex, cela signifie qu'il faut ajouter deux partisans supplémentaires.*

Placez le reste des partisans dans la case Réserve.

Remettez le sac en tissu dans la boîte de jeu.

JETONS

Remettez à chaque joueur un jeton Négociation.

Placez tous les jetons Contrôle dans la case Réserve.

Placez tous les jetons Instabilité dans la région de France.

CARTES

Remettez à chaque joueur les huit cartes Action suivantes: « Renforts écossais », « Renforts gallois », « Renforts anglais », « Négociation », « Manœuvrer », « Déjouer », et deux cartes « Rassembler ».

N'utilisez pas les cartes Action spéciale.

Mélangez les cartes Région et disposez-les face visible à côté de chaque espace numéroté du plateau.

Placez la carte Victoire à côté du plateau pour qu'elle soit accessible facilement.

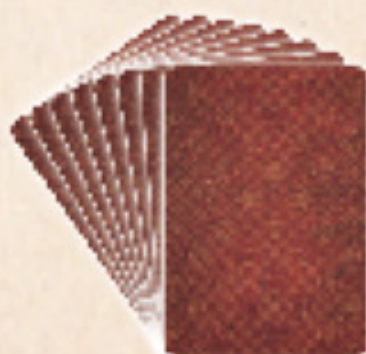
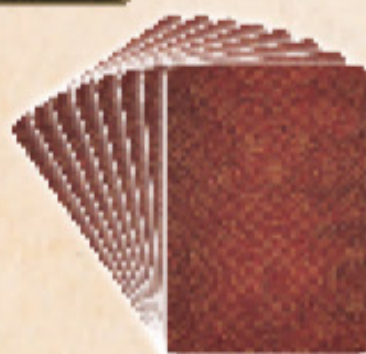
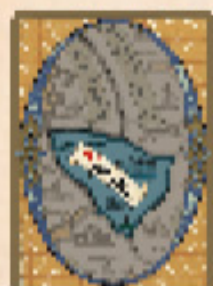
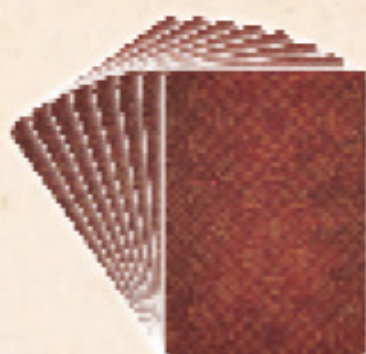
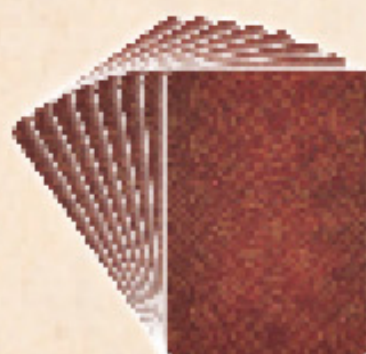
PREMIER JOUEUR

Le joueur ayant visité en dernier un château commence la partie.

JEU AVANCÉ

Vous pouvez choisir d'entamer une partie avancée si tous les joueurs connaissent le jeu de base et sont d'accord. Pour ce faire, ne distribuez pas les cartes Action « Renforts écossais », « Renforts gallois » ni « Renforts anglais » et remettez-les dans la boîte de jeu. Mélangez les cartes Action spéciale et distribuez-en trois à chaque joueur sans les montrer. Remettez toutes les cartes Action spéciale non utilisées dans la boîte de jeu sans les regarder.

Exemple d'une mise en place à quatre joueurs



COMMENT JOUER

Tour

Le jeu s'effectue dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur devra à son tour jouer une carte Action ou passer son tour. En plus de ce déroulement, et ce jusqu'à la fin de la partie, le jeu sera entrecoupé de luttes de pouvoir.

Lorsque vous décidez de jouer une carte Action, vous la jouez depuis votre main et résolvez son effet. Une fois l'effet de la carte résolu, vous devez convoquer un partisan à votre cour. Cela sera expliqué en détail plus loin.

Lorsque vous décidez de passer votre tour, vous ne jouez pas pendant un tour. Lorsque c'est à nouveau à vous de jouer, vous choisissez à nouveau de jouer une carte Action ou de passer votre tour.

Si tous les joueurs, à partir du premier qui a passé son tour, décident de passer leur tour, il faut résoudre une lutte de pouvoir.

Luttes de pouvoir

Pour résoudre une lutte de pouvoir, il faut identifier la région en proie à la lutte; il s'agit de la « région contestée ». Pour ce faire, regardez la carte Région placée à côté du plus petit chiffre dans les espaces numérotés. *En d'autres termes, la première lutte de pouvoir a lieu dans la région indiquée sur la carte placée au niveau du numéro « 1 » dans les espaces numérotés. La deuxième lutte aura ensuite lieu dans la région indiquée sur la carte placée au niveau du numéro « 2 » dans les espaces numérotés, etc.*

Regardez quelle faction dispose du plus grand nombre de partisans au sein de la région contestée. Placez ensuite un jeton Contrôle de la couleur de cette faction dans la région. Cela signifie que ladite faction contrôle la région. Mettez tous les partisans de la région contestée dans la réserve.

En cas d'égalité parmi les partisans, ou s'il n'y a aucune faction présente dans la région contestée, cette dernière devient instable. Placez un jeton Instabilité dans la région. Mettez tous les partisans de la région contestée dans la réserve. *S'il y a trois jetons Instabilité sur le plateau, le jeu s'arrête immédiatement avec l'invasion des Français.*

Enfin, retournez la carte de la région contestée face cachée. Le jeu se déroule ensuite normalement par le tour du prochain joueur.

Jouer des cartes Action

Durant la partie, vous allez devoir entreprendre des actions pour placer, déplacer et enlever des partisans du plateau. Ce faisant, vous pouvez influencer sur le cours du jeu et décider quelle faction gagnera le contrôle de telle ou telle région lors d'une lutte de pouvoir, modelant ainsi le plateau en votre faveur.

Entreprendre une action signifie jouer une carte Action depuis votre main et résoudre son effet. Les effets de chaque carte sont expliqués dans les prochaines pages. Vous n'êtes pas obligé de concentrer vos actions sur l'actuelle région contestée.

Lorsque vous résolvez une action, vous ne pouvez jamais placer ou déplacer des partisans dans une région contrôlée (une région marquée d'un jeton Contrôle ou Instabilité). Dès qu'une lutte de pouvoir a été résolue dans une région, son allégeance est fixée pour le reste de la partie.

Dès que vous avez résolu son effet, placez la carte Action face visible devant vous, dans une pile de défausse, pour que tout le monde puisse voir l'action que vous venez d'entreprendre. Il vous est possible de regarder les cartes dans votre pile de défausse, mais vous ne pouvez jamais regarder dans les défausses des autres joueurs (seule la carte du haut vous reste visible).

Une fois que vous avez joué une carte Action, il n'est plus possible de l'utiliser à nouveau. *Cela signifie que vous ne pouvez pas entreprendre plus de huit actions par partie.*

CONVOQUER DES PARTISANS À VOTRE COUR

Après avoir entrepris une action, vous devez convoquer un partisan à votre cour. Pour ce faire, désignez n'importe quel partisan dans n'importe quelle région et placez-le devant vous.

Vous pouvez choisir un partisan d'une région qui n'était pas impliquée dans votre action, mais vous ne pouvez pas choisir de partisan de la réserve.

Convoquer un partisan à votre cour renforce votre position pour être le favori de cette faction à la fin de la partie, mais a aussi un impact sur l'issue d'une lutte de pouvoir dans la région concernée.

ACTIONS PARTIELLES

Lorsque vous résolvez une action, vous devez la mener à bien. S'il n'est pas possible de résoudre son effet en totalité, vous devez en résoudre le plus possible. Vous pouvez toujours entreprendre une action, même si celle-ci ne peut être résolue qu'à moitié, ou même pas du tout. Après chaque action (même celles qui n'aboutissent pas ou ne sont résolues qu'à moitié), vous convoquez toujours un partisan à votre cour.

FIN DE PARTIE

Déclencheur

La partie se termine soit par l'invasion des Français, soit par le couronnement d'un nouveau roi. Le gagnant est déterminé différemment en fonction l'une ou l'autre de ses deux conditions :

- Si les trois jetons Instabilité sont sur le plateau, alors la partie s'arrête immédiatement par l'invasion des Français.
- Si les huit luttes de pouvoir sont résolues sans qu'il y ait eu d'invasion, alors la partie se termine par un couronnement.

Invasion

Les Français envahissent la Grande-Bretagne, et le meneur qui arrive à unifier les factions pour résister à l'envahisseur sera à terme en droit d'accéder au trône.

Lors d'une invasion, le joueur qui remporte la partie est celui qui détient la majorité de sets complets de partisans.

Un set se compose d'un partisan de chaque faction.



Un exemple de set complet

En cas d'égalité, le gagnant parmi les joueurs à départager est celui qui a joué une carte Action en dernier.

La résistance face à l'envahisseur nécessite un meneur clairvoyant !



Couronnement

La lutte de pouvoir s'achève par le sacre d'un nouveau roi. Le prétendant qui bénéficie du soutien de la faction la plus influente monte sur le trône.

Posez la carte Victoire devant les joueurs, côté couronnement vers le haut. Sur les espaces indiqués, classez les trois factions par ordre d'influence.

La faction la plus influente est celle qui contrôle le plus grand nombre de régions. Si deux factions contrôlent le même nombre de régions, la plus influente est celle qui a remporté en dernier une lutte de pouvoir. *Il vous est toujours possible de vérifier quelle lutte de pouvoir s'est déroulée en dernier en retournant les cartes Région placées autour du plateau.*

Lors d'une fin de jeu par couronnement, le joueur qui remporte la partie est celui qui dispose à sa cour du plus grand nombre de partisans appartenant à la faction la plus influente.

En cas d'égalité, le vainqueur parmi les joueurs à départager est celui qui compte à sa cour le plus grand nombre de partisans appartenant à la seconde faction la plus importante.

Si l'égalité persiste malgré tout, le gagnant est celui ayant utilisé en premier toutes ses cartes Action.

Après cette période tumultueuse, le nouveau roi devra se montrer intrépide !



Dans cet exemple, les Gallois sont la faction la plus influente. Le joueur qui dispose du plus grand nombre de partisans gallois est donc déclaré vainqueur. En cas d'égalité du nombre de partisans gallois, le vainqueur parmi les joueurs à départager est celui qui dispose du plus grand nombre de partisans écossais.

VARIANTE À QUATRE JOUEURS

Alliances

Si vous entamez une partie à quatre joueurs, vous jouerez en équipes de deux. Le joueur assis en face de vous sera votre allié.

Vous n'êtes pas autorisé à parler tactique ou stratégie avec votre allié, et vous ne pouvez pas lui montrer vos cartes Action.

Le jeu se déroule de façon habituelle, chaque joueur convoquant des partisans à sa propre cour. La partie se termine toujours avec une invasion ou un couronnement, mais l'aboutissement diffère légèrement.

Invasion

Si le jeu se termine par une invasion, mettez tous les partisans de votre cour et de celle de votre allié ensemble.

L'équipe gagnante est celle qui dispose du plus grand nombre de sets.

Un set se compose d'un partisan de chaque faction.

En cas d'égalité, l'équipe gagnante est celle ayant joué une carte Action en dernier.

Couronnement

Dans le cas d'un couronnement, gardez vos partisans séparés de ceux de votre allié.

Placez la carte Victoire sur la table, côté couronnement vers le haut, puis déterminez l'influence des factions comme lors d'une partie normale.

Dans le cas d'un couronnement, le joueur qui détient la majorité de partisans appartenant à la faction la plus influente remporte la partie. Son allié fait partie de l'équipe gagnante. *À défaut d'être roi, le joueur non couronné devient le pouvoir derrière le trône.*

En cas d'égalité, le vainqueur parmi les joueurs à départager est celui qui compte à sa cour le plus grand nombre de partisans appartenant à la seconde faction la plus importante.

Si l'égalité persiste malgré tout, l'équipe gagnante est celle ayant utilisé en premier toutes ses cartes Action.



LES CARTES ACTION



RENFORTS ÉCOSSAIS

Placez deux partisans écossais depuis la réserve dans une région qui borde une région contrôlée par les Écossais.

Si la région de Moray n'est pas déjà contrôlée par une autre faction ou déclarée instable, vous pouvez également placer les partisans dans une région adjacente à Moray.

Vous devez placer les deux partisans dans la même région. S'il y a moins de deux partisans écossais dans la réserve, placez autant de partisans que vous pouvez.



RENFORTS GALLOIS

Placez deux partisans gallois depuis la réserve dans une région qui borde une région contrôlée par les Gallois.

Si la région de Gwynedd n'est pas déjà contrôlée par une autre faction ou déclarée instable, vous pouvez également placer les partisans dans une région adjacente à Gwynedd.

Vous devez placer les deux partisans dans la même région. S'il y a moins de deux partisans gallois dans la réserve, placez autant de partisans que vous pouvez.



RENFORTS ANGLAIS

Placez deux partisans anglais depuis la réserve dans une région qui borde une région contrôlée par les Anglais.

Si la région d'Essex n'est pas déjà contrôlée par une autre faction ou déclarée instable, vous pouvez également placer les partisans dans une région adjacente à Essex.

Vous devez placer les deux partisans dans la même région. S'il y a moins de deux partisans anglais dans la réserve, placez autant de partisans que vous pouvez.



ASSEMBLÉE

Placez un partisan écossais, un partisan gallois et un partisan anglais depuis la réserve dans une ou plusieurs régions.

Il est possible de placer les partisans dans une même région ou de les répartir dans des régions différentes.

S'il n'y a plus de partisans d'une faction donnée dans la réserve, ne placez pas de partisan d'une autre faction à la place. Continuez de résoudre l'effet de la carte en plaçant les partisans des factions restantes.

Vous démarrez la partie avec deux cartes Assemblée.



NÉGOCIATION

Échangez deux cartes Région face visible. Placez un jeton Négociation sur l'une des cartes que vous venez de permuter.

Vous ne pouvez échanger des cartes face retournée ou marquées d'un jeton Négociation.

S'il reste moins de deux régions interchangeables, la carte Négociation n'a aucun effet.



MANŒUVRE

Échangez un partisan d'une région avec un partisan d'une autre région.

Vous pouvez échanger des partisans de la même faction. *Cela n'a aucun effet pratique, mais vous permet de convoquer un partisan à votre cour.*

Vous êtes obligé de faire l'échange si vous en avez la possibilité. Dans le cas contraire, la carte Manœuvre n'a aucun effet.

Vous ne pouvez pas utiliser une carte Manœuvre pour annuler l'effet d'une autre carte Manœuvre sauf si au moins une autre action a été réalisée entre les deux.



DÉJOUER

Échangez un partisan d'une région avec deux partisans d'une région adjacente.

Il est possible d'échanger des partisans de la même faction.

Vous devez effectuer l'échange en totalité si c'est possible. Si ça ne l'est pas, vous devez échanger un partisan avec au minimum un autre partisan d'une région adjacente. Dans le cas contraire, la carte Déjouer n'a aucun effet.

Vous ne pouvez pas utiliser une carte Déjouer pour annuler l'effet d'une autre carte Déjouer sauf si au moins une autre action a été réalisée entre les deux.

ACTIONS SPÉCIALES

Les cartes Action spéciale ne peuvent être utilisées que lors des parties avancées.



ESPION

Résolvez l'effet d'une carte Action placée face visible au sommet de l'une des piles de défausse d'un autre joueur.

Cette action compte comme une copie conforme de la carte Action que vous avez choisie. Les règles d'actions partielles s'appliquent normalement.



EMBUSCADE

Placez deux partisans écossais depuis la réserve dans une région, puis mettez un partisan de cette région dans la réserve.

Vous devez résoudre tous les effets de l'action dans cette même région.

Le partisan qui va en réserve peut être l'un de ceux qui ont été placés.

S'il y a moins de deux partisans écossais dans la réserve, placez autant de partisans que vous pouvez.



MARCHE

Déplacez deux partisans d'une région unique vers une autre région unique adjacente.

Vous devez déplacer les deux partisans vers la même région.

Vous devez effectuer le déplacement en totalité si c'est possible.

Si cela ne l'est pas, vous devez déplacer au moins un partisan si possible. Dans le cas contraire, la carte Marche n'a aucun effet.



COMLOT

Vous ne pouvez pas jouer cette carte pendant la partie.

Révélez-la en fin de partie lors de la détermination du gagnant. Elle

compte comme un partisan supplémentaire de la faction de votre choix.

Si le jeu se termine sur un couronnement et que vous êtes à égalité avec un autre joueur pour le départage de la faction la plus influente, vous remportez la partie. Cela remplace le départage habituel (le joueur ayant joué toutes ses cartes Action en premier).



ASSISTANCE

Identifiez la faction qui dispose du plus grand nombre de partisans dans la réserve. Placez deux partisans de cette faction dans une région choisie.

Vous devez placer les deux partisans dans la même région.

Si deux factions ou plus ont le même nombre de partisans dans la réserve, choisissez l'une d'entre elles et placez deux de ses partisans sur une région.



INFLUENCE

Échangez un partisan anglais d'une région avec deux partisans non anglais d'une autre région.

Les partisans non anglais peuvent être de la même faction ou de deux factions différentes.

Vous devez accomplir l'échange dans sa totalité. Si ce n'est pas possible, vous devez échanger un partisan anglais contre au moins un autre partisan d'une autre faction. Dans le cas contraire, la carte Influence n'a aucun effet.



CONFLIT

Échangez un partisan gallois d'une région au choix avec un partisan non gallois d'une autre région.

L'échange doit être fait en totalité si c'est possible. Si ça ne l'est pas, la carte Conflit n'a aucun effet.



DÉCRET

Échangez deux partisans écossais de n'importe quelle région avec deux partisans non écossais d'une région adjacente.

Les partisans non écossais peuvent être de la même faction ou d'une faction différente.

Vous devez effectuer l'échange en totalité si c'est possible. Si ça ne l'est pas, vous avez plusieurs solutions: échanger un partisan écossais contre deux partisans non écossais, ou alors deux partisans écossais contre un partisan non écossais. Si vous ne pouvez pas le faire, vous devez échanger un partisan écossais contre un partisan non écossais. Si aucune solution n'est possible, la carte Décret n'a aucun effet.



RÉSISTANCE

Placez deux partisans non écossais depuis la réserve dans n'importe quelle région qui borde une région contrôlée par les Écossais.

Si la région de Moray n'est pas déjà contrôlée par une autre faction

ou déclarée instable, vous pouvez également placer les partisans dans une région adjacente à Moray.

Vous devez placer les deux partisans dans la même région. Les partisans non écossais peuvent être de la même faction ou de factions différentes.



APAISEMENT

Prenez un partisan gallois dans n'importe quelle région qui borde une région contrôlée par les Gallois, et mettez-le dans la réserve. Puis placez deux partisans depuis la réserve dans cette région.

Si la région de Gwynedd n'est pas déjà contrôlée par une autre faction ou déclarée instable, vous pouvez effectuer cette action dans une région adjacente à Gwynedd.

Vous devez placer les deux partisans dans la région où vous avez pris le partisan gallois. Les partisans peuvent être de factions différentes ou de même faction, galloise comprise.

S'il n'y a aucun partisan gallois dans la région choisie, placez-y juste deux partisans depuis la réserve. Si aucun déplacement n'est possible, la carte Apaisement n'a aucun effet.



RÉPRESSION

Prenez un partisan anglais et un partisan de n'importe quelle faction dans n'importe quelle région qui borde une région contrôlée par les Anglais, puis mettez-les dans la réserve. Placez ensuite un partisan de la réserve dans cette région.

Si la région d'Essex n'est pas déjà contrôlée par une autre faction ou déclarée instable, vous pouvez effectuer cette action dans une région adjacente à Essex.

L'échange des partisans doit s'effectuer dans la même région. Le partisan placé peut être anglais.

S'il n'y a aucun partisan anglais dans la région choisie, mettez juste un partisan dans la réserve, et placez ensuite un partisan depuis la réserve dans cette région. S'il n'y a pas de partisans dans la région choisie, ajoutez-y simplement un partisan depuis la réserve. Si aucun déplacement n'est possible, la carte Répression n'a aucun effet.



RASSEMBLEMENT

Prenez un partisan écossais dans n'importe quelle région qui borde une région contrôlée par les Écossais, et mettez-le dans la réserve. Placez ensuite deux partisans depuis la réserve dans cette région.

Si la région de Moray n'est pas déjà contrôlée par une autre faction ou déclarée instable, vous pouvez effectuer cette action dans une région adjacente à Moray.

Vous devez placer les deux partisans dans la région où vous avez pris le partisan écossais. Les partisans peuvent être de factions différentes ou de même faction, écossaise comprise. S'il n'y a aucun partisan écossais dans cette région, placez-y juste deux partisans depuis la réserve. Si aucun déplacement n'est possible, la carte Rassemblement n'a aucun effet.





Auteur du jeu: Peer Sylvester

Illustrations: Benoît Billion

Développement jeu: Filip Falk Hartelius & Anthony Howgego

Conception graphique: Steven Meyer-Rassow

Première publication en Grande-Bretagne en 2020 par OSPREY GAMES Bloomsbury Publishing Plc

Kemp House, Chawley Park, Cumnor Hill, Oxford OX2 9PH, UK

29 Earlsfort Terrace, Dublin 2, Ireland

1385 Broadway, 5th Floor, New York, NY 10018, USA OSPREY GAMES est une marque déposée de Osprey Publishing Ltd

© Peer Sylvester, 2020. Cette édition © 2020 Osprey Publishing Ltd

Tous droits réservés. www.ospreygames.co.uk

Version française



Chef de projet: Gilbert Rodolphe

Traducteur: Salim Malik

Maquette: e-Dantès

Relecteur: Dimitri Pawlowski