

BRUTAL KINGDOM

Pour 3 – 4 Joueurs, 12 ans et plus

OBJECTIFS

La cour du roi n'est pas un endroit pour les âmes sensibles, ni pour les faibles en griffes et en crocs. Ici, presque tout le monde complot secrètement pour faire pencher la balance du pouvoir dans son sens en utilisant certains personnages qui leur rapporteront des jetons d'influence convoités. Cependant, plus il reste de jetons d'influence d'un certain type à la fin de la partie, plus chaque jeton de ce type vaut des points. Vous pouvez même gagner des points en éliminant les personnages bestiaux contrôlés par vos adversaires. Le joueur qui aura le plus de points à la fin de la partie sera victorieux.

MATÉRIEL

20 cartes personnage différentes réparties en deux couleurs :

10 cartes avec le dos clair et 10 cartes avec le dos foncé :



1 carte Chapelle



8 cartes récapitulatives (4 x Personnages, 4 x tableaux des éliminations)



39 jetons d'influence :

13 jetons bleus (Influence royale)

13 jetons verts (Influence religieuse)

13 jetons jaunes (Influence mystique)



12 jetons Élimination (8 x 1 point, 4 x 3 points)



1 Carte premier joueur



MISE EN PLACE

- Avant la première partie, retirez soigneusement tous les jetons de leurs planches découpées.
- Tous les joueurs prennent 2 cartes récapitulatives, la carte Personnages et la carte des Éliminations. Ils les placent face visible devant eux. Ils peuvent ainsi voir les personnages en jeu et les interactions d'élimination.
- Placez la Chapelle face visible au centre de la table.
- Placez les jetons influence et les jetons éliminations près de la Chapelle (Chapel) pour constituer la réserve générale. Triez les jetons d'influence en fonction de leur couleur et disposez-les de façon à pouvoir vérifier en cours de jeu leur nombre restant dans la réserve générale.



Important : Dans une partie à trois joueurs, retirez deux jetons d'influence de chaque couleur de la partie.

- Les cartes Personnages avec le dos clair doivent être séparées de celles qui ont un dos foncé. Mélangez les deux paquets séparément.



Important : Dans une partie à trois joueurs, 16 cartes Personnages sont utilisées. Vous devez retirer de la partie les cartes de rang 1 à 4 : le Charlatan (Quacksalber), le Chevalier Noir (Schwarzer Ritter), la Courtisane (Kurtisane) et la Voyante (Hellsheerin).

- Le joueur au comportement le plus royal joue en premier. S'il n'y a pas de consensus à ce sujet, c'est le joueur le plus âgé qui commence. Ce joueur reçoit la carte Premier joueur, qui est placée devant lui. La ruse peut alors commencer !

MÉCANIQUES DE JEU

- La partie va se dérouler en 4 manches. Lors de chaque manche, 4 tours vont avoir lieu. À chaque tour, chaque joueur va révéler une carte personnage de sa main. À la fin des 4 tours, la manche est terminée. Après la quatrième manche, la partie est terminée et le vainqueur est déterminé.
- Au début de chaque manche, chaque joueur reçoit deux cartes personnages au dos clair et deux cartes personnages au dos foncé (voir page 3, la distribution des cartes personnages).
- Ainsi, chaque joueur dispose d'une main de 4 cartes à chaque manche, qu'il va pouvoir (plus ou moins) jouer à chaque tour. Une fois que toutes les cartes ont été jouées, la manche se termine par la distribution des jetons d'influence.



- Chaque joueur joue ses cartes personnages face visible, l'une sur l'autre, de façon à laisser visible **uniquement la dernière carte jouée**. Ainsi, à la fin de chaque manche, chaque joueur aura une pile de quatre cartes personnages devant lui.
- Certaines cartes personnages possèdent des **icônes d'influence** dans les angles. À la fin de chaque manche, tous les joueurs qui ont des cartes, avec des icônes d'influence, face visible dans leur pile de cartes personnages, vont gagner autant de jetons d'influence de la réserve.

Important : Lors d'une manche, une ou plusieurs cartes personnages vont pouvoir être **éliminées** par d'autres cartes personnages (voir page 6 Élimination et ses conséquences). Les cartes **éliminées** sont placées face cachée, le dos de la carte face visible dans la pile. À la fin de la manche, les cartes personnages éliminées **ne gagnent pas** de jetons d'influence.



L'ÉVÊQUE (BISCHOF) rapporte deux points d'influence vert (influence religieuse) à la fin de la manche s'il n'a pas été éliminé au cours de la manche.



La SORCIÈRE (HEXE) rapporte un point d'influence jaune (influence mystique) à la fin de la manche si elle n'a pas été éliminée au cours de la manche.



La VOYANTE (HELLSEHERIN) ne rapporte pas de points d'influence à la fin de la manche, qu'elle ait été éliminée ou non du fait qu'elle n'a pas d'icône d'influence sur la carte.

ORDRE DES ÉVÈNEMENTS DURANT UNE MANCHE

Distribution des cartes personnages

- Chaque joueur va recevoir 2 cartes personnages au dos clair face cachée.
- Deux cartes ne seront pas distribuées.

Ces deux cartes personnages vont rester au centre de la table face cachée à proximité de la Chapelle.



- Chaque joueur va choisir une carte personnage parmi les deux et qu'il va garder en main et va passer l'autre carte face cachée à son voisin de gauche. Chaque joueur aura ainsi deux cartes personnages au dos clair en main.
- Vous répétez la même procédure pour les cartes au dos foncé. Chaque joueur reçoit deux cartes Personnages au dos foncé.
- Les deux cartes restantes sont placées au centre de la table à proximité de la Chapelle et des deux cartes au dos clair.
- Chaque joueur va choisir une carte personnage au dos foncé parmi les deux qu'il va garder en main et va passer l'autre carte face cachée à son voisin de droite. Chaque joueur aura alors deux cartes personnages au dos foncé en main.
- À la fin de la distribution, chaque joueur se retrouve avec deux cartes personnages au dos clair et deux cartes personnages au dos foncé. En complément, chaque joueur connaît une carte personnage dans la main de leur voisin de droite et de gauche.



Mise en place après la distribution des cartes personnages pour une partie à 4 joueurs



Rang et carte premier joueur

- L'ordre dans lequel les cartes sont jouées est primordial. La **carte premier joueur** ainsi que le rang des cartes Personnages (de 1 à 20) jouent un rôle principal dans cette mécanique.
- Le joueur qui possède la carte premier joueur joue en **premier** une carte Personnage pour la manche et la pose face visible devant lui. Les autres joueurs font de même dans le sens horaire.
- Lorsque tous les joueurs ont posé leur première carte de la manche face visible, le joueur possédant la carte premier joueur va consulter l'ensemble des cartes qui viennent d'être posées face visible pour déterminer la **carte de plus haut rang**. La carte premier joueur est alors donnée au joueur possédant la carte personnage de plus haut rang. *Note : si le joueur ayant la carte premier joueur est celui qui a posé la carte Personnage de plus haut rang, il conserve alors la carte premier joueur.*
- Le joueur qui possède, à présent, la carte premier joueur pose en premier la **seconde** carte personnage de la manche en recouvrant sa première carte personnage posée lors du tour précédent. Les autres joueurs posent leurs cartes dans le sens horaire. *Note : Ce n'est pas rare que le joueur qui joue la dernière carte personnage d'un tour joue ensuite en premier lors du prochain tour.*
- Ces étapes sont réalisées de la même façon pour les troisièmes et quatrièmes cartes personnages. À la fin de chaque tour, le **joueur ayant la carte premier joueur doit vérifier à qui il doit transmettre cette carte pour le prochain tour**. Le joueur recevant la carte devient le premier joueur du prochain tour et débute le tour en jouant une carte.



Très important : À la fin de chaque manche, avant que les joueurs ne fassent l'inventaire de leurs cartes dans leurs piles respectives afin de déterminer les jetons d'influence reçus, il est nécessaire de déterminer le joueur qui va recevoir, pour la prochaine manche, la carte premier joueur. Ce joueur devra commencer le premier tour de la **prochaine manche** en jouant la première carte personnage.

Cette règle s'applique également lors du dernier tour de la dernière manche, même s'il n'y a plus de cartes à jouer. Le premier joueur va choisir l'ordre de distribution des jetons d'influence lors de la fin de manche. Cette étape est importante lors de la dernière manche en cas d'une pénurie potentielle de certaines couleurs de jetons influence.

- Si les instructions d'une carte commence par "Éliminez", l'effet est **immédiatement** appliqué lorsque cette carte est jouée. Cette carte "tueuse" n'est active qu'au moment où elle est posée en jeu et l'élimination doit être appliquée **immédiatement**. En complément, la carte "victime" doit, évidemment, être aussi **en jeu**. La carte victime de l'élimination doit être **face visible** devant l'un des joueurs afin que la carte tueuse puisse l'éliminer. Si ce n'est pas le cas, la carte tueuse n'a pas d'effet. *Par exemple : L'EMPOISONNEUR (GIFTMISCHERIN) a déjà été jouée et se trouve au sommet de sa pile. Par la suite, l'ÉVÊQUE (BISCHOF) et l'ABBÉ (ABT) peuvent être joués sans risque du fait que l'EMPOISONNEUR (GIFTMISCHERIN) n'agit qu'au moment où il est joué.*

- Il existe trois exceptions à cette règle d'effet immédiat (voir les instructions sur les cartes) : le ROI (KÖNIG), la REINE (KÖNIGIN) et le BOURREAU (SCHARFRICHTER). La menace d'élimination est active pour ces trois cartes jusqu'à qu'une autre carte vienne couvrir celles-ci. Le ROI (KÖNIG) peut éliminer la Reine (Königin). Le Bourreau (Scharfrichter) peut, à l'exception du Saint (Heilige), éliminer n'importe quel Personnage.

- Toutes les victimes potentielles d'une carte tueuse possèdent un jeton Crâne comme avertissement. Les Personnages qui rapportent le plus de jetons d'influence sont les victimes de prédilection.



Note : Pour savoir qui peut éliminer qui, les joueurs peuvent consulter, à tout moment, la cartes des tableaux des éliminations.

- Si un joueur réussit à éliminer une carte Personnage, il reçoit **immédiatement un jeton élimination de valeur 1**, ce qui rapporte un point de victoire en fin de partie. Si l'élimination entraîne la pose face cachée de plusieurs cartes dans une pile, le joueur ne reçoit qu'un seul jeton d'élimination.



Note : Les joueurs peuvent échanger trois jetons d'élimination de valeur 1 contre un jeton d'élimination de valeur 3 à tout moment durant la partie.



FIN DE LA MANCHE

- Après quatre tours, une fois que tous les joueurs ont joué leurs quatre cartes Personnages de leur main, la manche est terminée. Vous devez, tout d'abord, vérifier qui va recevoir la carte premier joueur pour la nouvelle manche.
- En commençant par le nouveau premier joueur, chaque joueur récupère des jetons d'influence pour chacune de ses cartes Personnage qui n'ont pas été



éliminées et qui ont des icônes d'influence. Si certains types de jetons d'influence ne sont plus disponibles, il n'y a pas de compensation pour les joueurs affectés.

- Si le SAINT (HEILIGE) n'a pas été joué, le premier joueur place un jeton élimination sur la Chapelle.
- Ensuite, les cartes Personnage sont, de nouveau, mélangées et distribuées de la même façon que lors de la mise en place.

FIN DE LA PARTIE

Après quatre manches, la partie est terminée. Les points de victoire sont calculés pour chaque joueur ainsi :

- **Chaque jeton d'influence** (vert, jaune ou bleu) rapporte au joueur un nombre de points de victoire égal au nombre de jetons d'influence de cette couleur restant dans la réserve et sur la Chapelle à la fin de la partie.

Exemple : Si la réserve et la carte Chapelle sont à la fin de la partie comme l'image ci-dessus, chaque jeton d'influence vert rapporte 3 points de victoire, chaque jeton d'influence jaune rapporte 4 points, et les jetons d'influence bleus rapportent 2 points de victoire. S'il n'y avait plus de jetons d'influence bleus disponibles dans la réserve générale, chaque jeton d'influence bleu ne rapporterait aucun point.



- Chaque jeton élimination rapporte sa valeur en points de victoire soit un ou trois points. Les jetons restants dans la réserve générale et sur la Chapelle n'a pas d'incidence sur le calcul des points de victoire pour les jetons d'élimination.

Le joueur ayant le plus de points de victoire gagne la partie.

En cas d'égalité, le joueur ayant la carte premier joueur remporte la victoire. Si les joueurs en égalité n'ont pas cette carte, le gagnant est celui qui est situé le plus près du joueur ayant la carte premier joueur en prenant en compte le sens horaire.

CONSEILS TACTIQUES

- *Pour se familiariser avec le jeu, les joueurs peuvent s'entraîner en pratiquant la première manche. Cette méthode permet aux joueurs d'apprendre les pouvoirs des différents personnages du jeu.*
- *Lors du choix des cartes à garder et à transmettre, vous devez bien réfléchir aux choix à faire. Un joueur qui se retrouve qu'avec des cartes personnages de hauts rangs (des victimes potentielles), comme le ROI (KÖNIG), l'ÉVÊQUE (BISCHOF) ou le SORCIER (ZAUBERER), en main, n'est pas certain de pouvoir jouer toutes ses cartes sans danger et court le risque de tout perdre.*
- *Les joueurs doivent être vigilants sur l'ordre du tour. Le joueur qui va poser une carte en dernier dans un tour a plus de chances de pouvoir passer en sécurité une carte personnage de haut rang. Si un joueur pose, par exemple, le ROI (KÖNIG) comme dernière carte et reçoit la carte premier joueur, il va rejouer aussitôt pour le nouveau tour. Le ROI (KÖNIG) sera alors recouvert par une nouvelle carte, qui pourrait être une carte ne pouvant pas être ciblée comme la COURTISANE (KURTISANE). Ainsi le joueur a de bonnes chances de pouvoir gagner de jetons d'influence bleu la fin de la manche.*
- *La plupart des cartes tueuses ont deux cartes victimes potentielles. Un joueur ayant, par exemple, le ROI (KÖNIG) et la REINE (KÖNIGIN) dans sa main, peut essayer de faire sortir l'ASSASSIN (MEUHLER) avec l'une des deux pour pouvoir, ainsi, jouer la seconde sans risque.*
- *Il est toujours bon de se souvenir des cartes personnages sorties. Il faut faire un effort pour se noter les cartes qui ont été jouées.*
- *Les joueurs doivent aussi avoir un œil sur les piles de cartes et évaluer les jetons d'influence qui vont rapporter ou pas des points de victoire. Si un joueur place avec succès le Roi en fin de partie et qu'il reste qu'un seul jeton d'influence bleu dans la réserve générale, les joueurs qui ont accumulé des jetons d'influence bleus pendant la partie vont se retrouver désavantager. Dans cet exemple, les jetons d'influence bleus ne vont pas rapporter de points de victoire.*
- *Ne perdez jamais espoir, même si toutes vos cartes ont été éliminées lors d'un tour. Certains joueurs peuvent gagner en récoltant des jetons d'influence sur les deux dernières manches.*
- *Vous pouvez tenter de cibler le joueur qui semble être en tête, ça peut-être une bonne option.*
- *Il est également intéressant de connaître les cartes qui se trouvent au centre de la table. Ainsi, la VOYANTE (HELLSEHERIN) ainsi que le CHEVALIER BLANC (WEIBER RITTER), le MOINE (MÖNCH) et le DRUIDE (DRUIDE) ne doivent pas être sous-estimés.*
- *Bonne intrigue, et rappelez-vous, que la loi de la jungle est de tuer ou de se faire tuer dans ce brutal règne animal.*

VARIANTE POUR TROIS JOUEURS



Au lieu d'enlever systématiquement les cartes de valeurs 1 à 4 du jeu, avant chaque manche, enlevez aléatoirement deux cartes au dos clair et deux cartes au dos foncé et mettez-les de côté sans les regarder. Ces quatre cartes sont hors jeu seulement pour la manche actuelle. Avant la nouvelle manche, remélangez toutes les cartes et procédez de la même façon.

EXPLICATIONS DÉTAILLÉES DES CARTES PERSONNAGE



CHARLATAN (QUACKSALBER)

Ressuscitez un de vos personnages qui a déjà été éliminé. Retournez la carte choisie face visible.

Si la carte ressuscitée a un pouvoir, son effet n'est pas, de nouveau, réactivé. Seule la carte ressuscitée est retournée face visible. Les autres cartes personnages dans la défausse qui ont été éliminées ne sont pas retournées face visible. Si une nouvelle carte du joueur est éliminée durant la manche, la carte ressuscitée est de nouveau affectée et retournée face cachée. Si le joueur n'a pas de carte personnage éliminée, le CHARLATAN (QUACKSALBER) est joué sans effet particulier.



CHEVALIER NOIR (SCHWARZER RITTER)

- Pas d'effet immédiat - Si vous ne recevez aucun jeton d'influence à la fin de la manche, retirez l'un de ces jetons de la partie.

Le joueur peut prendre un jeton d'influence de son choix à la fin de la manche même s'il a reçu, durant la manche, un ou plusieurs jetons d'élimination.



COURTISANE (KURTISANE)

Vous pouvez échanger une carte de chaque couleur de votre main avec n'importe quel(s) joueur(s) de votre choix.

Le joueur peut échanger deux de ses cartes avec un seul joueur ou une carte avec deux joueurs. Durant l'échange, le joueur pose la carte face cachée devant le joueur ciblé. La carte donnée par le joueur ciblé doit être une carte de même couleur (dos clair ou foncé). Ce joueur ne peut pas regarder la carte donnée avant son choix. Si le joueur n'a plus de carte de la couleur demandée, il ne peut pas être ciblé pour l'échange. Le joueur peut renoncer à un échange et échanger une seule carte. Si le joueur échange deux cartes, celles-ci doivent être de deux couleurs différentes.



VOYANTE (HELLSEHERIN)

Vous pouvez regarder secrètement les quatre cartes qui sont au milieu de la table. Les cartes au milieu de la table doivent être consultées une par une. Le joueur doit les remettre à la même place. Le joueur ne peut pas changer leurs positions.

EMPOISONNEUR (GIFTMISCHERIN), BERSERKER (BERSERKER),
ASSASSIN (MEUCHLER), ABBÉ (ABT)

Éliminez X (X) ou Y (Y) !

Si l'une de ces cartes tueur est déjà posée, les cartes victimes correspondantes peuvent être jouées sans risque. Si les deux cartes victimes d'un même personnage tueur sont en jeu, le joueur doit choisir la victime ; le tueur ne tue pas les deux victimes potentielles.





BOURREAU (SCHARFRICHTER)

Nommez un personnage. S'il est joué pendant que le BOURREAU (SCHARFRICHTER) est en jeu, ce personnage sera éliminé ! (Exception: le SAINT (HEILIGE)).

Vous devez nommer la victime au moment où le BOURREAU (SCHARFRICHTER) est posé. La carte personnage sera éliminée dès lors que le BOURREAU (SCHARFRICHTER) est posé sur le dessus de la pile et que le personnage ciblé est joué après. Le BOURREAU (SCHARFRICHTER) est particulièrement dangereux durant le dernier tour d'une manche, surtout si le joueur a mémorisé les cartes Personnage qui ont été jouées. Si le BOURREAU (SCHARFRICHTER) est posé en début d'une manche alors que les joueurs ont plusieurs cartes en main, il est facile d'éviter le danger. La menace d'une élimination cesse dès lors que la carte est recouverte par une nouvelle.



DRUIDE (DRUIDE) MOINE (MÖNCH) , CHEVALIER BLANC (WEIBER RITTER)

Vous pouvez échanger une carte de votre main contre n'importe quelle carte de la même couleur située au centre de la table.

Le joueur échange les deux cartes face cachée. Le joueur sélectionne l'une de ses cartes et l'échange avec l'une des cartes de même couleur située au centre de la table. Lors de cet échange, le joueur ne peut pas regarder, au préalable, la carte qu'il va prendre, et les autres joueurs ne peuvent pas voir la carte posée de la main du joueur.



INTRIGANT (INTRIGANT)

Échangez l'intrigant (Intrigant) avec le personnage en jeu ayant le rang le plus élevé. Si l'Intrigant (Intrigant) est, au moment où elle est jouée, la carte de plus haut rang, elle demeure devant le joueur qui l'a posée et n'est donc pas échangée. Si la carte échangée a un effet, celui-ci n'est pas activé de nouveau.



SORCIÈRE (HEXE)

Vous pouvez regarder les cartes en main de l'un des autres joueurs. Le joueur peut regarder les cartes en main d'un autre joueur au moment où la carte est posée. Le joueur ne peut pas échanger ou révéler aux autres joueurs les cartes consultées.



REINE (KÖNIGIN) , ROI (KÖNIG)

Le ROI (KÖNIG) / La REINE (KÖNIGIN) sera immédiatement éliminé s'il est joué alors que la REINE (KÖNIGIN)/ le ROI (KÖNIG) est déjà en jeu ! À l'inverse des autres cartes, le ROI (KÖNIG) et REINE (KÖNIGIN) n'activent pas leur pouvoir lorsqu'ils sont joués. La victime de la carte n'est éliminée que si la carte tueuse est la carte visible de la pile et que la carte victime est posée par la suite. La menace n'est active jusqu'à qu'une carte vienne recouvrir celle-ci.



SORCIER (ZAUBERER) , ÉVÊQUE (BISCHOF)

- Aucun effet -

En plus du ROI (KÖNIG), le SORCIER (Zauberer) et l'ÉVÊQUE (BISCHOF) sont les seules cartes qui permettent de gagner deux jetons d'influence quand elles ne sont pas éliminées. De ce fait, elles sont des cibles privilégiées des autres joueurs.



SAINT (HEILIGE)

Placez un jeton d'influence de la réserve sur la Chapelle. Le SAINT (HEILIGE) est protégé du BOURREAU (SCHARFRICHTER).



Le Saint (Heilige) est le seul personnage protégé du Bourreau (Scharfrichter). Du fait qu'aucune carte ne peut éliminer celle-ci, les cartes qui vont se retrouver dans la pile sous le Saint (Heilige) seront protégés. Si celle-ci est recouverte par une autre carte lors d'un autre tour, la protection n'est plus effective.



INQUISITEUR (INQUISITOR)

Nommez un personnage. Le joueur qui possède cette carte en main doit l'échanger avec une carte de la même couleur située au centre de la table.

Le joueur qui a la carte nommée en main doit la révéler. Durant l'échange, le joueur ne peut pas regarder la carte qu'il va prendre. L'Inquisiteur (Inquisitor) effectue son action dès qu'elle est posée. Si aucun joueur n'a la carte désignée en main, il ne se passe rien. L'INQUISITEUR (INQUISITOR) a deux rangs : 20 et 0. Lorsque le joueur pose sa carte en jeu, il choisit si la carte aura le rang le plus haut ou le rang le plus bas décidant ainsi s'il débute le prochain tour (rang 20) ou pas (rang 0).

FEUILLE DE SCORE

Nom					
Influence	@				
 Royale					
 Religieuse					
 Mystique					
					
Score Total					