

Banquet Royal

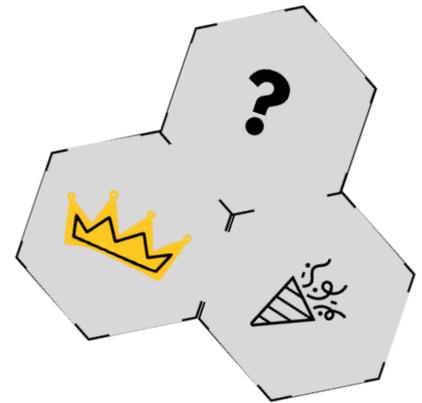
Un jeu de déplacement opportuniste

2-4 joueurs / 8+ / 20min

Comme chaque année, la princesse Céleste organise le banquet royal de ses parents. Pour cela, elle va parcourir les différentes fêtes organisées par les familles nobles du royaume, qui tentent toutes d'obtenir une invitation au banquet de l'année. Saurez-vous convaincre la princesse de vous inviter ?

Matériel

- 12 tuiles de jeu
- 1 tuile château (de départ)
- 6 jetons "moyen de transport"
- X jetons couronnes
- 1 dé à 6 faces
- 1 pion "princesse"
- 30 pions (6 x 5 couleurs -> rouge, mauve, jaune, bleu, vert)
- 1 sac pour mettre les pions
- 9 cartes "gâteaux"
- 5 cartes "famille" (rouge, mauve, jaune, bleu, vert)



But du jeu

Avoir le plus de points de renommée en fin de partie.

Mise en place

1. Un joueur prend la tuile château et la place au centre de la table avec le pion princesse dessus.
2. Un joueur prend les tuiles de jeu, les mélange face cachée, puis construit le royaume en plaçant une par une chaque tuile face visible. Lors de ce placement, le joueur doit toujours placer une tuile connectée au château de départ ou à deux autres tuiles. Il ne peut pas créer de zone vide dans son royaume.
3. Un joueur prend le sac avec les pions, les mélange, puis les place un par un au hasard sur chaque case de jeu (sauf les "?") => 1 pion par case de jeu.

4. Un joueur prend les jetons "moyen de transport", les mélange face cachée, puis les dispose au hasard face visible sur les cases "?"
5. Un joueur prend les 9 cartes "gâteaux", les mélange face cachée, puis en sélectionne 6 qu'il place face cachée à la vue de tous. Les autres cartes ne sont pas révélées et retirées de la partie.
6. Les jetons couronne sont placés à la vue de tous.
7. Distribuez une carte famille face visible à chaque joueur.
8. Le dernier joueur à avoir visité un château commence la partie.

Tour de jeu

Lors de son tour, le joueur effectue différentes phases de jeu avant de terminer son tour. On tourne de joueur actif dans le sens des aiguilles d'une montre.

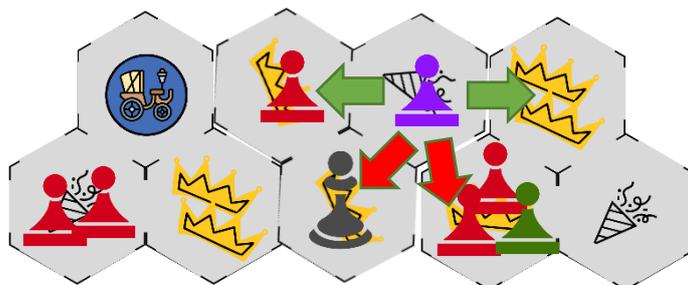
- Déplacement d'un pion ou groupe
- Déplacement de la princesse
- Faire la fête
- Fin de tour

Déplacement d'un pion ou groupe (OBLIGATOIRE)

À son tour, le joueur doit prendre un pion ou groupe de pions et le déplacer d'une case. Il y a quelques règles à respecter lors de ce déplacement :

- On ne peut pas se déplacer sur des cases "moyen de transport".
- On ne peut pas se déplacer sur une case qui comporte déjà 3 pions ou qui comporterait à la fin du déplacement plus de 3 pions.
- On ne peut pas se déplacer sur la case où se trouve la princesse. (*N'y déplacer les pions s'y trouvant*)
- On ne peut pas déplacer un pion ou groupe pion qui s'est déplacé au tour précédent.

Lorsqu'un joueur fait se rencontrer plusieurs pions sur une même case, ceux-ci se lient d'amitié et se déplaceront dorénavant ensemble. Ils forment un "groupe".



Déplacement de la princesse (OBLIGATOIRE)

Le joueur prend et lance le dé à 6 faces, puis déplace la princesse en fonction du résultat obtenu. La princesse peut se déplacer sur toutes les cases de son royaume.

- 1, 2, 3, 4 : elle doit se déplacer d'au moins 1 case et jusqu'à 4 (en fonction du résultat)
- 5 : elle ne se déplace pas
- 6 : on relance le dé

Une fois le déplacement de la princesse réalisé, il y a plusieurs possibilités :

1. La princesse est sur une case avec **moins** de 3 pions : rien ne se passe, fin de tour.
2. La princesse est sur une case "moyen de transport" : vous pouvez activer ce moyen de transport.
3. La princesse est sur une case avec 3 pions : une fête se réalise.

Faire la fête (OPTIONNEL)

Si à la fin d'un déplacement, la princesse se trouve sur une case avec 3 pions, alors une fête se déroule.

1. Les pions présents dans la fête sont placés devant les familles présentes parmi les joueurs (les pions d'autres couleurs non présentes sont retirés du jeu).
2. La princesse retourne à son château pour se reposer.
3. On distribue à chaque joueur présent au moins une fois dans la fête un nombre de couronnes égal au nombre de couronnes indiqué sur la case (si vous avez plusieurs pions de votre couleur, vous ne gagnez **QU'UNE** fois les jetons couronne). *(Si la fête a été réalisée sur l'icône « fête », sans couronne, les joueurs récupèrent uniquement leu pion).*
4. Le joueur dont c'est le tour prend une carte gâteau devant lui, la retourne et réalise son effet si c'est possible.

Fin de tour (OBLIGATOIRE)

Une fois ces phases de jeu terminées, s'il reste au moins une carte gâteau non révélée, le joueur actif passe le dé à son voisin de gauche, qui devient le nouveau joueur actif et commence un nouveau tour de jeu.

Fin de partie

Lorsqu'à la fin d'un tour, il n'y a plus de carte gâteau à révéler, la fin de partie est déclarée.

Les joueurs comptent alors leur nombre de points de renommée. Pour cela, il faut multiplier le nombre de pions devant soi par le nombre de couronnes devant soi, puis ajouter ce résultat aux éventuels points des cartes gâteaux obtenues.

Le joueur ayant le plus de points de renommée est déclaré vainqueur. Tous les joueurs à égalité sont déclarés vainqueurs et invités au banquet royal.

Moyen de transport

Lorsque la princesse termine son déplacement sur un moyen de transport, elle peut l'activer pour faire se déplacer un pion ou groupe de pion. (*Toujours en respectant les règles de déplacement*)



Calèche

Peut déplacer un pion ou groupe en ligne droite

Souterrain

Peut se déplacer d'une icône à la même

(Fête vers fête, 1 couronne vers 1 couronne et 2 couronnes vers 2 couronnes)



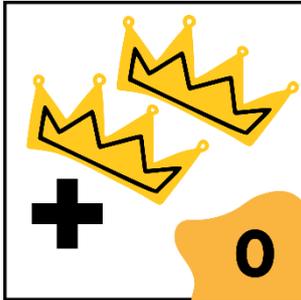
Bateau



Peut se déplacer d'un bord extérieur vers un autre (les bords extérieurs sont toutes les cases avec un côté qui n'est en contact avec aucune autre case)

Carte gâteau

Lorsqu'une fête est réalisée le joueur actif prend devant lui une carte gâteau et la révèle puis réalise son effet si cela est possible. Cette carte est conservée devant lui jusqu'à la fin de la partie et vaut un certain nombre de point de renommée.

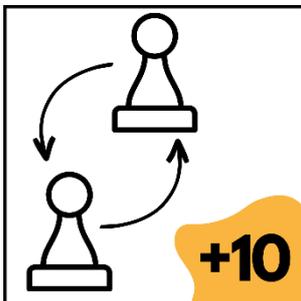
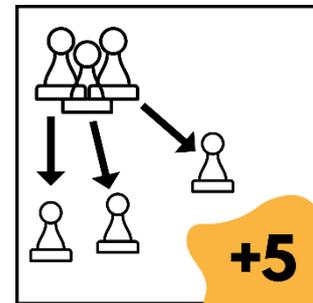


Carte « + 2 couronnes »

Le joueur prend immédiatement 2 couronnes supplémentaire devant lui.

Carte « remplacement »

Le joueur peut prendre un groupe de pions et les replacer individuellement sur des cases vide



Carte « échange »

Le joueur peut prendre deux pions et les échanger entre eux (même si ceux-ci sont dans un groupe de pions)

Contact

Quentin Lammerant

+32 495 74 10 10

qlammerant@gmail.com

Réseaux sociaux => Cleonis