



3-6 20' 10+

MATÉRIEL

CARTES UNITÉ

- Roi (x6),
- Bourreau (x6)
- Voyante (x6)
- Nécromant (x6)
- Courtisane (x6)
- Archère (x6)
- 12 cartes Référence pour chaque unité avec leur règle au verso
- 6 cartes résumé du tour
- 20 marqueurs Colère du peuple
- 1 jeton Bouclier
- 1 dé Artificier
- 1 dé Barbare
- 1 tapis de jeu
- Princesse (x2)
- Garde (x6)
- Artificier (x6)
- Sorcière (x2)
- Barbare (x6)
- Ménestrelle (x6)

RÉSUMÉ

Dans *Longue vie au Roi*, votre main de cartes représente votre royaume. Dissimulez habilement vos unités pour protéger efficacement votre Roi, ne laissez pas la **Colère du peuple** grandir et détruisez les royaumes adverses. Si vous perdez votre dernière Tête couronnée, vous êtes éliminé. Soyez le dernier royaume debout pour remporter la partie !

MISE EN PLACE ET PRÉPARATION DES ARMÉES

- Placez le tapis de jeu au centre de la table (cf. page 4 - Mise en place et Annonce).
- Placez les marqueurs **Colère du peuple** à côté du tapis de jeu dans la réserve.
- Distribuez un Roi et une carte résumé du tour à chaque personne.
- Choisissez les unités utilisées pour la partie (cf. page 13 - Choix des unités) et placez les cartes Référence correspondantes sur les emplacements adéquats du tapis de jeu. L'ordre de pose des cartes dont le numéro est identique n'a pas d'importance.

CONSEIL DE PREMIÈRE PARTIE :
Bourreau, Nécromant, Voyante, Archère, Courtisane, Princesse, Roi, Ménestrelle.

5 Prenez X cartes de chaque unité choisie pour la partie (X est égal au nombre de personnes en jeu) et ajoutez les 2 cartes Princesse ou Sorcière. Mélangez ces cartes et distribuez-en 6 à chaque personne. Les cartes restantes sont placées face cachée à côté du tapis de jeu, dans la réserve.

6 Prenez secrètement connaissance de votre main, puis arrangez discrètement vos 7 cartes unité (dont votre Roi) comme vous le souhaitez. Ces 7 cartes correspondent à votre royaume.

IMPORTANT : durant la partie, ne changez pas l'ordre de vos cartes, sauf si un effet vous y autorise.

La personne la plus noble commence la partie (ce qui définit la noblesse est à votre appréciation).

L'ANNONCE DE DÉBUT DE PARTIE

Avant de commencer la partie, dans le sens horaire, en débutant par la personne la plus noble, chaque personne annonce l'unité qu'il a en plus grand nombre dans son royaume, sans en dévoiler la quantité. En cas d'égalité sur le type d'unité majoritaire, annoncez celle dont la carte Référence est la plus éloignée de la carte (1) qui est en début de ligne.

Mise en place et annonce

A Stéphane a dans son royaume : 3 Bourreaux (1), 1 Ménestrelle (5), 1 Archère (2), 1 Courtisane (3) et son Roi (4). Il annonce donc Bourreau présente est l'Archère, car plus éloignée que la Voyante de la première carte (1) posée sur le tapis de jeu.

B Céline possède comme unités majoritaires 2 Voyantes et 2 Archères, cartes qui sont de même valeur (2). Elle annonce alors que l'unité la plus

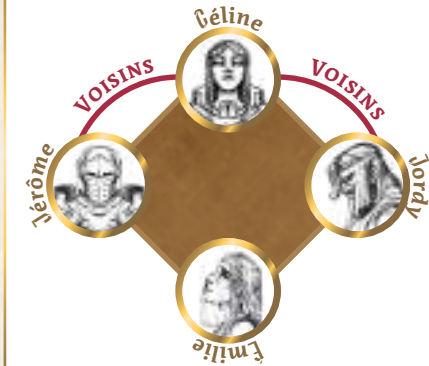
C Jérôme possède comme unités majoritaires la Ménestrelle (5) et la Courtisane (3) à égalité, il annonce la Ménestrelle (5), car cette unité est la plus éloignée de la première carte (1) posée sur le tapis de jeu.

CONCEPTS CLÉS

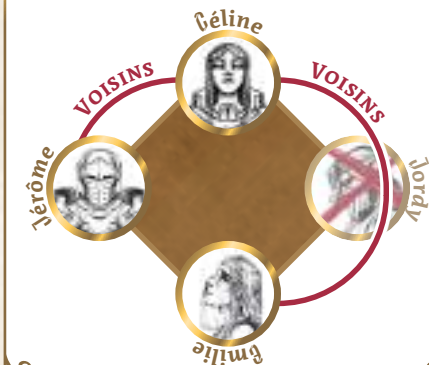
- **ROYAUME** •
Désigne par simplification une personne qui joue ainsi que sa main de cartes unité.
- **ROYAUME VOISIN** •
Désigne la première personne toujours en jeu à votre droite et à votre gauche.
- **UNITÉ CACHÉE** •
Une carte unité de votre main est cachée si sa face n'est visible que de vous.
- **UNITÉ RÉVÉLÉE** •
Une carte unité de votre main est révélée si elle est visible des autres royaumes.
- **UNITÉ ÉLIMINÉE** •
Peu importe la raison, lorsqu'une unité est éliminée, elle est placée dans le cimetière.
- **CIMETIÈRE** •
Il s'agit de la zone située au-dessous du tapis de jeu. Placez les unités éliminées en colonne au-dessous de la carte Référence correspondante.

Royaumes voisins

Dans une partie à 4, Céline a comme voisins Jérôme et Jordy.



Si Jordy est éliminé, Émilie devient un royaume voisin.



TOUR DE JEU

À votre tour, dans l'ordre :

- 1 • Vous **pouvez** activer une de vos cartes unité.
- 2 • Vous **devez** attaquer.
- 3 • Vous **devez** vérifier si **LE PEUPLE SE SOULÈVE** dans votre royaume.

1 • Facultatif : activer une unité

Vous pouvez choisir une carte unité cachée de votre royaume. Révélez-la, sans modifier sa position dans votre main. Toutes les autres cartes unité précédemment révélées doivent être immédiatement cachées. Vous devez ensuite appliquer le pouvoir de l'unité choisie, seule carte révélée de votre main.

NOTE : vous n'avez pas le droit d'activer une unité déjà révélée au début de votre tour.

IMPORTANT : si vous décidez de ne pas activer d'unité, cachez toutes les éventuelles cartes unité révélées de votre main avant de passer à votre action d'attaque obligatoire. En d'autres termes, à la fin d'un tour où vous n'avez pas activé d'unité, toutes vos cartes sont cachées.

Retrouvez les effets des unités au dos de chaque carte Référence.

2 • Obligatoire : attaquer

Vous êtes dans l'obligation de choisir un de vos royaumes voisins, puis d'annoncer la bordure attaquée de son royaume : blanche ou noire et un chiffre entre 1 et 5.

Voici le royaume de Jordy. La carte à gauche est la bordure noire, et celle de droite, la bordure blanche. Céline attaque Jordy. Elle annonce « noir et 1 ».



RÉUSSITE : le chiffre annoncé correspond à l'unité de la bordure choisie, cette carte est éliminée. Vous pouvez ensuite continuer d'attaquer le même royaume en gardant la même bordure d'attaque (= **poursuite d'attaque**) ou vous arrêter. Si vous éliminez un royaume complet en envoyant au cimetière toutes ses Têtes couronnées, vous pouvez continuer l'action sur un autre royaume voisin de votre choix, en choisissant la bordure pour lancer l'attaque, et ainsi de suite jusqu'à un échec ou que vous décidiez d'arrêter.

Si Jordy a bien une carte (1) sur la bordure noire, il l'a révèle et la place au cimetière. Céline peut poursuivre son attaque sur la bordure noire ou arrêter son attaque.



ÉCHEC : le chiffre annoncé ne correspond pas à celui de l'unité de la bordure choisie, votre attaque prend fin. S'il s'agit de votre **première attaque** du tour, vous n'avez aucun malus. S'il s'agit d'un échec sur **une poursuite d'attaque** (attaque qui survient après votre première attaque du tour), prenez **1 marqueur Colère du peuple**.

Si Jordy n'a pas une carte (1) sur la bordure noire, il annonce que l'attaque est ratée. Céline ne prend pas de **Colère du peuple** car il s'agissait de sa première attaque du tour.



ASTUCE :

- Sur la face de l'unité, les chiffres ont la même couleur de fond que les bordures au dos afin de vous aider à repérer où votre adversaire vous attaque.
- Si la carte visée est révélée sur la bordure du royaume cible, vous pouvez dire : « j'attaque coté carte révélée... » et l'attaque est réussie automatiquement.

3 • Obligatoire : vérifier si le peuple se soulève dans votre royaume

Uniquement dans VOTRE royaume.

« Le peuple, plein d'espoir, se désespère de votre inefficacité. »

LE PEUPLE SE SOULÈVE !

Quand **LE PEUPLE SE SOULÈVE**, procédez ainsi :

- Si vous avez moins de 3 marqueurs **Colère du peuple**, rien ne se passe.
- Si vous avez 3 marqueurs **Colère du peuple** ou plus, défaussez-les par groupes de 3.

Pour chaque groupe défaussé, éliminez 1 carte unité de votre main (révélée ou cachée, y compris une Tête couronnée). Conservez les marqueurs **Colère du peuple** restants.

« Le peuple élimine les unités qu'il juge incompetentes. »

MORT D'UNE TÊTE COURONNÉE ET ÉLIMINATION

Lorsqu'une de vos Têtes couronnées (Roi ou Princesse) est éliminée, tous les autres royaumes gagnent 1 marqueur **Colère du peuple**, sauf le royaume qui a causé sa mort.

Dans le cas d'une mort à la suite de l'effet **LE PEUPLE SE SOULÈVE**, tous les autres royaumes prennent 1 marqueur **Colère du peuple**.

Lorsque que votre dernière Tête couronnée est éliminée, toutes vos autres unités le sont aussi. Vous êtes mis hors jeu... et vous devez attendre la prochaine partie pour vous venger !

FIN DE LA PARTIE

La partie prend immédiatement fin lorsqu'il ne reste plus qu'un Royaume en jeu : celui-ci est déclaré vainqueur !

CHOIX DES UNITÉS

Vous choisissez les unités présentes à chaque partie en respectant les règles de sélection suivantes :

- Il faut 2 unités de valeur 1 parmi : Bourreau, Barbare, Nécromant.
- Il faut 2 unités de valeur 2 parmi : Archère, Voyante, Garde.
- Il faut 1 unité de valeur 3 parmi : Courtisane, Artificier.
- Il faut la Princesse ou la Sorcière.
- Il faut le Roi.
- Il faut la Ménéstrelle.

Quelques propositions de mise en place :

- Pour une première partie, nous vous proposons cette configuration :

Bourreau, Nécromant, Voyante, Archère, Courtisane, Princesse, Roi, Ménéstrelle. Si vous voulez ajouter un peu de folie : remplacez la Courtisane par l'Artificier.

- Pour des parties où la **Colère du peuple** est très présente :

Barbare, Nécromant, Voyante, Archère, Courtisane, Sorcière, Roi, Ménéstrelle.

Pour ajouter un contrôle plus fort sur la **Colère du peuple**, vous pouvez remplacer la Voyante ou l'Archère par le Garde.

- Pour des parties plus agressives :

Bourreau, Barbare, Voyante, Archère, Artificier, Princesse, Roi, Ménéstrelle.

N'hésitez pas à tester d'autres configurations et à les partager avec la communauté GRRRE Games !

Exemple de partie

Nous suivons la partie de **Céline**. Elle a comme voisins **Jérôme** et **Jordy** ; **Émilie** est en face d'elle. **Céline** a dans son royaume : un Bourreau, une Ménéstrelle, une Archère, son Roi, une Archère, une Voyante, une Ménéstrelle.

ANNONCE DE DÉBUT DE PARTIE

Céline annonce « Ménéstrelle », **Jérôme** annonce « Archère », **Émilie** annonce « Nécromant », et **Jordy** annonce « Bourreau ».

TOUR 1

Elle active sa Voyante en la révélant. Elle décide de cibler **Émilie**. C'est possible, car la Voyante peut choisir n'importe qui autour de la table. **Émilie** révèle la carte demandée. Il s'agit de son Roi, donc : **LE ROI S'ÉCHAPPE !** **Émilie** cache sa main de cartes sous la table et remet le Roi caché où elle le souhaite, sans modifier la position des autres cartes.

Elle attaque ensuite **Jérôme**. Elle choisit la bordure noire et annonce « 2 », car il a indiqué une majorité d'Archères. **Jérôme** déclare qu'il

s'agit bien d'une carte de valeur 2, une Archère, et place la carte face visible dans le cimetière au-dessous de la carte Référence Archère. **Céline** peut alors arrêter son attaque ou continuer et passer en **poursuite d'attaque**. Elle décide de poursuivre et annonce « 1 ». toujours bordure noire, car elle ne peut changer de bordure durant son attaque contre **Jérôme**. **Jérôme** déclare qu'il ne s'agit pas d'un « 1 ». L'attaque de **Céline** échoue sur une poursuite d'attaque, elle prend donc 1 marqueur **Colère du peuple** de la réserve.

TOUR 2

Céline débute son tour avec 1 marqueur **Colère du peuple**. Elle a eu plusieurs informations et a subi l'effet d'une Voyante de **Jordy**, elle a donc une Voyante et une Archère révélées. Elle décide de ne pas activer d'unité et cache ses 2 cartes. Elle passe en phase d'attaque. Elle cible **Jordy**, bordure noire, elle annonce « 1 », car il a déclaré avoir une majorité de Bourreaux dans son royaume. **Jordy** lui dit « non, il ne s'agit pas d'une carte de valeur 1 sur la bordure noire ». L'attaque de **Céline** prend fin, elle ne prend pas de marqueur **Colère du peuple**, car il s'agit de sa première attaque. Le peuple ne

se soulève pas en fin de tour, car elle a moins de 3 marqueurs **Colère du peuple** devant elle.

TOUR 3

Céline active son Archère. Elle cible et élimine le Nécromant visible d'**Émilie**. Elle échoue lors de sa première attaque contre le royaume de **Jordy**. Le peuple ne se soulève pas, car elle a toujours moins de 3 marqueurs **Colère du peuple**.

TOUR 4

Céline commence son tour avec dans son royaume : un Bourreau, une Ménéstrelle, une Archère visible, son Roi, une Voyante. La Voyante, et la Ménéstrelle bordure noire ont été éliminées. Elle possède également 4 marqueurs **Colère du peuple**. Elle décide d'activer son Bourreau et le révèle. Elle cache alors l'Archère. Elle cible **Jordy** qui n'a plus que 3 cartes dans son royaume (**Émilie** a été une voisine très agressive !). **Céline** annonce « bordure blanche ». **Jordy** élimine sa Princesse. **Émilie** et **Jérôme** prennent alors 1 marqueur **Colère du peuple**. **Émilie** en a désormais 3 alors que **Jérôme** en possède 2. **Céline** passe à sa phase d'attaque et désigne le royaume de **Jordy**, bordure blanche, et annonce « 4 ». Il s'agit bien du Roi de **Jordy**,

sa dernière Tête couronnée. Il est éliminé. Il place alors toutes ses cartes dans le cimetière, face visible. **Émilie** et **Jérôme** gagnent de nouveau 1 marqueur **Colère du peuple**. Maintenant que **Jordy** est éliminé, **Émilie** devient un royaume voisin de **Céline**. **Céline** décide donc de poursuivre son attaque contre elle. Elle annonce « bordure noire, 4 ». **Émilie** possède bien son Roi sur la bordure noire et le place dans le cimetière et déclare : « Longue vie à la Princesse ! » L'élimination du Roi oblige **Jérôme** à prendre un nouveau marqueur **Colère du peuple**. **Céline** veut en finir et attaque toujours bordure noire : « 3 » ! **Émilie** lui dit que ce n'est pas une unité de valeur 3 sur cette bordure. **Céline** a donc échoué sur une poursuite d'attaque et prend 1 marqueur **Colère du peuple**.

À la fin de son tour, **Céline** possède 5 marqueurs **Colère du peuple** : **LE PEUPLE SE SOULÈVE**, elle en défausse donc 3 et élimine son Bourreau. Elle en garde 2 devant elle.

TOUR 5

Jérôme a éliminé **Émilie**, il possède 1 marqueur **Colère du peuple** devant lui. **Céline** active sa Ménéstrelle et comme il s'agit de son seul voisin, **Jérôme** prend 2 marqueurs **Colère du peuple**. Il en possède alors 3 devant lui, et **LE PEUPLE SE SOULÈVE !**

à cause de l'effet de la Ménéstrelle. **Jérôme** élimine une de ses unités. **Céline** l'attaque bordure blanche et elle élimine la carte révélée, qui est un Bourreau, puis continue toujours sur la bordure blanche « 2 » : **Jérôme** défausse sa carte, car il s'agit de la bonne valeur, enfin bordure blanche « 4 » et le Roi de **Jérôme** tombe. **Céline** remporte immédiatement la partie !



CRÉDITS

Auteur

Jordy Quésleur

Illustration

Gracolame

Développement

GRRRE Games

Mise en page

Gracolame

Relecture

Arnyanka

Typographies

Bright Horse par Nit Design Studio,
Acyla par Elena Albertoni

REMERCIEMENTS DE L'AUTEUR

Jordy remercie Isabella pour sa présence et son soutien sans faille. À tous ceux qui ont testé ce jeu, à la Nuit des Jeux de Demain, premier « crash test » public du jeu, et à GRRRE Games d'avoir poussé les curseurs !

GRRRE GAMES C'EST AUSSI :



Retrouvez la vidéo-règle sur la chaîne YouTube GRRRE Games