KEN FOLLETT

KINGSBRIDGE
LE JEU

Pour 1 à 5 personnes à partir de 10 ans.
De Wolfgang Kramer, d'après le roman *Le Crépuscule et l'Aube* de Ken Follett.

CONCEPT ET BUT DU JEU

Découvrez l'histoire de la ville de Kingsbridge au fil des cartes ! Vous les placerez les unes après les autres, en suivant la chronologie des évènements du livre. Il s'agit donc de bâtir habilement des colonnes de cartes afin de poser toutes celles que vous avez en main. Les capacités des personnages vous y aideront.

Celui ou celle qui parvient à poser toutes ses cartes en premier remporte la partie !

MATÉRIEL



104 cartes Évènement qui présentent les dates clés du roman (cartes allant de 1 à 13, en 8 exemplaires chacune)



10 cartes Personnage qui représentent les protagonistes principaux du roman

6 cartes Début de colonne (identiques)



KOSMOS

MISE EN PLACE

- Placez les 6 cartes Début de colonne l'une à côté de l'autre, au centre de la table.
- Mélangez minutieusement les cartes Évènement (dos bleu). Placez 1 carte Évènement face visible sur chacune des 6 cartes Début de colonne. Ces cartes forment le départ de chaque colonne.
- Choisissez ensemble la personne qui commencera. Cette dernière distribue les cartes Évènement restantes à l'ensemble des joueurs, en commençant par elle-même. Il est donc possible, en fonction du nombre de joueurs, que certains d'entre vous aient 1 carte de plus que les autres. Cela ne pose aucun problème.
- Chaque joueur forme devant lui une pioche avec ses cartes Évènement, puis en pioche 6 pour constituer sa main.

Pour votre première partie, jouez sans cartes Personnage. Une fois que vous connaîtrez bien les règles, vous pourrez consulter la page 6 pour intégrer ces cartes à vos parties.

Les cartes Personnage représentent chacune l'un des personnages principaux de la saga. Chaque carte Personnage dispose d'une capacité qui peut être utilisée pendant le tour du joueur actif.

La partie peut commencer !

En début de partie, les colonnes ressembleront donc à cela :

Carte Début de colonne



Carte Évènement

Pioche personnelle du joueur





Main du joueur

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le premier joueur (celui ou celle qui a distribué les cartes) commence. Jouez ensuite dans le sens horaire. La partie s'arrête dès que l'un de vous a posé toutes ses cartes (pioche et main confondues) : ce joueur gagne la partie.

À votre tour, vous pouvez **poser des cartes de votre main** ou **changer des cartes de votre main**.

A) Poser des cartes de votre main

Vous pouvez poser autant de cartes de votre main que vous le souhaitez, sur une ou plusieurs colonnes. Les cartes des colonnes **doivent former une suite dans l'ordre croissant**. À vous de choisir quand et dans quel ordre poser vos cartes.

> *Exemple : vous pourriez poser un 4 et un 5 à la suite d'un 3, mais ne pourriez pas poser de 7, puisqu'il manquerait un 6.*

Dès qu'une colonne est composée de chacune des cartes allant de 1 à 13, **elle est finie** ; il ne doit pas manquer de chiffre ! Retirez toutes les cartes de cette colonne et formez une défausse commune. Vous avez désormais une colonne vide.

Lorsqu'une colonne est vide, vous pouvez **recommencer à y placer des cartes**. Vous pouvez commencer cette nouvelle colonne avec la carte de votre choix (pas forcément un 1).

Lorsque vous jouez des cartes de votre main, vous pouvez **réorganiser** les colonnes. Cela signifie que vous pouvez prendre une partie d'une colonne pour la placer sur une autre colonne. Vous aurez ainsi de nouvelles possibilités pour poser vos cartes. Vous pouvez également déplacer une colonne entière, si le jeu s'y prête.

Pendant votre tour, vous pouvez **réorganiser les colonnes autant de fois que vous le souhaitez**, mais elles doivent toujours former des suites posées dans l'ordre croissant et sans chiffre manquant. Vous ne pouvez donc pas déplacer uniquement les cartes formant le milieu d'une colonne, puisque cela laisserait un trou.

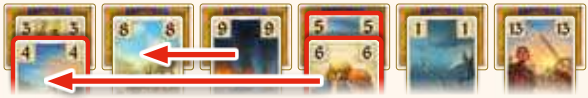
Votre **tour prend fin** dès que vous ne pouvez ou ne souhaitez plus poser de cartes depuis votre main. Tirez alors des cartes de votre pioche jusqu'à en avoir à nouveau 6 en main. C'est ensuite au joueur suivant dans le sens horaire.

La page suivante présente un exemple de réorganisation de cartes détaillé.

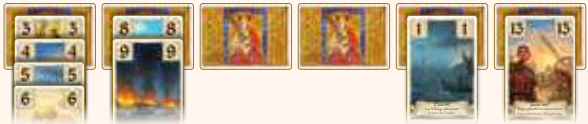
Cet exemple illustre pas à pas comment procéder pour réorganiser les colonnes de cartes. Sur l'image suivante sont représentées les cartes de votre main (à gauche) ainsi que les différentes colonnes au début de votre tour (à droite) :



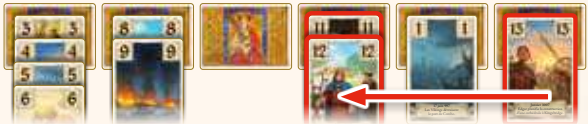
Vous placez d'abord votre 4 sur le 3 (1re colonne), puis votre 6 sur le 5 (4e colonne). Vous pouvez ensuite réorganiser les colonnes. Vous déplacez la carte de la 3e colonne sur celle de la 2e colonne, puis les cartes de la 4e colonne sur la 1re.



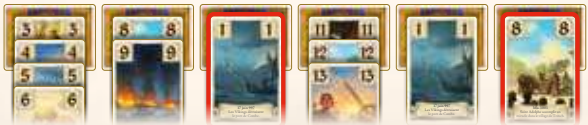
Vous avez ainsi vidé 2 colonnes : vous allez pouvoir y placer des cartes de votre main pendant ce même tour.



Vous décidez de placer votre 11 et votre 12 sur l'une de ces colonnes vides. Vous pouvez alors à nouveau réorganiser les colonnes en déplaçant le 13 (de la 6e colonne) sur le 11 et le 12.



Vous vous retrouvez à nouveau avec 2 colonnes vides : la 3e et la 6e. Il vous reste un 1 et un 8 en main. Vous placez chacune de ces cartes sur l'une des colonnes vides. Vous avez posé toutes les cartes de votre main pendant ce tour ! Piochez alors 6 nouvelles cartes pour vous reconstituer une main, puis votre tour prend fin.



Vous pouvez finir des colonnes en les réorganisant : cela vous libère de la place pour commencer de nouvelles colonnes. Parfois, vous pourrez même finir une colonne sans jouer une seule carte.

Vous avez 3 cartes en main : un 2, un 7 et un 10. Vous posez d'abord votre 7 sur le 6, puis votre 2 sur le 1 et enfin votre 10 sur le 9. Vous pouvez ensuite réorganiser les colonnes : déplacez la colonne 3-7 sur la colonne 1-2, puis ajoutez-y la colonne 8-10. Ajoutez-y enfin la colonne 11-13 : cela vous permet de finir la colonne.



Dans la 2de situation, présentée ci-contre, vous pouvez immédiatement finir une colonne sans jouer de cartes : pour ce faire, déplacez les cartes 9-13 de la colonne de droite à la suite du 8 de la colonne de gauche.

B) Changer des cartes de votre main

Pendant votre tour, vous pouvez changer des cartes de votre main au lieu de poser des cartes. Pour cela, placez autant de cartes de votre main que vous le souhaitez sous votre pioche personnelle. Ensuite, tirez des cartes de votre pioche jusqu'à en avoir à nouveau 6 en main. Cela met fin à votre tour. Poursuivez dans le sens horaire.

Si (et seulement si !) votre pioche est vide, alors vous pouvez **passer** et ne rien faire pendant votre tour, puisque vous ne pouvez plus changer vos cartes.

FIN DE LA PARTIE

Celui ou celle qui parvient à poser toutes ses cartes (main et pioche confondues) en premier remporte la partie !

Dans le cas très peu probable où aucun des joueurs ne pourrait plus poser de cartes, et ce même après avoir changé plusieurs fois de cartes, la partie prend fin. Celui ou celle qui possède alors le moins de cartes (main et pioche confondues) l'emporte !

JOUER AVEC LES CARTES PERSONNAGE

Une partie complète intègre les cartes Personnage. Ajoutez-les dès que vous vous sentirez à l'aise avec les règles de base. Chacune de ces cartes offre une capacité qui lui est propre et qui pourra vous servir pendant la partie.

Suivez ces règles quand vous jouez avec les cartes Personnage :

Mise en place : mélangez les cartes Personnage. Distribuez-les équitablement entre vous (rangez les éventuelles cartes en trop dans la boîte). Formez devant vous une pioche face visible avec vos cartes Personnage. Chacun d'entre vous a donc 2 pioches devant lui : celle des cartes Évènement, face cachée, et celle des cartes Personnage, face visible.

Jouer une carte Personnage : vous pouvez utiliser la carte Personnage visible au sommet de votre pioche à tout moment pendant votre tour, c'est-à-dire que vous pouvez utiliser la capacité qui y est inscrite pendant votre tour. Après avoir utilisé la capacité d'une carte Personnage, donnez cette carte à votre voisin de gauche. Le joueur en question la place alors sous sa pioche de cartes Personnage. Elle pourra être réutilisée dès qu'elle redeviendra visible (au sommet de sa pioche). Vous ne pouvez utiliser **qu'une seule carte Personnage** par tour.

Fin de la partie : ignorez les cartes Personnage que vous n'avez pas utilisées.

> *Conseil : vous n'êtes pas obligé de lire les capacités de toutes les cartes Personnage avant de commencer à jouer. Ne lisez que la capacité de la carte se trouvant au sommet de votre pioche. Si vous avez une question sur la capacité de l'une de ces cartes en cours de partie, rendez-vous à la page 8. Vous y trouverez des précisions sur leur fonctionnement.*

VARIANTES : MODE SOLO & MODE COOPÉRATIF

Le mode solo

Pour jouer en solo, appliquez les règles complètes (qui intègrent les cartes Personnage). Appliquez également les changements mentionnés ci-dessous. Votre objectif est de réussir à poser les 104 cartes Évènement.

Mise en place : comme pour une partie standard, préparez les 6 colonnes. Mélangez les cartes Évènement restantes et formez une pioche, face cachée, depuis laquelle vous tirerez 6 cartes qui constitueront votre main de départ. Mélangez ensuite les cartes Personnage et formez une pioche face cachée. Révélez ensuite 3 cartes Personnage, et placez-les devant vous. Vous pourrez les utiliser pendant vos tours.

Déroulement de la partie : vous devez poser au moins 1 carte de votre main à chaque tour. Vous ne pouvez pas changer les cartes de votre main lors d'une partie solo ! Si vous ne parvenez pas à poser au moins 1 carte de votre main (même après avoir utilisé une carte Personnage), vous devez placer 1 carte de votre main sur une pile de malus.

Chaque carte de cette pile vous enlèvera 5 points en fin de partie. Évitez donc autant que possible d'y mettre des cartes.

À chaque tour, rien ne vous oblige à poser toutes les cartes possibles. Vous pouvez tout à fait garder en main celles qui pourraient vous être utiles par la suite, tant que vous en posez au moins 1 à chaque tour. À la fin de chaque tour, piochez des cartes Évènement pour compléter votre main selon la règle habituelle (pour en avoir toujours 6 en main).

Jouer des cartes Personnage : si vous ne pouvez poser aucune carte de votre main, l'une des cartes Personnage révélées pourra sans doute vous aider. Utilisez 1 carte Personnage à la fois, puis remettez-la dans la boîte et révélez-en une nouvelle. Vous devez toujours avoir 3 cartes Personnage révélées devant vous. Si vous les avez toutes utilisées, vous devrez terminer la partie sans cartes Personnage !

> *Exemple : vous disposez d'une colonne composée des cartes 3-4-5. Malheureusement, vous n'avez plus qu'un 7 en main. Ragna se trouve parmi vos 3 cartes Personnage révélées. Sa capacité tombe à pic, car elle vous permet de sauter un chiffre dans une colonne ! Posez donc votre 7 sur la colonne 3-5, puis rangez Ragna dans la boîte.*

Le mode coopératif

Relevez le défi à plusieurs ! Procédez comme pour le mode solo, en répartissant toutefois équitablement les cartes Évènement entre vous. Le paquet de cartes Personnage est placé, face cachée, à la portée de tous.

Jouez chacun votre tour dans le sens horaire. Vous pouvez tous utiliser les 3 cartes Personnage révélées, dans la limite d'1 carte Personnage par joueur et par tour. Vous ne pouvez pas communiquer sur les cartes que vous avez en main et ne pouvez pas élaborer de stratégies concrètes à voix haute. Dans ce mode, il n'y a qu'une pile de malus pour tous les joueurs.

> *Conseil : il est recommandé de laisser au moins 1 colonne vide pour la personne suivante. Cela facilite la pose des cartes. Toutefois, si vous n'avez pas le choix, il est préférable de poser des cartes sur une colonne vide plutôt que de ne rien poser du tout.*

Fin de la partie et décompte des points : la partie s'arrête dès que votre pioche de cartes Évènement est vide et que vous n'avez plus de cartes en main. Comptez alors vos points :

+ 1 point pour chaque carte Personnage qu'il vous reste (cartes révélées et pioche confondues).
+ 2 points pour chaque colonne vide.
– 5 points pour chaque carte dans la pile de malus.

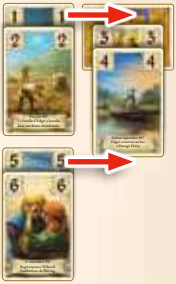
Si vous marquez au moins 1 point, vous avez gagné ! Pour les joueurs plus expérimentés, visez au moins 12 points, le maximum possible étant 22 points.

EXPLICATIONS DES CARTES PERSONNAGE

Les pages suivantes donnent des explications détaillées sur les capacités des cartes Personnage, exemples à l'appui. N'hésitez pas à vous y référer si vous avez des doutes pendant la partie.



Aldred : *Pendant ce tour, vous pouvez aussi poser des cartes* ***au début*** *des colonnes.*



Lorsque vous jouez Aldred, vous pouvez placer des cartes au début d'une colonne (ici, par ex., vous pouvez poser les cartes 1-2 avant les cartes 3-4). Cette capacité est utilisable à chaque fois que vous devez poser une carte sur une colonne (que ce soit depuis votre main ou en réorganisant une colonne). Respectez toujours l'ordre croissant de la colonne en posant vos cartes. Vous pouvez également, comme d'habitude, poser des cartes à la fin d'une colonne (ici, par ex., poser vos cartes 5-6 après les cartes 3-4).



Edgar : *Cette carte est un joker. Vous pouvez la poser à la place de* ***n'importe quelle carte Évènement*** *sur une colonne. À votre tour, si Edgar se trouve dans une colonne, vous pouvez le récupérer en l'échangeant contre la carte qu'il remplace.*



Quand vous voulez échanger Edgar contre la carte qu'il remplace, retirez-le de la colonne où il se trouve et placez-le sous votre pioche personnelle de cartes Personnage.

Dans l'exemple ci-contre, vous pouvez, si vous en avez un, poser un 10 de votre main pour récupérer Edgar. Pour cela, échangez tout simplement les 2 cartes et placez Edgar sous votre pioche de cartes Personnage.

Lorsque vous finissez une colonne dans laquelle se trouve la carte Personnage Edgar, vous récupérez cette carte et la placez sous votre pioche personnelle de cartes Personnage avant de défausser les cartes de la colonne.

Cas exceptionnel : si vous défaussez une colonne dans laquelle se trouve Edgar grâce aux effets des cartes Personnage Évêque Wynstan ou Shérif Den, donnez alors la carte Personnage Edgar à la personne à votre gauche. C'est elle qui place Edgar sous sa pioche personnelle de cartes Personnage.



Évêque Wynstan : *Vous pouvez retirer et défausser 1 ou 2 cartes de la fin d'**1 colonne** au choix.*

Dans cet exemple, c'est à vous de jouer. Vous avez un 6 et un 7 en main. Vous décidez d'utiliser l'Évêque Wynstan pour retirer le 6 et le 7 qui se trouvent dans la colonne qui vous intéresse et pour y poser vos propres 6 et 7. Défaussez les cartes qui ont été retirées.





Gytha : *Vous pouvez prendre 1 ou 2 cartes au choix dans la défausse et les placer immédiatement sur **1 colonne** au choix.*

C'est votre tour, et vous êtes intéressé par la colonne 3-4. Vous avez en main un 7, un 8 et un 9. Vous utilisez la capacité de Gytha pour chercher un 5 et un 6 dans la défausse. Une fois trouvés, posez-les sur la colonne 3-4. Vous pouvez désormais y ajouter votre 7, votre 8 et votre 9.





Mère Agatha : *Pendant ce tour, vous pouvez poser des cartes **identiques** les unes sur les autres. Par ex. : 2 / 3 / **4** / **4** / **4** / 5.*

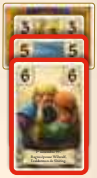
Dans cet exemple, vous avez deux 4, un 8 et un 9 en main. Vous utilisez la capacité de Mère Agatha et posez tout d'abord vos deux 4, l'un sur l'autre, sur la colonne 1, puis votre 8 sur celui de la colonne 2. Vous pouvez ensuite poser votre 9 sur cette dernière. Cette capacité est utilisable à chaque fois que vous devez poser une carte sur une colonne (que ce soit depuis votre main ou en réorganisant une colonne).



Assurez-vous d'ajouter vos cartes à la fin d'une colonne : vous ne pouvez pas les ajouter au début ou au milieu d'une colonne.



Ragna : *Pendant ce tour, vous pouvez sauter* ***1 chiffre*** *dans* ***1 colonne*** *au choix. Par ex. : 5 / 6 / **8** / 9 / 10.*



Ragna vous permet de sauter un chiffre entre 2 et 12. Vous ne pouvez donc pas sauter de 1 ou de 13. Vous pouvez utiliser Ragna quand vous posez des cartes ou quand vous réorganisez des colonnes.

Exemple de pose (1re illus.) : grâce à Ragna, vous pouvez poser un 5 et un 6 directement après un 3.

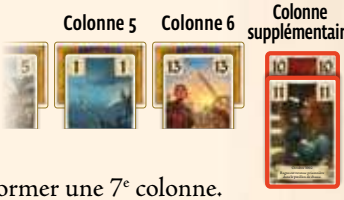


Exemple de réorganisation (2de illus.) : grâce à Ragna, vous sautez le 6 et pouvez déplacer la colonne 7-9 sur la 3-5.

Important : un trou dans une colonne peut être comblé plus tard. Si, dans ces exemples, un joueur possède un 4 ou un 6, il pourra les placer aux emplacements correspondants pendant son tour.



Roi Ethelred : *Vous pouvez poser une ou plusieurs cartes pour former une colonne supplémentaire. Cette dernière reste en place tant qu'elle contient des cartes.*



Ici, vous utilisez le Roi Ethelred pour créer une colonne supplémentaire et poser votre 10 et votre 11. Placez ces 2 cartes à côté des autres colonnes, de sorte à former une 7e colonne.

Cette nouvelle colonne reste en jeu tant que des cartes s'y trouvent. Elle disparaît dès qu'elle est finie ou dès que toutes les cartes qui s'y trouvaient ont été déplacées ailleurs (que ce soit en réorganisant la colonne ou en utilisant une carte Personnage).



Shérif Den : *Vous pouvez retirer* ***toutes*** *les cartes d'****1 colonne*** *au choix et les défausser. Vous pouvez immédiatement poser de nouvelles cartes sur cette colonne.*

Choisissez une colonne et défaussez-en toutes les cartes, comme si vous l'aviez finie. Ensuite, vous pouvez immédiatement y poser une ou plusieurs cartes.



Wigelm : *Vous pouvez donner 1 carte à* ***chacun des autres joueurs****. Retirez alors 1 carte au début d'une colonne et placez-la, face cachée, sur la pioche de cartes Évènement du joueur à qui vous la donnez.*

Vous choisissez librement les colonnes dans lesquelles vous souhaitez prendre les cartes, tant que vous prenez bien la 1re carte de ces colonnes.



Dans cet exemple, c'est le tour d'Alice. Elle donne le 13 de la colonne 4 à Nathan, le 5 de la colonne 2 à Léna, puis le 6 de la colonne 2 à Pierre (c'est désormais la 1re carte de cette colonne). Ils placent la carte qu'Alice leur a donnée sur leurs pioches respectives. Alice est ainsi parvenue à libérer 2 colonnes grâce à la capacité de Wigelm.

Dans une partie solo, prenez la 1re carte de la colonne de votre choix et placez-la, face cachée, sur votre pioche de cartes Évènement.



Wilwulf : *Vous pouvez placer 1 ou 2 cartes de votre main face visible devant vous. Vous pourrez les poser lors de vos prochains tours (uniquement en* ***fin*** *de colonne et sans remplacer d'autres cartes).*

Lorsque vous utilisez Wilwulf, vous pouvez placer 1 ou 2 cartes devant vous, ce qui vous permet d'avoir possiblement plus de cartes à poser aux tours suivants (6 en main + 2 devant vous).



Dans cet exemple, c'est à vous de jouer. Vous avez un 6 et un 8 en main. Lors d'un tour précédent, vous aviez posé un 7 devant vous, grâce à Wilwulf. Vous pouvez donc désormais poser vos 3 cartes (6, 7, 8) dans l'ordre, sur la colonne représentée ci-contre.

Important : vous ne pouvez poser les cartes que vous avez placées devant vous grâce à Wilwulf qu'en **fin** de colonne. Cela signifie que vous ne pouvez pas les échanger contre Edgar s'il est placé en début ou en milieu de colonne, ni vous en servir pour combler des trous (apparus après l'utilisation de Ragna). Si Edgar se trouve en fin de colonne, vous pouvez le récupérer selon la règle habituelle, c'est-à-dire en l'échangeant contre la carte qu'il remplace.



EXPLOREZ L'UNIVERS DE KEN FOLLETT À TRAVERS D'AUTRES JEUX !

L'AUTEUR



Wolfgang Kramer crée des jeux depuis plus de 45 ans. Il a commencé sur son temps libre, puis c'est devenu son métier. Il est le premier auteur de jeux de société indépendant en Allemagne. Il a publié plus de 200 jeux et a remporté un grand nombre de prix en Allemagne et à l'international. Il a obtenu le *Spiel des Jahres* à 5 reprises. Sa femme Ursula lui apporte aide et soutien.

© 2020 Ken Follett
Illustrations : Michael Menzel
Graphisme : Fine Tuning
Rédaction : Wolfgang Lüdtke, Sebastian Wenzlaff
Conception de la couverture : Kirstin Osenau
Image de la couverture : © dwph/shutterstock ; © Whiteway/gettyimages ; © Casque : conçu et dessiné par Daren Cook

L'auteur et l'éditeur remercient toutes les personnes ayant testé le jeu et relu les règles.

© 2021 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart - Allemagne

Édition française : IELLO
Traduction française : Laura Muller-Thoma
Relecture française : Maëva Debieu Rosas, Marie-Laure Faurite

Tous droits réservés.
Fabriqué en Allemagne.

© 2022 IELLO pour la version française
IELLO – 9, avenue des Érables, lot 341
54180 Heillecourt - France
www.iello.com