

UM KRONE UND KRAGEN - RÈGLE

PRÉPARATION DU JEU

2 à 5 joueurs peuvent participer à une partie en tapant **/join**. Démarrez le jeu avec **/start**. Il est aussi possible d'utiliser les raccourcis de l'**outil Jeu** <URL: /Hilfe/Tools/Spielverwaltung/>.

LE JEU

Le but du joueur est d'obtenir les faveurs du couple royal. Il est nécessaire pour cela de corrompre différents personnages à la cour, qui possèdent tous certaines compétences. L'élément central du jeu, ce sont les dés, dont le nombre augmente pendant le jeu ou qui peuvent être modifiés, pour pouvoir avoir de son côté des personnages de rang de plus en plus élevé. Celui qui utilise au mieux ses dés avec l'utilisation des personnages, obtient la victoire à la fin.

PLATEAU DE JEU



Au centre se trouve le plateau de jeu avec les personnages de la cour étalés. Si l'on déplace la souris de haut en bas, une rangée de membres de la cour est affichée en taille maximale. Si la souris se trouve dans la moitié gauche du plateau (1a), les **conditions** d'acquisition des personnages sont affichées dans la partie inférieure des cartes; Si la souris se trouve dans la partie droite (1b), les **capacités** des gens de la cour sont affichées.

Dans la partie inférieure du plateau à gauche se trouve l'action en cours (2) ; ici est toujours indiquée quelle action est à faire.

Au-dessous de l'action en cours, se trouve l'emplacement pour les dés déjà écartés (3).

Sur le côté sont listés les joueurs avec tous leurs personnages acquis (4). Les joueurs ayant déjà joué dans le tour sont affichés en couleurs plus sombres. Si on passe la souris sur les noms des partenaires, leurs personnages sont affichés. Si on laisse la souris sur un personnage, une fenêtre avec les capacités de ce personnage apparaît. Si l'on reste au même endroit la bulle d'aide s'ajoute à cela.

Au-dessous de l'affichage des joueurs, se trouve la place pour lancer les dés (5). Les **dés actifs** sont ici, ces dés peuvent être influencés par la cour.

Pour confirmer et/ou effectuer ses actions, on utilise la zone d'action en bas à droite (6).



Si l'on laisse la souris sur une carte de la cour, une bulle d'aide explique le nom, la condition d'obtention et les capacités du personnage correspondant.

LE TOUR DE JEU

A chaque tour de jeu, on essaie d'améliorer sa position à la cour royale par l'acquisition d'une carte personnage de rang plus élevé. Il faut pour cela remplir avec ses dés les conditions précisées sur la carte. On peut lancer les dés aussi souvent que l'on veut, mais il faut à chaque fois écarter à chaque lancer au moins un dé, que l'on ne peut plus transformer dans la suite du tour. Pendant son tour, on peut utiliser une ou plusieurs de ses cartes déjà acquises à un moment quelconque pour recevoir plus de dés ou modifier ceux disponibles. Chaque carte de personnage ne peut être mise à contribution qu'**une seule fois** par tour.

LE DÉROULEMENT DU JEU

Le joueur de départ commence le jeu en lançant ses trois dés. Pour cela il clique en bas à droite sur OK.

Plus tard dans le jeu, on peut décider avant le premier lancer si l'on veut utiliser un personnage (à condition d'en avoir un qui s'y prête), ou d'abord lancer les dés.

Maintenant on peut écarter des dés ou d'abord utiliser un personnage pour augmenter le nombre des dés ou changer les dés.

Utiliser des personnages de la cour

Pour utiliser un personnage, il suffit de cliquer dessus en haut à droite dans l'affichage des joueurs.



En bas à droite dans le champ d'action, apparaissent les symboles correspondant aux capacités du personnage, ici par exemple la servante. Si l'on a choisi un personnage avec lequel on peut transformer des dés, on clique ensuite sur le ou les dés voulus ; ils se colorent en vert, et selon le personnage on peut éventuellement transformer les dés avec les petits boutons de flèche. On confirme ensuite cette action avec OK. Ensuite on peut jouer des cartes pour ajouter des dés ou écarter les dés et confirmer de nouveau avec OK.



Les deux actions (utiliser un personnage et écarter des dés), peuvent être effectuées librement l'une après l'autre. Il suffit pour cela d'utiliser les boutons correspondants.

Lancer les dés

Après chaque lancer, au moins un dé doit être écarté. Il est cependant possible de transformer les dés actifs au moyen d'un personnage de la cour. On lance les dés jusqu'à ce que l'on ait écarté tous les dés.

Acquérir des personnages

Si l'on a écarté tous les dés, on peut prendre maintenant **un** personnage de la cour dont on peut remplir les conditions avec ses dés. Les cartes possibles sont affichées en surbrillance. On en choisit une avec un clic de souris et on confirme le choix avec OK. Cela termine son tour de jeu.

Attention : Tous les personnages de la cour ne sont pas toujours disponibles dans le jeu (voir ci-dessous). Il se peut aussi que le personnage voulu ne soit plus disponible du tout.

L'ORDRE DE JEU

Un tour est joué dans le sens des aiguilles d'une montre. Une fois que chaque joueur a joué son tour, le premier joueur change dans le sens **contraire** des aiguilles d'une montre. Le dernier joueur du tour précédent devient ainsi le nouveau premier joueur et joue par conséquent deux fois de suite.

FIN DE LA PARTIE

Dès qu'un joueur a sept dés identiques, il **peut** acquérir le roi (et prendre au passage la reine). Ceci annonce la fin du jeu. Le tour est joué normalement jusqu'à la fin, le tour final commence alors. Pour ce tour aussi, le premier joueur change comme décrit précédemment, sauf que le propriétaire du roi joue toujours en dernier !

TOUR FINAL

Le but du tour final est d'acquérir le roi ou de le défendre (la reine reste cependant toujours au premier joueur à avoir obtenu le roi). Chaque joueur essaie pour cela de jeter une série aussi haute que possible - le plus possible de dés identiques. En cas d'égalité du nombre de dés, le chiffre le plus élevé permet de départager. S'il y a toujours égalité, le premier joueur à avoir fait le jet est gagnant.



La combinaison actuellement la plus forte est toujours signalée chez le joueur correspondant.

Le joueur qui a acquis en premier le roi, a deux avantages:

- la combinaison, avec laquelle il a acquis le roi, compte comme première combinaison. Les autres joueurs, qui veulent récupérer le roi, doivent renchérir sur celle-ci.
- Il lance en dernier, il lui suffit de faire une combinaison plus forte que l'actuelle pour reconquérir le roi.

Celui qui possède le roi à la fin gagne le jeu. Les places restantes sont assignées suivant les combinaisons dans le tour final.

LA COUR

Rangée 0

Bouffon (Hofnarr)



- Coût : La somme des dés **doit être plus grande que 0**, c.-à.-d. on peut acquérir le bouffon avec n'importe quelle combinaison.
- Capacité: On peut relancer **un** dé actif.

Charlatan (Scharlatan)



- Coût : La somme des dés **doit être plus grande que 0**. De plus on doit déjà posséder le bouffon.
- Capacité : Au début du tour, on prend **un** dé supplémentaire en main.

Le charlatan remplace le bouffon. Contrairement aux autres cartes de personnage, il est permis d'acquérir un bouffon supplémentaire si l'on a transformé son bouffon en charlatan.

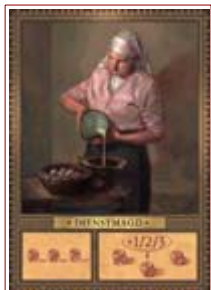
Rangée I

Paysan (Bauer)



- Coût : Il faut **deux dés identiques** dans sa combinaison.
- Capacité : Au début du tour, on prend **un** dé supplémentaire en main.

Servante (Dienstmagd)



- Coût : **Tous les dés** de sa combinaison doivent être **impairs**.
- Capacité : On peut ajouter un, deux ou trois à la valeur **d'un** dé actif. Aucun dé ne peut être plus grand que 6.

Philosophe (Philosoph)



- Coût : **Tous les dés** de sa combinaison doivent être **pairs**.
- Capacité : On peut retirer un nombre **d'un dé actif** et l'additionner à **un autre dé actif**. Aucun dé résultant ne peut être plus petit que 1 ou plus grand que 6.

Exemple : Un joueur lance 5-3-1 et utilise le philosophe pour retirer 2 du 5 et l'ajouter au 1 ; il obtient ainsi 3-3-3.

Ouvrier (Handwerker)



- Coût : La somme de sa combinaison **doit être 15 ou plus**.
- Capacité : On peut ajouter **un dé additionnel** aux dés actifs avec la valeur **1**.

Gardien (Wachmann)



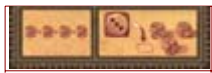
- Coût : Il faut **trois dés identiques** dans sa combinaison.
- Capacité : On peut ajouter **un dé additionnel** aux dés actifs avec la valeur **2**.

Rangée II

Chasseur (Jäger)



- Coût : Il faut **quatre dés identiques** dans sa combinaison.
- Capacité : On peut ajouter **un dé additionnel** aux dés actifs avec la valeur **3**.



Marchand



- Coût : La somme de sa combinaison **doit être 20 ou plus**.
- Capacité : On peut relancer **autant de dés actifs que l'on veut**.

Astronome (Astronom)



- Coût : Il faut **deux fois deux dés identiques** dans sa combinaison. Quatre dés identiques sont aussi possibles.
- Capacité: On peut donner à **un** dé actif la valeur d'un dé que l'on a déjà écarté.

Rangée III

Damoiselle (Hofdame)



- Coût : Il faut **trois et deux dés identiques** dans sa combinaison. Cinq dés identiques sont aussi possibles.
- Capacité : On peut ajouter **1** à la valeur **d'un nombre quelconque** de dés actifs. Aucun dé ne peut devenir plus grand que 6.

Prêteur sur gage (Pfandleiher)



- Coût : La somme de sa combinaison **doit être 30 ou plus**.
- Capacité: On peut ajouter **un dé additionnel** aux dés actifs avec la valeur **4**.

Chevalier (Ritter)



- Coût : Il faut **cinq dés identiques** dans sa combinaison.
- Capacité: On peut ajouter **un dé additionnel** aux dés actifs avec la valeur **5**.

Magicien (Zauberer)



- Coût : Il faut une **suite de longueur cinq** : les valeurs 1 à 5 ou 2 à 6 dans sa combinaison.
- Capacité: On peut donner à **un** dé actif la **valeur de son choix**.



Rangée IV

Alchimiste (Alchemist)



- Coût : Il faut une **suite de longueur six** : les valeurs 1-6 dans sa combinaison.
- Capacité : On peut modifier la valeur de trois dés actifs. Aucun dé résultant ne peut devenir plus petit que 1 ou plus grand que 6. La somme des trois dés doit rester la même.

Exemple : Un joueur lance 6-2-1. Il retire trois du 6 et ajoute un au 2 et deux au 1 ; il a maintenant 3-3-3.

Evêque (Bischof)



- Coût : Il faut **trois fois deux dés identiques** dans sa combinaison. Quatre et deux dés identiques ainsi que six identiques sont aussi possibles.
- Capacité : On peut ajouter **un dé additionnel** aux dés actifs avec la valeur **6**.

Noble (Edelmann)



- Coût : Il faut **deux fois trois dés identiques** dans sa combinaison. Six dés identiques sont aussi possibles.
- Capacité : On peut ajouter **exactement 2** à la valeur **d'un nombre quelconque** de dés actifs. Aucun dé ne peut devenir plus grand que 6.

Général (Feldherr)



- Coût : Il faut **six dés identiques** dans sa combinaison.
- Capacité : Au début du tour, on **doit** prendre **deux dés supplémentaires** en main.

Rangée V

Reine



- Coût : Le joueur qui acquiert la carte roi en premier, reçoit en plus la reine.
- Capacité : On peut ajouter **un dé additionnel** aux dés actifs avec la valeur **de son choix**.

Roi



- Coût : Il faut **sept dés identiques** dans sa combinaison.



- Capacité : Le joueur qui jouit en premier de la faveur du roi, reçoit le roi **et** la reine. Il sonne la fin du jeu.

RÉPARTITION DES CARTES

Selon le nombre de joueurs, les personnages suivants sont dans le jeu :

Cour	Nombre de joueurs			
	2	3	4	5
Reihe V (Königin, König)	1	1	1	1
Reihe IV (Alchemist, Bischof, Edelmann, Feldherr)	1	2	2	3
Reihe III (Hofdame, Pfandleiher, Ritter, Zauberer)	1	2	2	3
Reihe II (Jäger, Händler, Astronom)	1	2	3	3
Reihe I (Bauer, Dienstmagd, Philosoph, Handwerker, Wachmann)	2	2	3	4
Reihe 0 (Hofnarr, Scharlatan)	2	3	4	5

CONSEILS TACTIQUES

- Il faut faire attention à acquérir assez de cartes avec lesquelles on obtient **des dés additionnels**, sinon on peut modifier miraculeusement les dés à la fin, mais on a trop peu de dés pour pouvoir gagner.
- Un timing correct est important : il est souvent de grande importance de bien choisir quand et dans quel ordre on utilise ses cartes.

Ci dessous un petit **exemple** pour comprendre :

Un joueur a le paysan, l'ouvrier, le noble et l'astronome en main. Avec le paysan, il commence avec un dé additionnel et obtient aux dés 1-3-3-6. Il utilise l'ouvrier pour mettre un 1 supplémentaire. Ensuite il utilise le noble et remplace les deux 1 par deux 3. Maintenant il a 3-3-3-3-6. Il écarte alors les quatre 3 et pose encore son astronome avec lequel il peut transformer le 6 en 3. Maintenant il a 3-3-3-3-3 et peut ainsi prendre le chevalier.