

RÈGLES
EN VIDEO



RÈGLES DU JEU

LES CAPRICES DU ROI



INTRODUCTION

Le roi n'en fait qu'à sa tête couronnée ! Il vient de renvoyer ses principaux conseillers et exige des remplaçants. Il compte sur vous pour former une nouvelle assemblée de sujets selon son bon plaisir.

BUT DU JEU

Votre objectif est de **constituer la meilleure assemblée** (votre main de cartes) à présenter au roi pour marquer un maximum de points de victoire.

À chaque manche, le roi décrètera de nouvelles contraintes (parfois contradictoires !) auxquelles vous tenterez de vous adapter en **piochant** et **défaussant** vos sujets. Chaque caste de sujets possède ses propres capacités et son influence...

Après quatre manches, la personne ayant recruté l'assemblée la plus puissante gagnera le soutien du roi et une potentielle place à ses côtés.



MATÉRIEL

- A** 64 cartes Sujet
- B** 21 grandes cartes Caprices (dont 2 bleus communs à toutes les parties)
- C** 4 jetons Bonus de points (+30, +20, +15, +10)
- D** 5 grandes cartes aides de jeu
- E** 1 jeton Faveur royale (à assembler)
- F** 1 carnet de score

MISE EN PLACE

- 1** Mélangez les cartes Sujet et distribuez-en 7 à chaque joueur·euse face cachée. Le reste des cartes constitue la pioche.
- 2** Depuis la pioche, constituez une rangée de 6 cartes Sujet face cachée. Elles seront révélées une par une à chaque début de manche.
- 3** Placez les 2 cartes Caprice communs (bleus), face visible, sous la rangée de cartes Sujet. Piochez ensuite aléatoirement 4 cartes Caprice que vous placez face cachée. Remettez les cartes restantes dans la boîte sans les consulter.
- 4** Placez les jetons Bonus de points sous chaque carte Caprice face cachée, dans l'ordre décroissant de gauche à droite.
- 5** Donnez à chaque joueur·euse une aide de jeu au hasard, en vous assurant de distribuer au moins celle avec le roi. Quiconque obtient cette carte prend le jeton Faveur royale et commence la partie.
- 6** Au centre de la table se trouve la zone de Recrutement (où des cartes Sujet seront récupérées et défaussées).





6

ZONE DE RECRUTEMENT



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La personne possédant le jeton Faveur royale prépare la manche comme suit :

- ◆ Révélez la carte Sujet face cachée la plus à gauche et ajoutez-la au centre de la table, dans la zone de Recrutement.



- ◆ Révélez la carte Caprice face cachée la plus à gauche (s'il en reste).



Note : Les 2 Caprices bleus sont communs à toutes les parties.

Ensuite, en commençant par la personne ayant le jeton Faveur royale, chacun·e joue son tour dans le sens horaire et effectue deux actions :

1- PIOCHER UNE CARTE

Vous pouvez recruter ou rallier une carte disponible :

RECRUTER UN SUJET

Recrutez une carte Sujet face visible provenant de la zone de Recrutement **OU** la carte du dessus de la pioche.

RALLIER UNE PAYSANNE OU UNE ARTISANE

Si une carte Paysanne  ou Artisane  se trouve dans la zone de Recrutement, vous pouvez soit :

- la récupérer en main comme pour un recrutement ordinaire.

OU

- la rallier : au lieu de récupérer la carte dans votre main, placez-la face visible devant vous. Elle comptera en fin de partie comme faisant partie de votre main. (Pour rallier une Artisane , vous devez en posséder une dans votre main que vous devez révéler. Vous ne pouvez rallier qu'une seule Artisane  dans votre partie, voir p.6).

Quand vous ralliez, n'effectuez pas l'action 2-Défausser.

Vos cartes Paysanne  et Artisane  face visible devant vous ne peuvent **PAS** être défaussées lors de vos prochains tours. Une fois devant vous, elles-y restent et vous appartiennent jusqu'à la fin de la partie.

*Note : Les Paysannes/Artisanes qui commencent la partie dans votre main (ou que vous piochez) peuvent être placées devant vous **seulement si** vous les défaussez d'abord dans la zone de Recrutement puis que vous les ralliez à un tour ultérieur.*

2- DÉFAUSSER UNE CARTE

À moins que vous n'ayez rallié une Paysanne  ou une Artisane  en la plaçant devant vous ce tour-ci, vous **DEVEZ** défausser une carte de votre main dans la zone de Recrutement.

Note : Vous pouvez défausser la carte que vous venez de piocher (sauf si vous venez de la prendre de la zone de recrutement).

Lorsque chacun·e a joué une fois, la manche prend fin.

S'il reste des cartes Sujets face cachée dans la rangée, passez le jeton Faveur royale à votre voisin·e de gauche et commencez une nouvelle manche.

FIN DE PARTIE

Vous jouez un total de 6 manches par partie.

À la fin de la 6^e manche, chacun·e révèle sa main et calcule son score.

DÉCOMPTE

- ◆ Additionnez les valeurs des cartes Sujet de votre main **ET** celles ralliées devant vous.
- ◆ Ajoutez les points des deux Caprices communs :



Triez vos cartes dans l'ordre croissant pour faciliter ce décompte.

« **De l'ordre !** » : Avoir une suite d'au moins 6 valeurs consécutives, peu importe les Castes.

► Exemple, si vous avez une suite de 7 cartes allant de 4 à 10, vous marquez 30 points.

Note : pour ce Caprice, les **Ministres** 🏛️ «1» peuvent prendre la valeur (pair/impair) de votre choix (voir p. 7).

N'oubliez pas d'ajouter les points de vos éventuels **Marchands** 🏪 (voir p. 6).



Triez vos cartes par Caste pour faciliter ce décompte.

« **L'union fait la force !** » : Avoir une famille d'au moins 3 cartes de la même Caste. La limite est fixée à 75 points maximum, même si vous avez plus de 7 cartes de la même Caste.

► Exemple, si vous avez 4 Nobles 🏰 et 3 Chevaliers 🛡️, vous obtenez 15 points pour les Nobles 🏰 et 5 points pour les Chevaliers 🛡️.

Note : pour ce Caprice, 1 Clerc 📖 compte comme 2, une seule fois (voir p. 6).

- ◆ Ajoutez les Bonus de points des Caprices dont vous remplissez les conditions (une même carte Sujet peut servir à remplir les conditions de plusieurs Caprices).



Quiconque cumule le score le plus élevé remporte la partie !

En cas d'égalité, c'est la personne concernée avec la plus faible valeur totale de cartes Sujet qui l'emporte.

CAPACITÉS DES CASTES



Paysanne :
peut être ralliée
(voir p. 4).



Artisane :
peut être ralliée si vous
révélez une **Artisane** devant vous
par partie.



Bourgeoise :
remplace votre *tour normal*. Défaussez
2 Bourgeoises pour prendre 2 cartes
au choix de la pioche
et/ou de la zone de

Recrutement et les placer dans
votre main. Vous ne pouvez
pas rallier de **Paysanne** ou
d'**Artisane** devant vous de
cette façon.



Chevalier :
à la fin de la partie,
que vous ayez une
ou plusieurs cartes
Chevalier, vous ne
pouvez transformer
qu'une seule carte

Sujet de votre main. Choisissez l'une
de vos **Paysannes**, **Artisanes**,
Bourgeoises ou **Marchands**.
La carte transformée devient alors un
Chevalier en toutes circonstances.



Clerc :
pour obtenir
les points du
Caprice commun
« *L'union fait
la force !* »
avec un Clerc,

considérez que vous en avez un
supplémentaire :

Exemple :

vous avez 2 Clercs à la fin de la
partie. Vous marquez 5 points,
comme si vous en aviez 3.



$$= 3 \text{ Clercs} = 5 \text{ pts}$$



Notez que cette capacité ne
s'applique pas aux autres Caprices.



Marchand :
chaque Marchand
faisant partie
intégrante d'une
suite valable pour
le Caprice commun
« *De l'ordre !* » vous

rapporte +5 points :

Exemple :

vous avez une suite de cartes
allant de 1 à 6, dont deux
Marchands valables (1 et 4).



Votre suite de six cartes vaut 30 points au lieu de 20, car deux des trois Marchands vous rapportent 5 points chacun.

Le 3^e Marchand à 8 ne faisant pas partie de la suite, il n'ajoute donc pas de points supplémentaires.



Noble :

remplace votre tour normal. Défaussez 1 Noble **et** n'importe quelle autre carte Sujet pour prendre 2 cartes de la zone

de Recrutement uniquement et les placer dans votre main. Vous ne pouvez pas rallier de **Paysanne**  ou d'**Artisane**  devant vous de cette façon.



Ministre :

chacun possède sa propre capacité expliquée en détail ci-dessous :

Se transforme en



Se transforme en



Peut se transformer en une autre caste :

Une fois que vous avez fait votre choix, le **Ministre**  est alors considéré comme appartenant à cette Caste en

toutes circonstances. Vous pouvez également décider que cette carte reste simplement un **Ministre** .

Peut remplacer n'importe quelle valeur **IMPAIRE** pour le Caprice « De l'ordre ! ».

Peut remplacer n'importe quelle valeur **PAIRE** pour le Caprice « De l'ordre ! ».

Peut remplacer n'importe quelle valeur paire/impair :

Vous pouvez changer le « 1 » de ces Ministres en n'importe quelle chiffre (pair ou impair selon la carte) pour le Caprice « De l'ordre ! ». Cependant, la valeur du **Ministre**  demeure toujours de 1 point.



Buffon :

les **Buffons**  sont une Caste promotionnelle. Reportez-vous à la carte de règles pour connaître les capacités des

Buffons  à collectionner !

*Note : Une capacité « remplaçant votre tour normal » ne peut être utilisée qu'une seule fois par tour. Si vous avez par exemple une **Bourgeoise**  et une **Noble**  en main, vous ne pouvez en activer qu'une des deux pour remplacer votre action du tour.*

VARIANTE : JOUTE

Pour une expérience légèrement plus longue et plus stratégique, nous vous recommandons d'enchaîner 4 parties et de totaliser les scores pour déterminer le ou la gagnante.

Si vous ne réutilisez pas les Caprices d'une partie à l'autre, cela vous permettra de voir 16 cartes différentes !

Exemple de décompte :

Cunégonde marque d'abord la valeur des sept cartes de sa main et des trois cartes devant elle : **24 points**. Puis, avec sa suite de cartes allant de 0 à 6, elle marque **+30 points** pour «*De l'ordre !*». Elle cumule 4 Paysannes pour «*L'union fait la force !*», cela lui ajoute donc **+15 points**.

Pour les autres Caprices, elle remplit les conditions de «*Mon peuple m'adore !*», car elle a 3 Paysannes mais aucune Noble. Elle remplit également les conditions de «*Pas de ramasse-miettes à ma table !*» en transformant son Ministre en Clerc. Ces deux Caprices lui apportent donc un total de **30 points**.

Son score final est donc de $24+30+15+30 = 99 \text{ points !}$



CRÉDITS

Auteur : Derek Croxton

Développeurs : Derek et Jonathan Croxton

Illustrations VO : Rod Rodrigues

Tests : Alex Croxton, Tanya Croxton, Greyson Brett, David Platnick, Coleman Charlton, Chris Fishel, Steve Koleszar, Roderick Schertler, Richard Comfort, Jay Johnson, Bill Alderman

Remerciements spéciaux : à David Platnick pour la règle de ralliement des paysannes !

VERSION FRANÇAISE

Directrice éditoriale : Tiffany Martin

Chef de projet : Simon Gervasi

Traduction : Mathieu Rivero

Maquette : Nessy Dos Santos

Relecture : Sylvain Chane-Pane

Illustrations VF :

Louis Gennar et Jocelyn Millet

© 2024 Play to Z.
All rights reserved.

Play to Z
731 Logan Blvd
S.Naples, FL 34119
www.playtozgames.com

Version française
éditée sous licence.
Tous droits réservés.

© 2025 Origames,
52 av. Pierre Semard,
94200 Ivry-sur-Seine,
France.



[@JEUXORIGAMES](https://www.instagram.com/jeuxorigames)
[@origames_official](https://www.facebook.com/origames_official)
[/PlayOrigames](https://www.youtube.com/PlayOrigames)
[origames.fr](mailto:origames.fr@sav@origames.fr)
sav@origames.fr



**DONNEZ
OU
RECYCLEZ**



ASSOCIATION



MAGASIN



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr