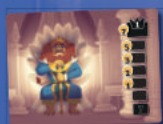


LA PART DU LION

Le vieux roi est à l'agonie. Autour de lui, des héritiers avides convoitent son immense fortune. Infiltrez la cour, influez sur l'ordre de succession, gagnez la loyauté des héritiers et falsifiez le testament royal à votre avantage. Dans cette course à l'opulence, un seul objectif : finir la partie avec les poches les plus pleines!

Matériel

64 cartes (1 roi, 7 cartes héritier, 3 cartes tombeau, 49 cartes manigance et 4 cartes joueur), 1 tuile testament, 50 pièces, 4 jetons joueurs, 1 jeton « 1^{er} joueur » et cette règle du jeu que vous lisez attentivement. ;-)



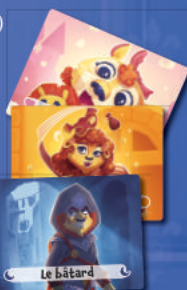
carte Roi



49 cartes Manigance



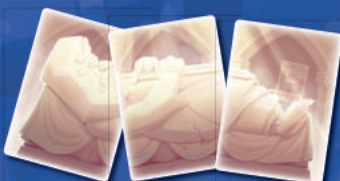
1 tuile Testament



7 cartes Héritier



4 cartes Cour tisan (aide de jeu)
et 4 jetons Cour tisan



3 cartes Tombeau



50 pièces
(trésor royal)



1 jeton
Premier joueur

Mise en place

1 Chaque joueur choisit une carte Courtisan et prend le jeton Courtisan associé.

2 Placez la carte Roi au centre de la table et le trésor royal de 50 pièces à côté de lui.

3 Mélangez les 7 cartes Héritier et disposez-les en colonne sous le roi. Il s'agit du rang de succession (que nous simplifierons par «rang»).

4 Mélangez les 49 cartes Manigance pour former une pioche.

5 Placez les 3 cartes Tombeau dans la défausse, face visible, à côté de la pioche.

6 Défaussez la première carte de la pioche manigance que vous placez au sommet du paquet de défausse. Tous les joueurs placent leur jeton, dans le rang, sur le personnage représenté par cette carte.

7 Placez 3 pièces du trésor royal sur chacun des autres héritiers.

8 Placez la tuile Testament près de la pioche.

9 Déterminez au hasard le premier joueur, qui reçoit le jeton Premier joueur.

La partie démarre par ce joueur et se déroule dans le sens horaire.



Description d'une carte

Personnage

Symbole du personnage

Effet de manigance

Effet de complot



Tour de jeu

Le joueur actif pioche 2 cartes puis :

- 1 il en conserve une devant lui, face cachée. Le personnage représenté sur cette carte vaudra 1 point d'influence envers cet héritier en fin de partie.
- 2 il choisit quelle action effectuer avec l'autre carte.



OU



Manigancer : défausser la carte pour réaliser l'effet associé;

Comploter : placer la carte sur la tuile Testament face cachée; l'effet de complot sera résolu en fin de partie dans l'ordre dans lequel les cartes ont été posées.

C'est maintenant au tour du joueur suivant dans le sens horaire.

Lorsque la pioche est vide

- 1 Mélangez toute la défausse pour reformer une nouvelle pioche (qui inclut les 3 cartes Tombeau).
- 2 La partie recommence par la personne qui possède le jeton Premier joueur.

Une nouvelle règle s'applique : lorsqu'une carte Tombeau est piochée, elle doit être révélée et placée face visible à côté de la défausse. S'il s'agit de la 1^{re} ou 2^e carte Tombeau, le joueur pioche immédiatement une carte de remplacement et continue son tour de jeu normalement.

En revanche, s'il s'agit de la 3^e carte Tombeau, le roi trépasse, et la partie prend fin immédiatement. Les cartes piochées durant ce tour sont défaussées.

Fin de partie

1/ Lecture du testament

Le joueur qui a déclenché la fin de la partie prend la pile de cartes sur la tuile complot et la retourne. Puis, l'une après l'autre, il résout leur effet (décrit sur la bannière rouge). Ainsi, la première carte à avoir été posée plus tôt dans la partie est la première résolue.

2/ Distribution des pièces restantes du roi

Les pièces du roi sont placées sur les cartes Héritier en fonction de leur position dans le rang :

7 pièces au premier (carte la plus proche du roi); 5 pièces au second; 3 pièces au troisième; 2 pièces au quatrième; 1 pièce au cinquième. Les sixième et septième héritiers ne gagnent rien.

S'il reste des pièces dans le trésor royal, elles ne sont pas distribuées. S'il n'y a pas assez de pièces pour honorer cette répartition (18 pièces), la distribution s'arrête dès qu'il n'y a plus de pièces, et tant pis pour les derniers.

3/ Vérification de l'influence

Pour chaque héritier, en partant du 7^e et jusqu'au 1^{er}, déterminez votre score d'influence de la manière suivante :

- **Les Cartes** : Révélez vos cartes à l'effigie de l'héritier. Chacune vaut 1 point d'influence.
- **La Loyauté** : Si votre jeton est placé sur cet héritier, vous obtenez 2 points d'influence.
- **Le premier joueur** : Le détenteur de ce jeton gagne 1 point d'influence sur le premier héritier.

Le joueur totalisant la plus grande influence sur cet héritier remporte toutes les pièces sur sa carte. En cas d'égalité, le butin est divisé équitablement entre les prétendants concernés. Les pièces restantes (le surplus indivisible) retournent dans le trésor royal.

4/ Détermination du vainqueur

Le joueur qui a le plus de pièces à l'issue de la vérification de l'influence gagne la partie.

Effets de manigance

Montez ou descendez 1 héritier d'un rang et ajoutez ou ôtez-lui 2 pièces du trésor royal.

Ajoutez ou retirez 3 pièces d'une carte Héritier (les pièces sont prises ou retournent dans le trésor royal).

Transférez 2 pièces d'une carte Héritier à une autre.

Prenez le jeton Premier joueur. Ensuite, piochez une carte chez un adversaire au choix, puis rendez-en-lui une.

Déplacez un jeton Cour tisan de n'importe quel joueur vers n'importe quelle carte Héritier.

Exemples d'effets de complot

Inversez la position des deux cartes Héritier indiquées dans le rang.

Retirez 4 pièces de la carte Héritier indiquée (elles retournent dans le trésor royal).

Transférez 3 pièces de la première carte Héritier à la dernière.

Montez la carte Héritier indiquée de deux rangs et ajoutez-lui une pièce du trésor royal.

Auteur : Tore Naess, Illustrateur : Christopher Matt.
Développement : Benjamin Léva.
Direction artistique & PAO : Thierry «Thiex» Mercier.
Relecture : Thomas Demongin. Fabriqué et imprimé en Chine.

