

LES ROYAUMES SAUVAGES



LIVRET DE RÈGLES

LES ROYAUMES SAUVAGES

1 à 5 joueurs - 45 minutes - 8 ans et +

PRÉSENTATION

Dans *Les Royaumes Sauvages*, vous incarnez le seigneur d'une grande Maison, affrontant les autres pour le contrôle des 5 Royaumes ! De nobles animaux, représentés par les cartes dans votre main, vous ont prêté allégeance pour vous aider dans cette quête.

La partie se déroule sur 3 âges durant lesquels vous enverrez vos sauvages ambassadeurs dans les différents royaumes, tout en respectant chaque décret émis par ces derniers, afin d'en prendre le contrôle. La Maison qui gagnera le plus d'influence au cours de ces 3 âges sera déclarée souveraine des 5 Royaumes !

MATÉRIEL



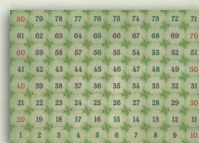
64 cartes Noble Créature



30 cartes Décret



1 livret de règles



1 piste de score



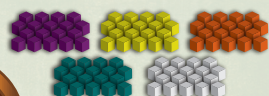
15 tuiles Majorité



4 tuiles Premier à Passer



18 jetons Renfort



90 cubes d'Influence



5 disques Marqueur de Score



1 plateau de jeu

MISE EN PLACE

1. Assemblez le **plateau de jeu** en fonction des paysages et placez-le au centre de la table.
2. Chacun choisit une couleur et prend les **cubes d'Influence** ainsi que le **disque Marqueur de Score** correspondants. Les éventuels cubes et disques restants sont remis dans la boîte : ils ne seront pas utilisés lors de cette partie.
3. Mélangez toutes les **cartes Noble Créature** et distribuez-en 4, face cachée, à chaque joueur et joueuse, pour constituer leur main de départ. Formez une pioche avec les cartes restantes et placez-la à portée de chacun.
4. Mélangez les **cartes Décret** et placez-en une, face visible, sur chaque royaume à l'emplacement dédié (en bas à droite du royaume). Formez une pioche avec les cartes restantes.
5. Mélangez les **tuiles Majorité** face cachée, puis tirez-en 3 aléatoirement pour chacun des 5 royaumes. Révélez-les et placez-les par ordre croissant, de gauche à droite, dans les emplacements dédiés (en bas du royaume).
6. Mélangez les **tuiles Premier à Passer** face cachée, puis mettez-en 3 de côté, près du plateau de jeu, sans les regarder. Remettez les tuiles restantes dans la boîte.
7. Placez la **piste de score** à portée de toutes et de tous, puis placez les disques Marqueur de Score à proximité de cette piste. Formez également une réserve de **jetons Renfort** à proximité de cette dernière.
8. La personne qui a croisé un animal sauvage le plus récemment commence la partie.



Vous êtes maintenant prêts à jouer !

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se déroule en 3 manches, appelées « **âges** ». Lors de chaque âge, en commençant par le ou la première joueuse, vous jouez une action à tour de rôle, en enchaînant les tours de jeu dans le sens des aiguilles d'une montre.

La manche en cours se poursuit ainsi jusqu'à ce que tout le monde ait choisi l'action Passer (ou ne puisse plus jouer).

À votre tour de jeu, vous devez réaliser une et une seule action parmi les suivantes :

I. Revendiquer un Territoire : Jouez une carte Noble Créature en face d'un royaume et marquez votre Influence.

II. Rallier : Défaussez 1 à 4 cartes Noble Créature de votre main puis piochez-en le même nombre.

III. Passer : Passez votre tour. Vous ne pourrez plus réaliser d'action durant cet âge.

Une fois votre action réalisée, c'est au joueur ou à la joueuse suivante encore en jeu.

I. REVENDIQUER UN TERRITOIRE

Jouer une carte Noble Créature : Pour Revendiquer un Territoire, vous devez choisir une carte de votre main et la placer en face de l'un des 5 royaumes. Votre Noble Créature doit respecter les conditions du **décret** de ce royaume pour pouvoir être jouée.

S'il y a déjà des cartes Noble Créature présentes, placez votre carte sur les autres pour former une colonne, en prenant le soin de la décaler pour **ne recouvrir ni la valeur ni l'espèce** des cartes déjà présentes.

Cartes Décret

Certains décrets imposent des conditions simples. Ils ne sont pas pourvus de flèche (Exemple A).

Plusieurs décrets présentent des conditions dépendant de la dernière carte Noble Créature jouée dans ce royaume, voire de toutes. Ces décrets possèdent une flèche pointant vers le bas (Exemple B).

D'autres décrets imposent des conditions dépendant de la **dernière** carte Noble Créature jouée dans chaque royaume voisin (les 2 royaumes adjacents). Ces décrets sont identifiables par leurs flèches simples, placées de part et d'autre de leurs conditions, pointant vers les royaumes voisins (Exemple C).

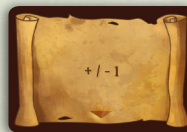
Espèce



Valeur



Exemple A



Exemple B



Exemple C

Enfin, certains décrets présentent des conditions dépendant de la **dernière** carte jouée dans tous les autres royaumes. Ces décrets sont reconnaissables à leurs doubles flèches, placées de part et d'autre de leurs conditions (Exemple D).



Exemple D

Si les conditions d'un décret dépendent de cartes Noble Créature déjà placées quelque part et qu'il n'y en a pas encore, ignorez le décret. *Par exemple, dans un royaume, lorsque le décret « Supérieur ou Égal au Voisin le plus Fort » est en jeu, tant qu'il n'y a aucune carte dans les royaumes voisins, vous pouvez jouer n'importe quelle Noble Créature de votre main.*

Placer un cube d'Influence : Une fois votre carte Noble Créature jouée en face d'un royaume, placez l'un de vos cubes d'Influence sur un territoire libre (emplacement doré) de ce royaume. Une fois votre cube d'Influence placé, **piochez des cartes pour compléter votre main à 4.**

Remarques :

- Si vous n'avez plus de cube d'Influence disponible, vous ne pouvez plus jouer et **devez passer votre tour** (voir la section « Passer »).

- Les conseils (emplacements argentés) sont des emplacements à part, que vous ne pouvez jamais revendiquer via une action Revendiquer un Territoire (voir la section « Conseils »).

- Le territoire marqué d'un symbole Couronne représente la capitale de ce royaume. Vous ne pouvez la revendiquer que si tous les autres territoires du royaume sont occupés.



Cartes Nobles Créatures jouées dans le royaume

Revendiquer une capitale : Si en jouant une Noble Créature, il n'y a plus de territoire normal libre, vous revendiquez la capitale (emplacement marqué d'une couronne) en y plaçant 1 cube. **Cet âge s'arrête alors pour vous, comme si vous aviez passé votre tour** (voir la section « Passer »). Piochez des cartes pour **compléter votre main à 4**, puis placez vos cartes face cachée devant vous pour indiquer au reste de la table que vous ne participez plus à cette manche.

II. RALLIER

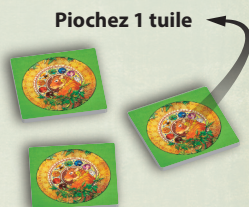
Au lieu de Revendiquer un Territoire, vous pouvez choisir l'action Rallier pour refaire tout ou partie de votre main. Gagnez immédiatement **1 point de Victoire** en avançant votre disque Marqueur de Score sur la piste de score, puis défaussez 1 à 4 cartes de votre main. Placez les cartes ainsi défaussées, face visible, dans une défausse dédiée située à côté de la pioche, puis complétez votre main à 4. Quand la pioche est épuisée, reformez-la à partir de la défausse.

Important : À partir du moment où quelqu'un a passé, vous ne pouvez plus choisir l'action Rallier. De ce fait, si vous ne pouvez plus poser de cartes dans aucun royaume, vous **devez** Passer.

III. PASSER

Si vous ne pouvez ou ne voulez faire ni l'action Revendiquer un Territoire, ni l'action Rallier ; ou bien si vous revendiquez une capitale, vous devez Passer. Placez alors les cartes de votre main, face cachée, devant vous, pour indiquer au reste de la table que vous ne participez plus à cet âge.

Tuiles Premier à Passer : Si vous êtes le ou la première à passer, récupérez au hasard l'une des tuiles Premier à Passer encore disponibles. Placez cette tuile face cachée devant vous : vous pouvez la regarder, mais ne la révélez pas jusqu'à la fin de la partie.



FIN DE L'ÂGE

Lorsque tout le monde a passé, l'âge prend fin et vous comptez vos points pour cette manche.

Points de fin d'âge : Les Points de fin d'âge sont marqués à l'issue de chacun des 3 âges. Dans chaque royaume, les personnes ayant posé des cubes d'Influence s'affrontent pour gagner des points.

En commençant par le plus petit royaume (celui avec seulement 4 territoires, capitale incluse), et en les résolvant dans le sens horaire (du plus petit au plus grand), le joueur ou la joueuse ayant le plus de cubes d'Influence dans ce royaume (capitale ET conseils inclus) marque sur la piste de score les points de la première tuile Majorité de ce royaume. La tuile est ensuite retirée.

En cas d'égalité pour la majorité, une bataille s'ensuit pour déterminer qui remportera les points de la tuile Majorité (voir « Batailles », p.7).

Si vous êtes second en majorité, vous gagnez 3 points ; et 1 seul si vous êtes troisième. En cas d'égalité, les personnes ex æquo gagnent toutes les points correspondants. Une égalité pour la seconde place n'empêche pas d'avoir de troisième place.



Carla (en jaune) a le plus d'influence et remporte donc les 8 points de la première tuile.



Dans l'exemple ci-dessus d'une partie à 4, Carla est première avec 3 cubes d'Influence et gagne donc 8 points. Abdel et Stéphanie sont à égalité avec 2 cubes et reçoivent chacun 3 points. Nicolas, qui n'a qu'1 cube, marque 1 point pour la troisième place.

BATAILLES

Une bataille se déclenche lorsqu'il y a égalité sur la **majorité de cubes d'Influence** sur un royaume entre plusieurs joueurs et joueuses. (Les égalités pour les places suivantes ne déclenchent pas de bataille.) Chaque adversaire concerné par cette égalité choisit une carte de sa main puis la révèle simultanément. La Noble Créature de plus haute valeur l'emporte, à une exception près : un « 1 » l'emporte toujours sur un « 8 » !

Si vous remportez cette bataille, vous récupérez la tuile Majorité et les points qui y figurent. Sinon, vous êtes relégué à la 2nde place et gagnez donc 3 points. Les joueurs et joueuses ne participant pas à la bataille et ayant le deuxième plus grand nombre de cubes d'Influence occupent donc la 3^{ème} place et gagnent 1 seul point.

Lorsque vous perdez une bataille, vous recevez un **jeton Renfort** « +2 », utilisable dans de futures batailles (y compris les suivantes de la même fin d'âge).

Si vous révèlez une Noble Créature de même valeur que votre adversaire, vous devez poursuivre la bataille en sélectionnant et révélant une nouvelle carte, jusqu'à ce qu'une Noble Créature l'emporte sur l'autre. En cas de parfaite égalité sur les 4 cartes révélées, vous et votre adversaire gagnez tous deux l'ensemble des points de la tuile Majorité.

Les jetons Renfort « +2 » se jouent une fois les cartes révélées, pour améliorer la valeur d'une Noble Créature et ainsi remporter la majorité.

Une fois dépensés, ils retournent dans la réserve. À noter que vous pouvez utiliser autant de jetons Renfort que vous voulez, y compris en réponse à un autre jeton Renfort. Si une égalité persiste après l'utilisation de jetons Renfort, remettez-les dans la réserve puis révèlez une nouvelle carte Noble Créature.

Dans le cadre d'une **bataille à 3 ou 4**, c'est toujours la Noble Créature de plus forte valeur qui l'emporte. Pour rappel, s'il y a au moins un « 8 », les « 1 » sont considérés comme les cartes de plus forte valeur. De même si la valeur d'une Noble Créature atteint « 8 » ou plus à l'aide de jetons Renfort, c'est toujours les cartes de valeur « 1 » qui l'emportent (N.B. : vous ne pouvez pas jouer de jetons Renfort pour modifier la valeur de la Noble Créature d'un adversaire, même si cela vous permet de gagner avec un « 1 »).

En cas d'égalité, seuls les joueurs et joueuses à égalité restent en lice pour la première place, et continuent la bataille.



Exemple de bataille : Abdel perd, mais Carla et Stéphanie sont à égalité et doivent jouer une nouvelle carte...



La seconde carte de Stéphanie l'emporte ! Elle récupère les points de la tuile Majorité. Carla et Abdel gagnent chacun 3 points et 1 jeton Renfort.

Après chaque bataille, quelle qu'en soit l'issue, toutes les Nobles Créatures révélées sont défaussées et TOUS les jetons Renfort joués sont replacés dans la réserve, au centre de la table. Piochez pour compléter votre main à 4 cartes.

À noter qu'en fin de partie, chaque jeton Renfort « +2 » qui vous reste vous rapporte 1 point de victoire.

VARIANTE AMICALE : LE TRAITÉ DE PAIX

Si vous souhaitez résoudre les égalités pour la majorité de cubes d'Influence de manière plus amicale, la variante du Traité de Paix est faite pour vous ! En lieu et place de la bataille, procédez comme suit :

- Si vous êtes à égalité sur la majorité et que vous avez un cube d'Influence placé sur la capitale, vous remportez la majorité. Vos adversaires à égalité sur la majorité gagnent les 3 points de la seconde place. Les joueurs et joueuses ayant le deuxième plus grand nombre de cubes d'Influence occupent la 3^{ème} place et gagnent 1 seul point. Les adversaires restants ne gagnent pas de point.
- Si ni vous ni vos adversaires à égalité n'occupez la capitale, alors tout le monde remporte les points de la tuile Majorité.

Remarque : cette variante n'utilisant pas les jetons Renfort, laissez-les dans la boîte de jeu.

CONSEILS

Chaque royaume dispose de conseils représentés sous la forme de 2 emplacements particuliers (en argenté). Lorsque vous réalisez l'action Revendiquer un Territoire, vous ne pouvez jamais placer votre cube sur un conseil.

À la fin des âges I et II, une fois les points de fin d'âge calculés, si vous avez 1 cube d'Influence sur une capitale, déplacez-le vers un emplacement conseil libre du même royaume. Les cubes d'Influence placés sur les conseils ne sont jamais retirés de la partie et comptent dans votre total de cubes pour les majorités des âges à venir.

PRÉPARATION DU NOUVEL ÂGE

Avant d'entamer un nouvel âge, récupérez tous vos cubes d'Influence placés sur les différents royaumes, **à l'exception** des cubes placés sur les conseils, qui restent en place jusqu'à la fin de la partie.

Vous conservez vos 4 cartes en main. Défaussez toutes les cartes Noble Créature placées en face de chaque royaume. Rassemblez la pioche et la défaussez des Nobles Créatures, puis mélangez-les ensemble pour former une nouvelle pioche.

Retirez les 5 cartes Décret placées sur les 5 royaumes et piochez-en 5 nouvelles pour les remplacer.

CHANGEMENT DE PREMIER JOUEUR

Le joueur ou la joueuse ayant le moins de points de victoire sur la piste de score commence le nouvel âge. En cas d'égalité, la personne qui a revendiqué en premier une capitale durant l'âge précédent commence.

FIN DE PARTIE

La partie se termine à la fin de l'âge III, une fois que les points de fin de cet âge ont été attribués.

Révélez vos tuiles Premier à Passer pour en ajouter les points à votre score total sur la piste de score. Gagnez 1 point de victoire supplémentaire par jeton Renfort qui vous reste. Le joueur ou la joueuse avec le plus de points de victoire sur la piste de score remporte la partie !

En cas d'égalité, comparez les capitales que vous avez revendiquées durant l'âge III. Si vous avez revendiqué la capitale du plus grand royaume (celui avec le plus de territoires comparativement aux autres royaumes), vous remportez la partie. Si aucun d'entre vous n'a de cubes d'Influence sur une capitale, vous partagez la victoire.

MODE SOLO

MISE EN PLACE

La mise en place du jeu est quasi-identique. Appliquez simplement les changements suivants :

1. Piochez 4 cartes Noble Créature pour former votre main puis étalez-les, face visible, devant vous.
2. Placez les cartes Noble Créature restantes sous forme de pioche à votre droite. Révélez-en la première carte et placez-la à côté de la pioche : cette carte sera désormais désignée comme étant la carte Bonus de votre adversaire fictif.
3. Choisissez une couleur et formez une réserve avec les cubes d'Influence correspondants à votre gauche. Choisissez également une couleur pour votre adversaire fictif et placez ses cubes à votre droite.
4. Placez votre disque Marqueur de Score et celui de votre adversaire fictif près de la piste de score.
5. Rangez dans la boîte les tuiles Premier à Passer et jetons Renfort : vous n'en avez pas besoin pour le mode solo.



Vous jouez vos tours de la même façon que dans le mode multijoueur. Jouez 1 action Revendiquer un Territoire ou Rallier ; c'est ensuite au tour de votre adversaire fictif, puis de nouveau à vous, et ainsi de suite. Le tour de jeu de votre adversaire fictif va se dérouler différemment selon que son tour a lieu **avant** ou **après** le tour où vous revendiquez une capitale.

AVANT REVENDICATION D'UNE CAPITALE

Au tour de votre adversaire fictif, piochez 1 carte pour lui et jouez-la selon les règles ci-dessous, et ce même si la carte ainsi posée **ne respecte pas la carte Décret de ce royaume** (contrairement à vous, qui pourriez bien être en mauvaise posture à cause de cette nouvelle carte). N'oubliez pas de placer 1 cube d'Influence de la couleur de votre adversaire fictif sur un territoire libre de ce royaume !

- Si la carte piochée a une valeur comprise entre 4 et 8, elle est placée en face du royaume dont le nombre de territoires correspond à cette valeur (une carte de valeur « 8 » sera placée en face du plus grand royaume et une carte de valeur « 4 » en face du plus petit).
- Si la carte piochée est un 1, 2 ou 3, elle est placée en face du royaume où vous avez joué votre dernière carte Noble Créature.
- Cependant, vous devez respecter les deux contraintes suivantes, autant que possible : l'adversaire fictif ne joue pas sur un territoire où il a déjà 2 marqueurs d'Influence de plus que vous **et** l'adversaire fictif ne revendique pas de capitale. Si le royaume désigné par la carte piochée vous empêche de respecter ces contraintes, sautez-le et passez au suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Si aucun territoire ne permet de respecter ces contraintes, ignorez la première, puis la deuxième le cas échéant. Si de ce fait l'adversaire fictif revendique une capitale, il ne pourra plus jouer durant cet âge. Vous continuez à jouer jusqu'à passer, selon les règles normales.

Carte Bonus de l'adversaire fictif

Après avoir joué la carte piochée pour l'adversaire fictif, comparez-la à la carte Bonus visible à côté de la pioche. Si cette carte partage **l'espèce ou la valeur** de la carte jouée, jouez également et immédiatement la carte Bonus (en respectant les règles de placement expliquées précédemment) accompagnée d'un deuxième cube d'Influence. Remplacez ensuite la carte Bonus.

APRÈS REVENDICATION D'UNE CAPITALE

Si vous revendiquez une capitale, vous ne pouvez plus jouer pendant cet âge, mais votre adversaire fictif continue de jouer. Appliquez les règles de placement de la même façon, à l'exception près que **l'adversaire fictif revendiquera une capitale dès qu'il le pourra**, mettant ainsi fin à l'âge en cours. Remarque : vu que vous ne jouez plus à ce stade, les cartes « 1 », « 2 » et « 3 » de votre adversaire fictif sont injouables. Piochez-en d'autres à la place.

RÉSoudre LES BATAILLES

Si vous êtes à égalité avec votre adversaire fictif sur le nombre de cubes d'Influence dans un royaume, une bataille s'engage.

Choisissez une carte Noble Créature parmi les 4 devant vous, puis révélez 3 cartes de la pioche pour votre adversaire fictif. Si une seule de ses cartes peut battre la vôtre, votre adversaire fictif remporte la bataille (et donc la majorité). Si votre carte l'emporte sur les 3, c'est vous qui remportez la majorité ! En cas d'égalité sur la plus forte valeur, sélectionnez une nouvelle carte et piochez-en 3 autres pour votre adversaire fictif, jusqu'à obtenir un vainqueur.

- Si vous gagnez la bataille, défaussez les cartes jouées et **piochez 1 carte de moins pour compléter votre jeu** (ainsi, si vous remportez 2 batailles durant le même âge, il ne vous restera que 2 cartes pour une éventuelle 3^{ème}).
- Si vous perdez la bataille, défaussez les cartes jouées puis piochez-en autant pour compléter votre jeu. S'il devait y avoir une nouvelle bataille à cet âge, piochez 1 carte de moins pour votre adversaire fictif (ainsi, vous perdez 2 batailles, votre adversaire fictif ne piochera qu'1 carte lors d'une éventuelle 3^{ème}).

FIN DE L'ÂGE

À la fin d'un âge, préparez le suivant normalement. Si l'adversaire fictif a un marqueur sur une capitale, déplacez-le sur un conseil. Piochez des cartes pour en avoir 4 devant vous. Défaussez les cartes placées en face des 5 royaumes en les mélangeant et en les replaçant sous la pioche pour ne pas les confondre avec la carte Bonus de l'adversaire fictif.

FIN DE PARTIE

À la fin de l'âge III, si vous avez plus de points que votre adversaire fictif, vous remportez la victoire !

Si vous avez moins de points que lui ou en cas d'égalité, vous perdez la partie.

RÉGLER LA DIFFICULTÉ

Facile : Jouez sans la règle des cartes Bonus de l'adversaire fictif. En compensation, il débute chaque âge. Si vous tirez un « 1 », « 2 » ou « 3 » en première carte pour lui, placez-la dans le plus petit royaume, à 4 territoires.

Moyen : Jouez la carte Bonus de l'adversaire fictif **uniquement** si elle partage l'espèce de la carte qu'il vient de jouer.

Difficile : Votre adversaire fictif pioche 4 cartes au lieu de 3 durant les batailles.

Expert : Jouez en respectant les règles normales du mode solo mais en ajoutant une seconde carte Bonus à votre adversaire fictif. Si les 2 cartes Bonus peuvent être jouées au même tour, jouez celle de votre choix.



CRÉDITS

Conception : Steven Aramini

Conception du mode solo : Carla Kopp

Illustrations : Katy Grierson

Conception Graphique : Danny Devine, Michael Cofer et
Jeffrey Wallace

Édition : Calvin Wong Tze Loon

Version française

Traduction : Laëtitia Barbé

Responsabilité éditoriale : Chloé Philippe

Adaptation graphique : Tanguy Trapy (Torii Atorie)

Remerciements particuliers : Steven Aramini remercie tout particulièrement Danny Devine, Paul Kluka, et Cardboard Edison. Galactic Raptor Games remercie toutes les personnes ayant testé Animal Kingdoms lors de son développement ainsi que les 1086 contributeurs du Kickstarter qui ont pu donner vie à ce projet.

Animaux représentés dans ce jeu : Panda roux, Tigre du Bengale, Abeille, Anole (lézard), Dendrobate (grenouille), Chouette effraie, Okapi et Loup arctique.

© 2019 Galactic Raptor Games, LLC. Animal Kingdoms™ est une marque déposée par Galactic Raptor Games, LLC.

© 2023 Lucky Duck Games
Tous droits réservés.



Une question ?
info@luckyduckgames.com
www.luckyduckgames.com/fr