

Règles d'Emblèmes

Comment jouer à 124.1

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Accumuler le plus de **pièces d'or** en plaçant astucieusement vos **cartes Personnage** dans trois lieux d'influence.
- **Mécanique principale** : Sélection secrète et simultanée d'une carte, puis placement stratégique dans l'un des trois **lieux** (Château, Village, Port).
- **Condition de victoire** : Après 3 manches, le joueur le plus riche remporte la partie et accède au trône !

Salut à toi, futur(e) souverain(e) ! **Emblèmes**, c'est un jeu de stratégie et de bluff pour **3 à 5 joueurs**, à partir de **10 ans**, qui se joue en environ **20 minutes**. Le roi est mort, pas d'héritier, et c'est la course au trône. Chaque joueur incarne une **famille** reconnaissable par son **emblème** et sa couleur, et tente de placer ses représentants aux meilleurs postes pour engranger un maximum de richesses. Si tu aimes les jeux de cartes où chaque choix compte, comme [Lorcana](#) ou [Cat in the Box](#), tu vas adorer celui-ci !

[IMAGE_MATERIEL]

Le matériel

Avant de commencer, vérifions que tout est là dans la boîte :

- **75 cartes Personnage** : 15 cartes par couleur, soit 5 familles. Chaque carte possède un **nom**, une **valeur** (de 1 à 15), un **emblème** de famille et un **effet** spécial.
- **9 cartes Lieu** (recto-verso) : elles représentent le **Château**, le **Village** et le **Port**. Chaque carte a une face pour 3-4 joueurs et une face pour 5 joueurs. Elles sont réparties en 3 sets (A, B, C) offrant chacun une expérience différente.
- **1 pion Premier joueur**

- **96 jetons Pièce d'or** : 48 de valeur 1 et 48 de valeur 5.

Sur chaque **carte Personnage**, repère bien le petit symbole à côté de l'effet : un losange (♦) signifie que l'effet s'applique **immédiatement** quand tu poses la carte, tandis qu'un carré (□) signifie que l'effet s'applique **à la fin de la manche**.

Mise en place de la partie

Allez, on installe tout ça :

- **Choisissez un set de cartes Lieu** (A, B ou C). Pour une première partie, prenez le **set A**. Retournez-les sur la bonne face selon votre nombre de joueurs.
- Placez les 3 **cartes Lieu** en colonne, les unes au-dessus des autres : **Château** en haut, **Village** au milieu, **Port** en bas. Mettez-les le plus à gauche possible de votre espace de jeu, car les cartes jouées viendront se placer à leur droite.
- Chaque joueur choisit une couleur, prend ses **15 cartes Personnage**, les mélange et forme sa **pioche** personnelle, face cachée.
- Chaque joueur pioche **6 cartes** pour constituer sa **main** de départ.
- Chaque joueur reçoit **3 pièces d'or** et les place visiblement devant lui.

Variante fun : envie de pimenter les choses ? Cachez vos **pièces d'or** pour ajouter une bonne dose de mystère et de chaos !

Déroulement d'une partie

La partie se joue en **3 manches**. Chaque manche est composée de plusieurs **tours** :

- À **3 joueurs** : 4 tours par manche.
- À **4 ou 5 joueurs** : 3 tours par manche.

Le joueur le plus fourbe de la table (oui, c'est subjectif, et c'est drôle) reçoit le **pion Premier joueur**.

Comment se déroule un tour

Chaque tour suit ces étapes :

- **Sélection secrète** : Tous les joueurs choisissent **simultanément** une carte de leur main

et la posent **face cachée** devant eux. C'est le moment de la tension... personne ne sait ce que les autres préparent !

- **Révélation et placement** : En commençant par le **Premier joueur** puis dans le sens des aiguilles d'une montre, chacun retourne sa carte et la place dans le **lieu de son choix** (Château, Village ou Port), à droite de la carte Lieu correspondante.
- **Effets immédiats** : Si la carte révélée a un **effet immédiat** (symbole ♦), lisez-le à voix haute et appliquez-le tout de suite.

Règle de placement importante : Dans chaque lieu, les cartes doivent toujours être rangées par **ordre décroissant de valeur**, de gauche à droite. Si ta carte a la même valeur qu'une carte déjà présente, tu choisis de la placer à gauche ou à droite de celle-ci. Par exemple, si le Port contient déjà une Sorcière (13), une Voleuse (11) et un Matelot (2), et que tu poses un Marchand (6), tu dois le glisser entre la Voleuse (11) et le Matelot (2).

Une fois que tout le monde a posé sa carte, le **pion Premier joueur** passe au joueur à gauche. Nouveau tour !

Fin d'une manche

Quand tous les tours de la manche sont terminés, on passe au décompte pour **chacun des trois lieux**, dans cet ordre :

- **Effets de fin de manche** : Lisez et appliquez les effets (symbole □) de toutes les cartes présentes dans le lieu, en partant de la carte de **plus haute valeur** (la plus à gauche) vers la plus faible (la plus à droite).
- **Attribution des récompenses** : Regardez la **carte Lieu**. Elle indique combien de **pièces d'or** gagne chaque joueur selon le classement de sa carte : 1ère place = carte la plus à gauche, 2ème place = la suivante, etc.

Une fois les **récompenses** distribuées pour les 3 lieux, **défaussez** toutes les cartes qui ont reçu une récompense. Les autres cartes **restent en jeu** pour la manche suivante ! Ensuite, chaque joueur **pioche** jusqu'à avoir de nouveau **6 cartes en main**. Puis une nouvelle manche démarre.

Petite astuce : ne négligez pas les cartes qui restent d'une manche à l'autre. Elles peuvent constituer une belle base pour la suite... ou un piège tendu par un adversaire !

Récompenses par lieu (set A, 3-4 joueurs)

Voici un tableau récapitulatif des **pièces d'or** distribuées selon le classement dans chaque lieu du **set A** (face 3-4 joueurs) :

Lieu	1ère place	2ème place	3ème place
Château	4 pièces d'or	3 pièces d'or	1 pièce d'or
Village	Varie selon l'effet	Varie selon l'effet	Varie selon l'effet
Port	Varie selon l'effet	Varie selon l'effet	Varie selon l'effet

Consultez toujours la **carte Lieu** en jeu : certaines récompenses sont fixes, d'autres dépendent de conditions (nombre de cartes, vol de pièces, moitié de la valeur de la carte...). Voici les trois types de récompenses spéciales que vous pouvez rencontrer :

- **Pièces par carte** : Gagnez 1 pièce d'or par carte présente dans ce lieu.
- **Vol** : Volez 1 pièce d'or à chaque autre joueur.
- **Moitié de valeur** : Gagnez autant de pièces d'or que la moitié de la valeur de votre carte, arrondie à l'unité supérieure.

[IMAGE_FIN]

Fin de la partie et décompte final

Après la **troisième manche**, on compte tout ! Le joueur qui possède le plus de **pièces d'or** gagne la partie et mène sa famille sur le trône. En cas d'**égalité**, c'est le joueur qui détient le **pion Premier joueur** qui l'emporte. Si aucun des joueurs à égalité ne possède ce pion, la victoire revient à celui d'entre eux qui est le plus proche du détenteur du pion, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Les effets de toutes les cartes Personnage

C'est le cœur du jeu ! Chaque carte a un pouvoir unique. Voici la liste complète, de la plus forte à la plus faible. Le symbole ♦ indique un **effet immédiat** (au moment où tu poses la carte), et le symbole □ indique un **effet de fin de manche**.

- **15 – Le Roi (♦)** : Défaussez le Roi si une **Voleuse** est déjà dans ce lieu. Autrement dit, le

Roi fuit devant la Voleuse !

- **14 – La Princesse (□)** : Attribuez **1 pièce d'or** à chaque autre carte présente dans ce lieu (y compris les autres Princesses).
- **13 – La Sorcière (□)** : Annulez l'effet de fin de manche de toutes les cartes de ce lieu dont la valeur est **strictement inférieure à 13**. Redoutable !
- **12 – Le Garde (♦)** : Déplacez une carte **adjacente** (immédiatement à gauche ou à droite) vers un autre lieu.
- **11 – La Voleuse (♦)** : Volez **2 pièces d'or** à un joueur qui possède une carte adjacente.
- **10 – L'Alchimiste (♦)** : Copiez l'**effet immédiat** d'une carte adjacente. Attention : impossible de copier un autre Alchimiste.
- **9 – La Courtisane (♦)** : Remplacez la carte qu'un joueur a **sélectionnée** (encore face cachée devant lui) par une carte aléatoire de sa main. Si la Courtisane est la dernière carte révélée du tour, son effet ne peut pas s'appliquer.
- **8 – Le Stratège (♦)** : Imposez le **lieu** dans lequel un joueur devra placer la carte qu'il a sélectionnée. Même restriction que la Courtisane si c'est la dernière carte du tour.
- **7 – Le Traître (□)** : Inversez l'attribution des **récompenses** dans ce lieu ! La carte de plus **faible valeur** prend la 1ère place, et ainsi de suite. Si au moins un Traître est présent (peu importe combien), les récompenses sont toujours inversées.
- **6 – Le Marchand (□)** : Gagnez **1 pièce d'or** par carte de valeur strictement inférieure à 6 dans ce lieu.
- **5 – La Guerrière (♦)** : Défaussez une carte **adjacente**. Radical !
- **4 – Le Barde (♦)** : Déplacez une carte d'un **autre lieu** vers ce lieu.
- **3 – L'Espionne (□)** : Gagnez **2 pièces d'or** si l'Espionne est votre seule carte dans ce lieu.
- **2 – Le Matelot (□)** : Doublez la **récompense** du Matelot s'il se trouve dans le **Port**. Attention, si la récompense est négative, la perte est aussi doublée !
- **1 – Le Chasseur (♦)** : Défaussez la carte ayant la **plus haute valeur** de ce lieu. En cas d'égalité, défaussez la carte la plus à gauche.

Petit rappel vocabulaire : une carte **adjacente** est une carte placée immédiatement à gauche ou à droite de la vôtre dans le même lieu. Une carte **sélectionnée** est une carte encore face

cachée devant un joueur, en attente d'être révélée.

Conseil de stratège : la **Sorcière** (13) est une carte extrêmement puissante puisqu'elle neutralise les effets de fin de manche de presque toutes les autres cartes. Gardez-la pour le bon moment ! Et si vous aimez les jeux où le bluff et les retournements de situation font toute la saveur, jetez aussi un œil aux [règles de Traîtres à bord](#), un autre jeu qui promet de belles trahisons entre amis.

Voilà, vous avez toutes les clés en main pour lancer votre première partie d'**Emblèmes**.

Choisissez votre famille, aiguisez votre sens tactique, et que la plus rusée des lignées accède au trône. Amusez-vous bien !