

# Règles de For a Crown

## Comment jouer à For a Crown

### Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Accumuler le plus de **Rubis** possible dans votre coffre pour accéder au trône.
- **Mécanique principale** : Recruter des **Mercenaires** en secret, puis révéler leurs effets dans un ordre aléatoire pour gagner des Rubis, voler ceux des adversaires ou manipuler votre influence.
- **Condition de victoire** : Après 4 manches, la famille possédant le plus de Rubis (Objet précieux inclus) remporte la couronne.

Salut à toi, futur monarque ! **For a Crown**, c'est un jeu de bluff, de stratégie et de coups fourrés où chaque famille cherche à porter la couronne. Imagine un peu : des rats laveurs voleurs, de la magie, des mercenaires louches et des scandales de cour royale. Le tout en 4 manches bien nerveuses. Allez, installe-toi, je t'explique tout ça comme si on était autour de la table !

## Le matériel de jeu

Avant de se lancer, faisons le tour de ce que contient la boîte :

- **Cartes Mercenaire** (niveaux 1 à 5) : vos recrues qui feront le sale boulot
- **Cartes Événement** : des surprises (bonnes ou mauvaises) qui affectent tout le monde
- **Coffres** : un par famille pour cacher vos **Rubis** et **Pièces**
- **Plateau** avec une gouttière pour les **tuiles Coût de recrutement**
- **Protège-cartes** : 5 par famille, marqués de votre blason, pour dissimuler vos cartes
- **Pions Portrait** : pour suivre votre **influence** sur la Galerie
- **Tuiles Objet précieux** : une par famille, votre filet de sécurité en cas de ruine

- **Jetons Rubis** : la monnaie qui compte pour la victoire
- **Jetons Pièce** : votre argent de poche pour recruter
- **Jetons Raton Voleur** : ces petites pestes que vous enverrez chez les autres
- **Dé magique** : un dé spécial avec des effets variés

## Mise en place de la partie

### Préparation de chaque famille

Chaque joueur choisit une famille (reconnaissable à son blason), puis prend :

- Le **coffre** et les **5 protège-cartes** correspondant à son blason
- La tuile **Objet précieux** de sa famille, à placer dans le coffre
- **10 Rubis** de la réserve, à mettre dans le coffre

Tout ce qui se trouve dans votre coffre reste **secret** pendant toute la partie. Pas de triche, on se fait confiance !

### Préparation commune au centre de la table

- Posez le coffre de rangement avec la **réserve** de Ratons Voleurs, Pièces et Rubis.
- Posez le **plateau** et insérez les tuiles Coût de recrutement **1, 3 et 5** dans la gouttière. Gardez les tuiles Coût de recrutement **0** à côté.
- Formez la **Place Royale** au-dessus du plateau : triezy les cartes Mercenaire en 5 paquets par niveau (1, 2, 3, 4, 5). Les cartes de **niveau 1** sont triées par effet et forment 3 piles face visible. Les **niveaux 2 à 5** sont mélangés séparément, posés face cachée, puis on révèle 2 cartes de chaque paquet sous celui-ci.
- Prenez les **2 cartes Événement de départ** et formez une pile commune face cachée.
- Mélangez les autres **cartes Événement** pour former une pioche séparée, face cachée.
- Rassemblez les **pions Portrait** des familles en jeu et placez-les aléatoirement dans la **Galerie** : le premier pion sur la case la plus à droite, puis les suivants directement à gauche.

La **Galerie** représente l'**influence** de chaque famille. Plus votre Portrait est à droite, plus vous

êtes influent. C'est important car l'ordre d'influence détermine qui joue en premier !

Ensuite, distribuez les **Pièces de départ** selon votre position dans la Galerie :

Famille la plus influente	Familles intermédiaires	Famille la moins influente
3 Pièces	4 Pièces	5 Pièces

Enfin, posez le **dé magique** près de la réserve. Vous êtes prêts !

Petit conseil : la famille la moins influente reçoit plus de Pièces pour compenser, donc ne vous inquiétez pas si vous démarrez en dernière position.

[IMAGE\_MATERIEL]

## Déroulement d'une manche

La partie se joue en **4 manches**. Chaque manche comporte 3 phases : **Recrutement**, **Révélation** et **Fin de manche**. Simple comme bonjour, on y va !

### Phase 1 : le recrutement

Dans l'ordre d'influence (du plus influent au moins influent), chaque famille recrute **un Mercenaire** en suivant ces étapes :

- **Choisissez** un Mercenaire dans une colonne qui possède un coût de recrutement. Vous pouvez prendre une carte face visible OU la première carte face cachée d'un paquet (vous la regarderez secrètement).
- **Payez** le coût indiqué en **Pièces** (prises dans votre coffre) à la réserve. Vous pouvez toujours remplacer 1 Pièce par 1 **Rubis** si vous manquez de Pièces, mais attention, vos Rubis sont précieux pour la victoire !
- **Insérez** la carte dans l'un de vos **protège-cartes** (elle porte alors votre blason) et posez-la **face cachée** sur la **pile commune**.

Quand tout le monde a recruté, on complète la Place Royale en révélant de nouvelles cartes depuis les paquets. Si un paquet est vide, on laisse les espaces libres.

**Attention, point crucial** : lors de la **première manche uniquement**, cette phase de recrutement se fait **deux fois** ! Chaque joueur recrute donc 2 Mercenaires au premier tour. Si vous aimez les jeux où le recrutement est au coeur de la stratégie, jetez aussi un oeil aux [règles](#)

[d'Everdell.](#)

## Phase 2 : la révélation

C'est là que ça devient palpitant ! On **mélange** la pile commune (qui contient les Mercenaires de tous les joueurs ET les cartes Événement), puis on les retourne **une par une**, en appliquant chaque effet immédiatement.

Le mélange signifie que personne ne sait dans quel ordre les cartes vont sortir. Votre Mercenaire passera peut-être avant ou après celui de votre rival. C'est tout le sel du jeu !

**Quand un Mercenaire est révélé** : la famille à qui il appartient (reconnaisable au blason du protège-carte) applique son effet.

**Quand un Événement est révélé** : toutes les familles concernées appliquent l'effet.

## Les effets des Mercenaires

Voici ce que font les différents Mercenaires selon leur symbole :

- **Rubis** : Gagnez 1 **Rubis** de la réserve et placez-le dans votre coffre.
- **Raton Voleur** : Choisissez une autre famille. Elle prend 1 **Raton Voleur** de la réserve et le place devant elle (c'est une menace pour elle lors des Événements !).
- **Vol de Rubis** : Choisissez une autre famille. Elle remet 1 **Rubis** de son coffre dans la réserve.
- **Dé magique** : Lancez le **dé magique** et appliquez l'effet indiqué.
- **Pièce** : Gagnez 1 **Pièce** de la réserve.
- **Influence** : Déplacez n'importe quel **Portrait** dans la Galerie d'une case vers la gauche ou la droite (vers la prochaine case libre).

Les cartes de **niveau 1** sont spéciales : elles proposent **deux effets séparés par un « / »**. À chaque manche, vous choisissez lequel appliquer. C'est très pratique pour s'adapter à la situation !

## Les effets des Événements

Les Événements pimentent chaque manche. Voici les différents types :

- **Cambriolage** : La ou les familles ayant le plus de **Ratons Voleurs** devant elles perdent **2 Rubis**, puis remettent tous leurs Ratons Voleurs dans la réserve.
- **Coup de pouce magique** : La famille la **moins influente** lance le dé magique et applique son effet. Un petit bonus pour ceux en retard !
- **Scandale** : Chaque famille perd des Rubis selon sa position dans la Galerie. Les moins influents (zone de gauche) perdent **2 Rubis**, ceux au centre perdent **1 Rubis**, et les plus influents (zone de droite) ne perdent **rien**.
- **Pot-de-vin** : Dans l'ordre d'influence, chaque famille peut payer des **Pièces** (ou Rubis) pour retirer le même nombre de **Ratons Voleurs** placés devant elle.
- **Mages mercenaires** : Dans l'ordre d'influence, chaque famille peut payer **1 Pièce** (ou 1 Rubis) pour lancer le dé magique.

Astuce stratégique : gardez toujours un oeil sur le nombre de **Ratons Voleurs** devant chaque joueur. Si vous en avez le plus, le Cambriolage vous coûtera cher. N'hésitez pas à utiliser le Pot-de-vin pour vous en débarrasser avant qu'il ne soit trop tard !

## La mécanique de l'Objet précieux

Votre **Objet précieux** est votre dernière bouée de sauvetage. Voici comment il fonctionne :

### Vous devez payer des Rubis mais votre coffre est vide

Annoncez que vous vendez votre **Objet précieux**. Placez-le devant vous (il ne pourra plus être récupéré). Prenez **10 Rubis** de la réserve, mettez-les dans votre coffre, puis payez normalement ce que vous deviez.

### Vous avez déjà vendu votre Objet précieux et votre coffre est à nouveau vide

C'est terminé pour vous : vous êtes **hors jeu**. Retirez votre Portrait de la Galerie et remettez vos Ratons Voleurs dans la réserve. Les autres joueurs finissent la manche en cours, puis la partie se termine immédiatement. Si des cartes de votre famille sortent encore, elles sont simplement ignorées.

Ce mécanisme rappelle un peu la tension qu'on retrouve dans [les règles de Celestia](#), où il faut savoir gérer le risque pour ne pas tout perdre.

[IMAGE\_FIN]

## Fin de manche et préparation de la suivante

À la fin de chaque manche (sauf la 4e), effectuez ces 3 étapes :

- **Reformez la pile commune** en retournant face cachée toutes les cartes jouées durant la manche.
- **Piochez une nouvelle carte Événement** et ajoutez-la, sans la révéler, à la pile commune.
- **Insérez une tuile Coût de recrutement 0** dans la gouttière du plateau en décalant les autres tuiles vers la droite. Cela ouvre de nouvelles colonnes de Mercenaires et fait baisser les coûts de recrutement.

Concrètement, au fil des manches, recruter devient de moins en moins cher et vous avez accès à des Mercenaires plus puissants. C'est une montée en puissance progressive qui rend chaque manche plus intense que la précédente.

## Fin de la partie et décompte des Rubis

La partie prend fin à l'issue de la **4e manche** (ou plus tôt si une famille est mise hors jeu). Avant de compter les Rubis, appliquez ces derniers ajustements dans l'ordre :

Bonus ou malus	Effet
Famille la plus influente	+1 Rubis
Famille(s) avec le plus de Pièces	+1 Rubis
Famille(s) avec le plus de Ratons Voleurs	-1 Rubis

Ensuite, chacun révèle le contenu de son coffre. Votre **Objet précieux**, s'il est encore dans votre coffre, vaut **10 Rubis**.

La famille avec le plus de **Rubis** au total remporte la partie et sera couronnée ! En cas d'égalité, c'est la famille la plus **influente** qui l'emporte.

## Quelques conseils pour bien démarrer

Maintenant que vous connaissez toutes les règles, voici deux petites astuces pour vos premières parties :

- **Ne dépensez pas vos Rubis trop vite pour recruter.** Payer en Rubis plutôt qu'en Pièces est tentant quand on manque de liquidités, mais chaque Rubis dépensé est un point de victoire en moins. Essayez de garder vos Pièces pour le recrutement et vos Rubis bien au chaud dans le coffre.
- **L'influence est un levier puissant.** Être le plus influent vous permet de recruter en premier (donc d'avoir le meilleur choix) et vous protège du Scandale. Mais cela fait aussi de vous une cible. Manipulez la Galerie avec subtilité !

Si vous aimez les jeux avec du bluff et de l'interaction entre joueurs, vous apprécierez peut-être aussi [les règles de Colt Express](#) ou les [règles de Splendor](#) pour des sensations comparables.

Bonne partie et que la meilleure famille soit couronnée !