

 Adrien Bonnard & Romaric Galonnier

 Janice Perreux

Emblèmes

Règles du jeu



Jusqu'où irez-vous pour mener
votre famille au pouvoir ?

10 ans et plus | 3 à 5 joueurs | Stratégie Ambiance | 20 minutes

SAVANA

Aperçu et but du jeu

Le roi est mort et, sans héritier, le trône devient l'objet de toutes les convoitises !

Alors que le royaume sombre dans l'incertitude, les familles des contrées voisines s'apprentent à se disputer les trois lieux d'influence qui les rapprocheront du pouvoir : le Château, le Village et le Port. Saurez-vous guider votre famille et porter haut les couleurs de son emblème ?

Au début de la partie, prenez le contrôle de l'une des cinq familles. Sélectionnez judicieusement vos représentants, puis positionnez-les stratégiquement dans l'un des trois lieux à conquérir. Les territoires sous votre influence vous rapporteront une Récompense en monnaie sonnante et trébuchante et c'est en accumulant le plus de pièces d'or que vous assurerez votre ascension au pouvoir. À la fin de la partie, le joueur le plus fortuné permettra à sa famille d'accéder au trône et s'emparera de la victoire !

Matériel



75 cartes Personnage
(15 par couleur)



9 cartes Lieu
(recto-verso)



96 jetons Pièce d'or
(48 de valeur 1 et 48 de valeur 5)



1 pion Premier joueur

Carte Personnage

1 Nom de la carte

2 Valeur de la carte

3 Emblème

Chaque famille est reconnaissable par son emblème et sa couleur. L'emblème présent sur la carte Personnage indique à quelle famille elle appartient.

4 Type d'effet

L'effet s'applique : immédiatement ou à la fin de la manche.

5 Effet à appliquer



Carte Lieu

1 Nom de la carte

2 Classement

« 1^{er} » correspond à la carte ayant la plus haute valeur (carte la plus à gauche), « 2^e » correspond à la carte ayant la deuxième valeur la plus haute (deuxième carte en partant de la gauche), etc.

3 Récompenses

Nombre de pièces d'or à attribuer aux joueurs en fonction du classement de leurs cartes à la fin de chaque manche.

4 Nombre de joueurs

Chaque carte Lieu possède une face adaptée aux parties à 3 ou 4 joueurs et une autre face pour les parties à 5 joueurs.

5 Set

Chaque set propose une expérience de jeu différente.



Mise en place

Prenez les 3 cartes Lieu du même set et placez-les les unes au-dessus des autres dans l'ordre suivant : le **Château**, le **Village**, puis le **Port** ❶. Lors de votre première partie, utilisez les 3 cartes Lieu du set A. Lors des parties suivantes, vous pourrez utiliser les cartes Lieu du set B ou C.

Disposez-les le plus à gauche possible de votre espace de jeu, car les cartes jouées au cours de la partie seront placées à droite des cartes Lieu ❷.

Chaque joueur prend les 15 cartes Personnage de la couleur de son choix, les mélange, forme sa propre pioche, face cachée ❸, puis pioche 6 cartes ❹.

Enfin, chaque joueur reçoit 3 pièces d'or et les place, de manière visible, devant lui ❺.

Variante : vous souhaitez rendre la partie plus stratégique (ou plus chaotique) ? Cachez vos pièces d'or !



Déroulement du jeu

Chaque partie se joue en 3 manches, chacune étant composée de plusieurs tours :

- À 3 joueurs, chaque manche se déroule en 4 tours.
- À 4 et 5 joueurs, chaque manche se déroule en 3 tours.

Le joueur le plus fourbe reçoit le pion Premier joueur.

Déroulement d'une manche

❶ Déroulement d'un tour

Au début de chaque tour, chaque joueur **sélectionne une carte de sa main et la place face cachée devant lui**.

Une fois que tous les joueurs ont sélectionné une carte, le premier joueur **révèle sa carte et la place dans le lieu de son choix** (c'est-à-dire, à droite de la carte Lieu).

Si la carte révélée a un effet immédiat ⚡, lisez cet effet à voix haute et appliquez-le immédiatement.

Puis, c'est au tour du joueur à sa gauche de révéler sa carte et de la placer dans le lieu de son choix.

Important : Les cartes doivent toujours être placées dans l'ordre **décroissant**, de la carte ayant la plus haute valeur (à gauche) à la carte ayant la plus faible valeur (à droite). Si un joueur place une carte dans un lieu où une carte de même valeur est déjà présente, il choisit de la placer à gauche ou à droite de celle-ci.

Exemple : Blandine souhaite placer son Marchand (6) dans le Port. Or, il y a déjà 3 cartes dans ce lieu : une Sorcière (13), une Voleuse (11) et un Matelot (2). Afin de respecter l'ordre décroissant, Blandine doit placer son Marchand (6) entre la Voleuse (11) et le Matelot (2).



Une fois que tous les joueurs ont placé leur carte dans un lieu, le joueur qui avait le pion Premier joueur le transmet au joueur à sa gauche. Un nouveau tour commence.

2 fin d'une manche

À la fin de chaque manche, pour chaque lieu, lisez à voix haute et appliquez les effets de fin de manche (🕒) de toutes les cartes présentes, de la carte ayant la plus haute valeur (à gauche) à la carte ayant la plus faible valeur (à droite), puis attribuez les Récompenses (pièces d'or) de la carte Lieu aux joueurs dont les cartes ont la plus haute valeur, de la gauche vers la droite.

Exemple : à 3 ou 4 joueurs, dans le Château du set A, le joueur dont la carte a la plus haute valeur (carte la plus à gauche) gagne 4 pièces d'or. Le joueur dont la carte a la deuxième valeur la plus haute (deuxième carte en partant de la gauche) gagne 3 pièces d'or. Enfin, le joueur dont la carte a la troisième valeur la plus haute (troisième carte en partant de la gauche) gagne 1 pièce d'or.



Une fois les Récompenses des 3 lieux attribuées, **défaussez toutes les cartes ayant obtenu une Récompense (les autres cartes restent en jeu)**. Enfin, chaque joueur pioche jusqu'à avoir 6 cartes en main. Une nouvelle manche commence.

Précisions sur les cartes Lieu



Gagnez 1 pièce d'or par carte dans ce lieu.



Volez 1 pièce d'or à chaque joueur.



Gagnez autant de pièces d'or que la moitié de la valeur de cette carte, arrondie à l'unité supérieure.

fin de la partie

À la fin de la troisième manche, le joueur ayant accumulé le plus de pièces d'or gagne la partie. En cas d'égalité, le joueur en possession du pion Premier joueur l'emporte. Si aucun des joueurs à égalité ne détient ce pion, la victoire revient à celui d'entre eux qui est le plus proche, dans le sens des aiguilles d'une montre, du joueur en possession du pion Premier joueur.

Scannez ce QR code, nous vous enverrons une petite surprise !



@savanagames_fr

Crédits

Auteurs : Adrien Bonnard & Romaric Galonnier

Illustratrice : Janice Perreux

Chef de projet : Jean-Xia Chou

Responsable éditorial : Romain Chemière de Carné

Tous droits réservés

© 2025 SAVANA

30 Bd du Général Leclerc, 59100 Roubaix, France

savana-games.eu

Effets des cartes Personnage

15. Le Roi ⌚ : Défaussez le Roi si une Voleuse est dans ce lieu.

14. La Princesse ⌚ : Attribuez 1 pièce d'or à toutes les autres cartes de ce lieu (y compris aux autres Princesses)

13. La Sorcière ⌚ : Annulez l'effet de fin de manche (⌚) des cartes de ce lieu dont la valeur est strictement inférieure à 13.

12. Le Garde ⚡ : Déplacez une carte adjacente¹ vers un autre lieu.

11. La Voleuse ⚡ : Volez 2 pièces d'or à un joueur qui possède une carte adjacente¹.

10. L'Alchimiste ⚡ : Copiez l'effet immédiat (⚡) d'une carte adjacente¹. **Attention** : l'Alchimiste ne peut pas copier l'effet immédiat (⚡) d'un autre Alchimiste.

9. La Courtisane ⚡ : Remplacez la carte qu'un joueur a sélectionnée² par une carte aléatoire de sa main. **Attention** : si la Courtisane est la dernière carte révélée et placée lors de ce tour, son effet ne pourra pas être appliqué car tous les autres joueurs auront déjà révélé et placé leur carte.

8. Le Stratège ⚡ : Imposez le lieu dans lequel un joueur devra placer la carte qu'il a sélectionnée². **Attention** : si le Stratège est la dernière carte révélée et placée lors de ce tour, son effet ne pourra pas être appliqué car tous les autres joueurs auront déjà révélé et placé leur carte.

7. Le Traître ⌚ : Inversez l'attribution des Récompenses en commençant par la carte ayant la plus faible valeur de ce lieu : la carte ayant la plus faible valeur (carte la plus à droite) prend la 1^{ère} place du classement, la carte ayant la deuxième valeur la plus faible (deuxième carte en partant de la droite) prend la 2^e place du classement, etc. **Attention** : en présence d'au moins un Traître (peu importe leur nombre), les Récompenses doivent toujours être attribuées en commençant par la carte ayant la plus faible valeur du lieu.

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 adjacente¹.

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 est dans le Port. **Attention** : si une Récompense négative est doublée, alors elle fait perdre deux fois plus de pièces d'or.

1. Le Chasseur ⚡ : Défaussez la carte ayant la plus haute valeur de ce lieu. **Attention** : en cas d'égalité, défaussez la carte la plus à gauche.

¹ Une carte est considérée comme **adjacente** lorsqu'elle se trouve immédiatement à gauche ou à droite.

² Une carte est considérée comme **sélectionnée** lorsqu'elle est face cachée devant un joueur.