

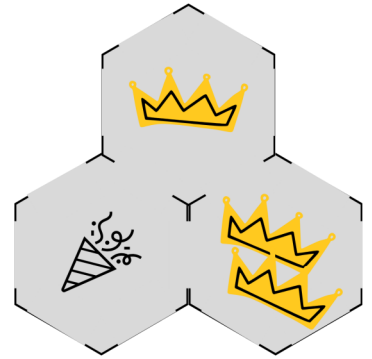
# Banquet royal

2 - 4 joueurs / 8+ / 20min

« Comme chaque année, la princesse Céleste organise le banquet royal de ses parents. Pour cela, elle va parcourir les différentes fêtes organisées par les familles nobles du royaume, qui tentent toutes d'obtenir une invitation au banquet de l'année. Serez-vous convaincre la princesse de vous inviter ? »

## Matériel :

- 12 tuiles de jeu
- 1 tuile château (de départ)
- 6 jetons "gâteau"
- X jetons couronnes
- 1 dé à 6 faces
- 1 pion "princesse"
- 30 pions (6 x 5 couleurs -> rouge, mauve, jaune, bleu, vert)
- 1 sac pour mettre les pions
- 6 cartes "moyen de transport" + 5 jeton couleurs
- 5 cartes "famille" (rouge, mauve, jaune, bleu, vert)



## But du jeu

Avoir le plus de point de renommée en fin de partie

## Mise en place :

- 1) Un joueur prend la tuile château et la place au centre de la table avec le pion princesse dessus.
- 2) Un joueur prend les tuiles de jeu, les mélange face cachée, puis construit le royaume en plaçant une par une chaque tuile face visible. Lors de ce placement, le joueur doit toujours placer une tuile connectée au château de départ ou à deux autres tuiles. Il ne peut pas créer de zone vide dans son royaume.
- 3) Un joueur prend le sac avec les pions, les mélange, puis les place un par un au hasard sur chaque case de jeu (sauf les "Gâteaux") => 1 pion par case de jeu.
- 4) Un joueur prend les cartes "moyen de transport" et les disposent face visible à la vue et portée de tous.



- 5) Un joueur prend les 6 jetons "gâteaux", les mélange et les place face cachée sur les cases « gâteaux »
- 6) Les jetons couronne sont placés à la vue de tous.
- 7) Lancez le dé et placez-le sur la carte « moyen de transport » correspondante.
- 7) Distribuez une carte famille face visible à chaque joueur.
- 8) Le dernier joueur à avoir visité un château commence la partie

## **Déroulement de la partie**

Une partie se déroule en une succession de tours de jeu composés de différentes phases : la phase de déplacement, de bonus, de fête et de fin de tour.

### **Phase de déplacement**

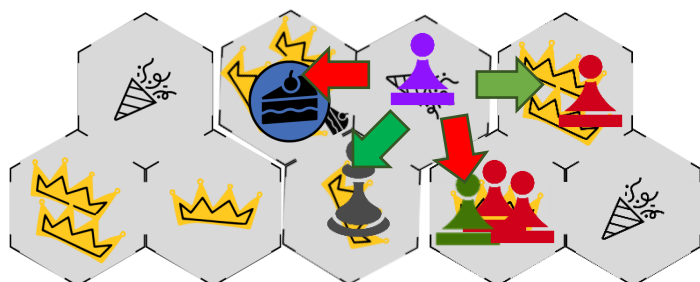
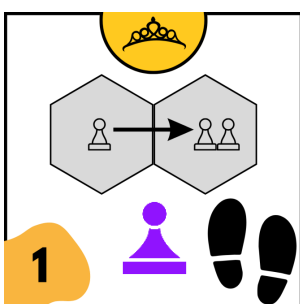
Lorsque c'est au joueur actif de jouer, il doit placer ou déplacer un pion sur un moyen de transport encore disponible, puis réaliser l'action de ce moyen de transport avec un pion de la couleur utilisée ou la princesse.

Déplacer un pion : Lorsqu'un joueur fait se rencontrer plusieurs pions sur une même case, ceux-ci se lient d'amitié et se déplaceront dorénavant ensemble. Ils forment un "groupe", mais chaque pion de couleur différente permet le déplacement des autres au sein du groupe ; pour rappel, ils se déplacent ensemble à présent. Il y a quelques règles à respecter lors d'un déplacement :

On ne peut pas se déplacer sur des cases "gâteaux".

On ne peut pas se déplacer sur une case qui comporte déjà 3 pions ou qui comporterait à la fin du déplacement plus de 3 pions.

Déplacer la princesse : Au lieu de déplacer un pion de la couleur correspondante, le joueur peut décider de déplacer ce pion sur la zone de princesse située au-dessus de la carte et déplacer la princesse. Celle-ci se déplace toujours seule et réalise alors le déplacement correspondant au moyen de transport choisi

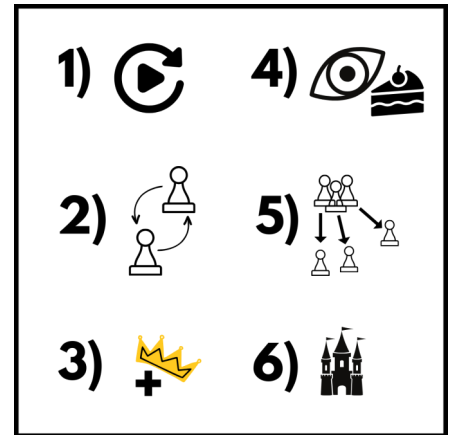


## Phase Bonus

Si le joueur place ou déplace un pion sur une case de moyen de transport comprenant le dé bonus, il le lance puis réalise l'action de celui-ci avant de le placer sur le nouveau chiffre obtenu (sur les cartes moyen de transport).

### Action Bonus :

- 1) Rejouez un nouveau tour après celui-ci.
- 2) Échangez deux pions entre eux (même s'ils sont dans un groupe).
- 3) Gagnez une couronne.
- 4) Regardez un jeton gâteau puis replacez-le face cachée (vous pouvez regarder un jeton gâteau chez un joueur ou dans le jeu).
- 5) Prenez un pion ou un groupe et replacez individuellement chaque pion sur des cases vides.
- 6) Placez la princesse au château



## Phase de fête

Si à la fin d'un déplacement, la princesse se trouve sur une case avec 3 pions, alors une fête se déroule :

- 1) Les pions présents dans la fête sont placés devant les familles présentes parmi les joueurs (les pions d'autres couleurs non présentes sont retirés du jeu).
- 2) On distribue à chaque joueur présent au moins une fois dans la fête un nombre de couronnes égal au nombre de couronnes indiqué sur la case (si vous avez plusieurs pions de votre couleur, vous ne gagnez QU'UNE fois les jetons couronne). (Si la fête a été réalisée sur l'icône « fête », sans couronne, les joueurs récupèrent uniquement leur pion).
- 3) Le joueur dont c'est le tour prend un jeton « gâteau » depuis le jeu et le place devant lui (il peut le consulter). Quand un jeton gâteau est retiré du jeu, cela libère un espace à 3 couronnes pour de futures fêtes.



## Phase de fin de tour

Le joueur actif vérifie que la fin de partie n'est pas déclenchée, sinon c'est au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre de commencer son tour de jeu.

## Fin de partie

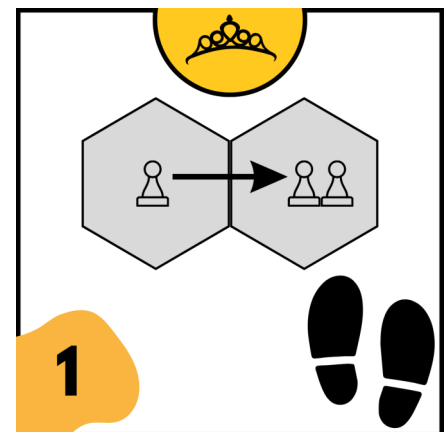
Lorsqu'à la fin d'un tour, il n'y a plus de jeton gâteau à récupérer sur le jeu, la fin de partie est déclarée.

Les joueurs comptent alors leur nombre de points de renommée. Pour cela, il faut multiplier le nombre de pions devant soi par le nombre de couronnes devant soi, puis ajouter ce résultat aux éventuels points des jetons gâteaux obtenus.

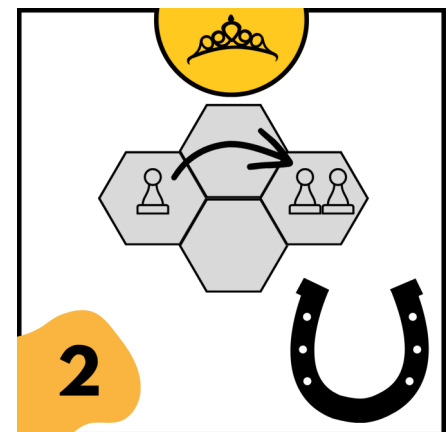
Le joueur ayant le plus de points de renommée est déclaré vainqueur. Tous les joueurs à égalité sont déclarés vainqueurs et invités au banquet royal.

## Cartes Déplacement

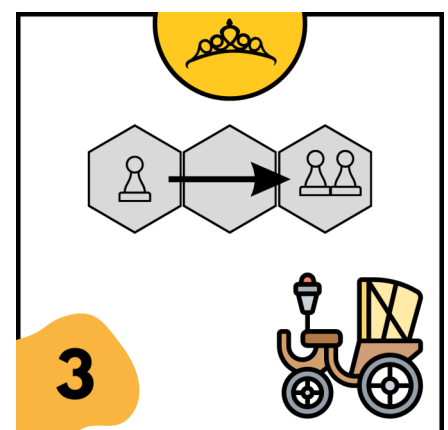
Pied : Déplacement d'une case connectée à une autre.



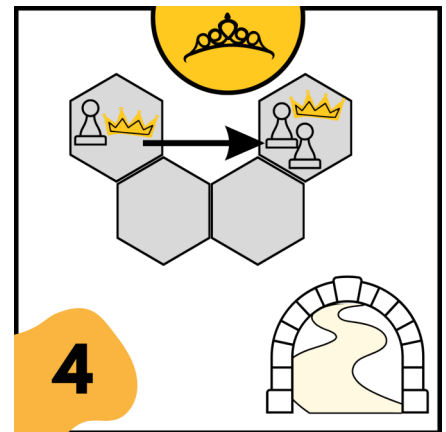
Cheval : Déplacement jusqu'à deux cases en face de soi en suivant une ligne droite formée par deux cases en face de soi.



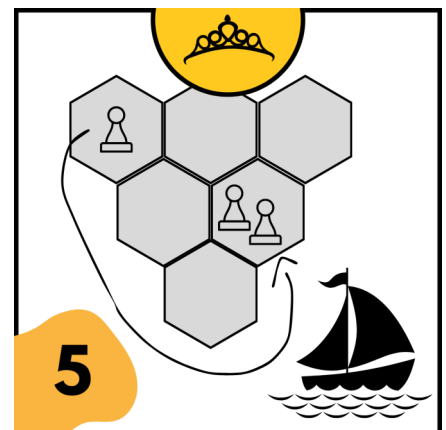
Calèche : Déplacement en ligne droite d'au moins 2 cases, sans restriction sur le nombre maximum de cases



**Souterrain** : Déplacement d'une icône à la même icône (par exemple, d'une case avec une couronne vers une autre case avec une couronne, ou d'une case de fête vers une autre case de fête, etc.).



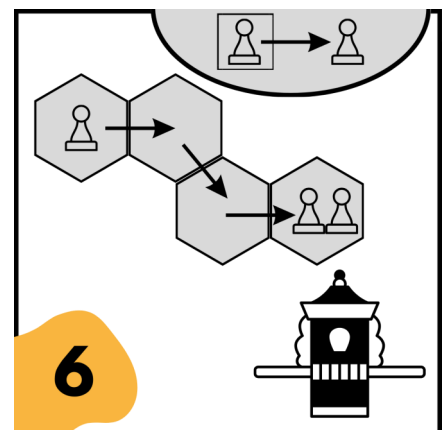
**Bateau** : Déplacement d'un bord extérieur vers un autre (les bords extérieurs sont toutes les cases avec un côté qui n'est en contact avec aucune autre case).



**Litière** : Déplacement de 1, 2 ou 3 cases librement, mais le pion doit être seul au départ.

Aucune princesse n'est autorisée sur cette carte.

Lorsqu'un pion est amené sur cette carte, tous les autres pions sont retirés de leurs cartes respectives.



**Rappel** : Il ne peut y avoir qu'un seul pion sur une case "moyen de transport" à la fois.

## Contact

Quentin Lammerant

+32495741010

qlammerant@gmail.com

Créateur de contenu = Cleonis



## Possibilités de développement

- Changement du thème
- Travail sur d'autre mode de déplacement
- Pion de couleur et forme différentes
- Rôles cachés, missions bonus