

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à

une heure de Châlon-sur-Saône ou de

Lyon, une heure et demi de Roanne ou

Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

**escaleajeux.fr**

**09 72 30 41 42**

**06 24 69 12 99**

**escaleajeux@gmail.com**





# Au Nom du Roi

Un jeu d'Alfred Viktor Schulz  
Pour 2 à 4 joueurs à partir de 10 ans

## MATÉRIEL

- 1.0 Introduction
- 2.0 Matériel
- 3.0 Commencer à Jouer
- 4.0 Déroulement
- 5.0 Fin du Jeu et Décompte
- 6.0 Appendice :  
Contrats Spéciaux et Cartes Action

### 1.0 INTRODUCTION

Aux 15<sup>ème</sup> et 16<sup>ème</sup> siècles, les grandes maisons royales d'Europe ont envoyé des explorateurs afin de trouver et de sécuriser de nouvelles zones d'influence dans le monde entier. Mais il fallait les navires appropriés pour mener à bien ces expéditions. Les maisons royales étaient ravies de voir ces expéditions très coûteuses financées par des entrepreneurs privés.

Dans ce jeu, les joueurs fournissent les bateaux aux expéditions célèbres d'explorateurs renommés comme Christophe Colomb et Magellan. Ils doivent acheter ces bateaux et les engager intelligemment vers les expéditions les plus fructueuses. Il leur faudra bien sûr beaucoup d'argent pour y parvenir ! Les joueurs reçoivent des revenus en acceptant des missions commerciales avec leurs bateaux. À la fin du jeu, le joueur qui a reçu le plus de points en affectant ses bateaux aux expéditions et en remplissant son contrat spécial l'emporte.

### 2.0 MATÉRIEL

Une boîte de **Au nom du Roi** contient :

- ◆ 50 cartes bateau (7 pour chacune des 6 couleurs, 6 cartes bateau joker, 1 décompte intermédiaire, 1 décompte final)
- ◆ 12 expéditions
- ◆ 24 cartes mission commerciale
- ◆ 12 cartes contrat spécial

- ◆ 12 cartes action
- ◆ 88 pions en bois  
(22 par couleur de joueur : rouge, jaune, bleu, vert)
- ◆ 60 pièces (45x1, 15x5)
- ◆ 1 tableau points de victoire
- ◆ 1 livret de règles

### 2.1 Cartes bateau

Le paquet de cartes bateau a trois types de cartes :

- ◆ 42 bateaux standard : ils appartiennent à une des 6 couleurs, ont un volume de transport et un coût. Dans chaque couleur il y a 2 bateaux avec un volume de transport de 1 (coût : 3 pièces), 3 bateaux avec un volume de transport de 2 (coût : 4 pièces) et 2 bateaux avec un volume de transport de 3 (coût : 5 pièces).



- ◆ 6 cartes bateau joker : chaque joueur reçoit un bateau joker qui correspond à deux couleurs et permet un volume de transport de 1 à 3. Utiliser un bateau joker coûte toujours 2 pièces.



♦ 2 cartes de décompte (décomptes intermédiaire et final) : après avoir pioché ces cartes, on effectue un décompte.



## 2.2 Cartes expédition

Chaque carte indique combien de navires peuvent prendre part au voyage. Le nombre de bateaux est limité par le volume total de transport de tous les navires. De plus, la carte indique les points de victoire par bateau pour les deux décomptes.



## 2.3 Cartes Mission Commerciale

Les missions commerciales fournissent aux joueurs les revenus nécessaires pour envoyer leurs navires en expédition. Pour remplir une mission commerciale, le joueur doit posséder des bateaux avec le volume de transport adéquat. Plus le temps de l'engagement de ses bateaux en mission commerciale est long, plus le revenu est élevé. Il y a quatre missions commerciales dans chacune des six couleurs – une par volume de transport de 3, 4, 5, et 6.



## 2.4 Cartes Contrat Spécial

Chaque joueur reçoit un contrat spécial qui lui donne des points de victoire supplémentaires à la fin du jeu. Les contrats spéciaux varient selon le nombre de joueurs (voir § 6.1).



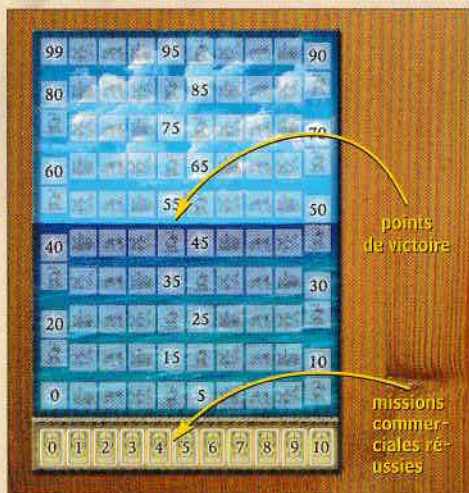
## 2.5 Cartes action



On distribue les cartes action selon le nombre de joueurs. On ne peut les utiliser qu'une fois par partie (voir § 6.2).

## 2.6 Tableau points de victoire

Les joueurs marquent deux fois des points de victoire : la première fois lors du décompte intermédiaire et la seconde lors du décompte final. On enregistre aussi sur ce tableau le nombre de missions commerciales accomplies.



## 2.7 Pions en bois

Les joueurs utilisent les pions en bois de leur couleur pour marquer leurs bateaux quand ils font partie d'une expédition. On se sert de deux pions sur le tableau de points de victoire pour marquer les points et les missions commerciales accomplies.





## 2.8 Les pièces

Les joueurs se servent de l'argent (les pièces) pour acheter des bateaux et payer les différentes actions. On peut faire librement le change entre les pièces 1 et 5. Chaque fois que la règle indique *une pièce*, c'est toujours une pièce 1.



## 3.0 COMMENCER À JOUER

♦ On place les cartes expédition sur la table. Il faut laisser de la place entre ces cartes pour pouvoir y placer les cartes bateau.



♦ On mélange les cartes mission commerciale et on forme une pioche face cachée que l'on place au-dessus des cartes expédition. On prend les 4 premières cartes de cette pioche que l'on place en rangée, face visible, à côté de cette pioche. On empile les pièces à côté de ces cartes.



Retirez les cartes *décompte intermédiaire* et *décompte final* et les 6 cartes bateau joker du paquet de cartes bateau. On mélange les 42 cartes restantes. On place 10 cartes bateau en deux rangées à côté des expéditions. Les cinq premières cartes sont placées dans la rangée du bas (*la rangée d'achat*), les 5 cartes suivantes sont placées dans la rangée du dessus (*la rangée de remplissage*).

Les cartes bateau restantes sont placées (face cachée) en 5 piles au-dessus de la rangée de remplissage (les piles 1-3 reçoivent 6 cartes chacune, les piles 4-5 reçoivent 7 cartes chacune). La carte *décompte intermédiaire* est mélangée

dans la 3<sup>ème</sup> pile et la carte *décompte final* est mélangée dans la 5<sup>ème</sup> pile.



- ♦ On place le tableau de points de victoire à côté de l'aire de jeu.
- ♦ Chaque joueur prend 22 pions en bois d'une couleur et 6 pièces de la banque. Un des ces pions est placé sur la case 0 de la piste des points de victoire et un autre sur la case 0 de la piste des missions commerciales accomplies. Chaque joueur reçoit 2 cartes de la pioche des missions commerciales.
- ♦ On sépare les cartes action par genre et on les distribue selon le nombre de joueurs :
  - 2 joueurs : 3x bateau joker et 2x bateau/mission commerciale réservé
  - 3-4 joueurs : 2x bateau joker and 1x bateau/mission commerciale réservé

Les cartes action sont expliquées au paragraphe 6.2.

- ♦ Les 4 contrats spéciaux correspondant au nombre de joueurs sont mélangés. Chaque joueur en reçoit un, face cachée. On ne révèle pas ces contrats aux autres joueurs jusqu'à la fin du jeu. Ils sont expliqués au paragraphe 6.1.
- ♦ On mélange les 6 cartes bateau joker et chaque joueur en reçoit une, face cachée. Les bateaux jokers sont tenus secrets jusqu'à ce qu'on les joue. Après leur première utilisation, ils restent face visible devant les joueurs comme les autres bateaux.
- ♦ Les cartes action, les contrats spéciaux, et les bateaux jokers restants sont remis dans la boîte.

#### 4.0 DÉROULEMENT DU JEU

On détermine aléatoirement un premier joueur. Lors de son tour, un joueur peut choisir deux des quatre actions possibles. On peut faire n'importe quelle combinaison d'actions dans l'ordre de son choix. Une fois le tour d'un joueur terminé, c'est le joueur à sa gauche qui fait le sien et on continue ainsi dans le sens horaire.

Les actions possibles :

4.1 Prendre 2 pièces

4.2 Prendre un contrat commercial

4.3 Acheter des bateaux

4.4 Envoyer des bateaux en expédition et /ou en mission commerciale

**Important :** on ne peut pas choisir la même action deux fois dans un même tour. Par exemple, si on a pris deux pièces et que l'on ne veut pas (ou ne peut pas) choisir une autre action, on doit passer sa seconde action pour ce tour.

**Note :** avant que le joueur effectue ses actions, il déplace ses pions d'une case vers la gauche sur l'échelle de tour de ses missions commerciales. Il reçoit de l'argent immédiatement si une mission est terminée (voir 4.4.2).

#### 4.1 Prendre 2 pièces

Le joueur prend 2 pièces de la banque.

#### 4.2 Prendre 1 mission commerciale

En payant 1 pièce, le joueur peut prendre 1 mission commerciale parmi les cartes visibles ou de la pioche. Si le joueur prend une carte visible, on la remplace par une carte de la pioche. La joueur prend la mission en main (plus de détails sur ces missions au paragraphe 4.4.2).

**Important :** un joueur ne peut jamais avoir plus de 4 missions commerciales en main.

#### 4.3 Acheter des bateaux

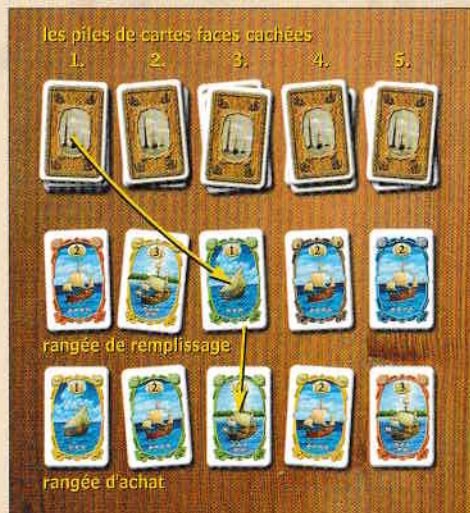
Le joueur peut acheter autant de bateaux qu'il le désire s'il a assez d'argent pour les payer. On ne peut acheter que des bateaux de la *rangée d'achat* (la rangée du bas).

Quand on achète un bateau, on descend sur son emplacement le bateau adjacent de la rangée de remplissage et on comble le trou de la rangée de remplissage en piochant une carte de remplacement de la première pile. Dès que la première pile est épuisée, on pioche les bateaux de la deuxième pile, etc.

Si le joueur a assez d'argent il peut immédiatement acheter un autre bateau de la rangée d'achat, y compris le bateau qui vient de la rangée de remplissage, etc. Tous les bateaux achetés sont placés face visible devant le joueur.

**Exemple :** Yves a 8 pièces et achète le bateau vert (volume de transport 3) pour 5 pièces. Le bateau vert avec un volume de transport de 1 descend immédiatement dans

la rangée dans la rangée d'achat et un bateau de la première pile est mis à son emplacement. Il reste 3 pièces à Yves qui peut acheter le bateau vert avec un volume de transport de 1 ou le bateau jaune avec un volume de transport de 1 de la rangée d'achat. Yves n'a pas assez de pièces pour acheter le bateau vert avec un volume de transport de 2 car il coûte 4 pièces.



#### 4.4 Envoyer des bateaux en expédition et/ou en mission commerciale

Le joueur peut envoyer n'importe quel nombre de ses bateaux sur n'importe quelles expéditions et ses propres missions commerciales – tant qu'il a assez d'argent pour payer. Il peut envoyer des bateaux sur des expéditions, des missions commerciales ou les deux.

- ◆ Les bateaux envoyés dans des expéditions rapportent des points de victoire.
- ◆ Les bateaux envoyés dans missions commerciales rapportent de l'argent. De plus, quand vos bateaux reviennent de missions commerciales, vous pouvez vous en servir à nouveau par la suite.

#### 4.4.1 Les expéditions

On applique les règles suivantes quand on envoie des bateaux en expédition :

- ◆ La couleur du premier bateau placé détermine la couleur de toute l'expédition ! Tant qu'il n'y a pas de bateau sur une expédition, on peut envoyer un bateau de n'importe quelle couleur.

**Important :** si vos bateaux correspondent à la couleur de l'expédition, ils rapportent plus de points de victoire lors d'un décompte.

- ◆ Tous les bateaux ajoutés à une expédition doivent être de la même couleur que le premier bateau. (**Exception :** la carte action *bateau joker*). Le joueur place un pion



en bois sur le bateau pour indiquer qu'il lui appartient.

- ◆ Chaque bateau envoyé en expédition coûte 1 pièce (taxe de placement). **Exception** : les bateaux joker coûtent 2 pièces.
- ◆ Le volume de transport de l'expédition ne peut pas être dépassé ! Les expéditions ont un volume de transport compris entre 3 et 8 qui ne peut pas être dépassé par le volume total des bateaux participant.

**Important** : contrairement aux missions commerciales, il n'est pas nécessaire d'atteindre le volume de transport des expéditions.

**Important** : si vous envoyez un bateau joker sur une expédition, le volume de transport du bateau est indiqué en mettant un nombre de pions en bois dessus (1, 2 ou 3).

**Exemple** : l'expédition d'Antonio de Abreu ne peut être soutenue qu'avec des bateaux ayant un volume de

1 pièce (taxe de placement). **Exception** : les bateaux joker coûtent 2 pièces.

- ◆ Le volume de transport de la carte doit être *égalé en une fois* par les bateaux placés. Si vous envoyez un bateau joker sur une mission commerciale, le volume de transport du bateau est indiqué en mettant un nombre de pions en bois dessus (1, 2 ou 3).
- ◆ Le joueur doit décider s'il engage ses bateaux pour 1, 2 ou 3 tours sur la mission commerciale. Plus ce nombre de tours est élevé, plus le joueur recevra d'argent. Le joueur place un pion en bois sur la case choisie du revenu de la carte et un pion sur la case correspondante directement en dessous (l'échelle de tour). *Au début* de chaque tour suivant (avant de choisir ses deux actions), le joueur déplace le pion sur l'échelle de tour d'une case dans la direction de la flèche. La mission commerciale est accomplie quand le pion quitte la case 1 de l'échelle de tour. Le joueur récupère ses bateaux et pions et reçoit l'argent de la banque.

#### Exemple : Bateaux à envoyer sur une expédition

volume total de transport

décompte intermédiaire

décompte final

Ne peut pas être envoyé car cela ferait dépasser le volume total de transport

Peut être envoyé car cela ferait atteindre le volume total de transport.

Ne peut pas être envoyé, car on ne peut jouer qu'un bateau vert. Exception avec une carte action.

Peut être envoyé comme bateau avec un volume de chargement 1 ou 2.

transport total de 3. On peut y envoyer trois bateaux avec un volume de transport de 1, ou deux bateaux (un avec un volume de transport de 1 et l'autre 2), ou un seul bateau avec un volume de transport de 3.

#### 4.4.2 Les missions commerciales

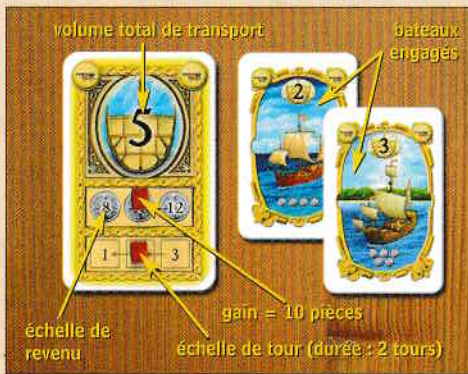
Les missions commerciales sont jouées de la main du joueur sur la table. On applique les règles suivantes quand on ajoute des bateaux aux missions commerciales :

- ◆ On ne peut y placer que des bateaux correspondant à la couleur de la mission commerciale ! (**Exception** : carte action *bateau joker*).
- ◆ Chaque bateau ajouté à une mission commerciale coûte

**Important** : une fois la mission commerciale accomplie, la carte est remise dans la boîte. Le joueur avance d'une case son pion sur la piste des missions accomplies du tableau de points de victoire. Le nombre de missions commerciales accomplies est important pour les contrats spéciaux.

Le marqueur est avancé après l'accomplissement de la mission commerciale.

**Exemple :** Yves a joué la mission commerciale jaune qui requiert un volume de transport de 5 et y place immédiatement deux bateaux jaunes avec des capacités de chargement de 2 et 3 (le coût est de 2 pièces). Le volume de transport de la carte est atteint. Yves veut gagner 10 pièces avec cette mission et place un pion sur la case 10 des revenus et un autre pion sur la case 2 de l'échelle de tour. Au début de son prochain tour, il déplace le pion sur la case 1 de l'échelle de tour puis il choisit ses deux actions. Au début du tour suivant, il retire le pion de la carte et reçoit 10 pièces de la banque. Il récupère ses bateaux et ses pions. La carte mission commerciale est remise dans la boîte et Yves avance d'une case son pion sur la piste des missions commerciales accomplies. Ensuite, il peut choisir ses deux actions et servir des deux bateaux qui viennent de revenir de la mission.



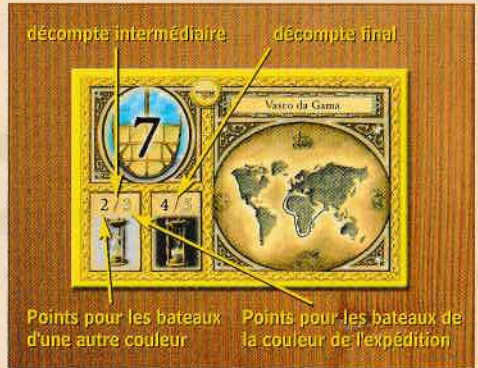
## 5.0 DÉCOMPTÉ ET FIN DU JEU

Il y a deux décomptes lors de la partie. Les deux fois, les joueurs reçoivent des points de victoire pour les bateaux qui ont été envoyés en expédition. Lors du décompte final, les joueurs reçoivent aussi des points de victoire pour les contrats spéciaux remplis et pour les bateaux qui ne sont pas en expédition.

### 5.1 Points de victoire pour les bateaux envoyés en expédition

Chaque carte expédition indique les points de victoire pour les deux décomptes pour chaque bateau envoyé dans cette expédition. Vous gagnez des points victoire égaux à la valeur *noire* pour chacun de vos bateaux *ne correspondant pas* à la couleur de l'expédition. Vous gagnez des points victoire égaux à la valeur *colorée* pour chacun de vos bateaux *correspondant* à la couleur de l'expédition.

Lors du *décompte intermédiaire*, on marque les points de victoire de la case claire avec le sablier à moitié rempli. Pour le *décompte final*, on marque les points de victoire de la case sombre avec le sablier vide.



### 5.2 Décompte intermédiaire

Quand la carte *décompte intermédiaire* est piochée de la 3<sup>ème</sup> pile, on la met de côté et on pioche le prochain bateau pour la remplacer. Le joueur dont c'est le tour termine son tour et chaque joueur a encore un tour de jeu (y compris pour le joueur ayant pioché la carte décompte). On procède alors au décompte intermédiaire.

Chaque joueur reçoit des points de victoire pour ses bateaux se trouvant sur les différentes expéditions (voir 5.1). On décompte les 12 expéditions et on enregistre les points de victoire sur le tableau de points de victoire.

### 5.3 Décompte final

Quand la carte *décompte intermédiaire* est piochée de la 5<sup>ème</sup> pile, on la met de côté et on pioche le prochain bateau pour la remplacer. Le joueur dont c'est le tour termine son tour et chaque joueur a encore un tour de jeu (y compris pour le joueur ayant pioché la carte décompte). On procède alors au décompte final.

Les missions commerciales non terminées sont remises dans la boîte. Elles ne font pas gagner d'argent et elles ne comptent pas comme terminées mais les joueurs récupèrent leurs bateaux.

Le décompte final se fait en trois phases :

1. Les points de victoire pour les bateaux envoyés en expéditions (voir 5.1).
2. Les points de victoire pour les contrats spéciaux : chaque joueur reçoit des points de victoire comme indiqué sur les contrats spéciaux (voir 6.1).
3. Les points de victoire pour les bateaux qui ne sont pas en expédition : chacun de ces bateaux rapporte 1 point à son propriétaire.

Ces points sont ajoutés à ceux du décompte intermédiaire sur le tableau des points de victoire. Le joueur avec le plus de points de victoire est le vainqueur. En cas d'égalité, le joueur avec le plus de bateaux non envoyés en expédition l'emporte.



## 6.0 APPENDICE : LES CONTRATS SPÉCIAUX ET LES CARTES ACTION

### 6.1 Les contrats spéciaux

Chaque joueur reçoit un contrat spécial au début de la partie. À la fin du jeu, il reçoit des points de victoire supplémentaires pour chaque expédition dont il fait partie correspondant aux critères de son contrat spécial. Il y a des ensembles de contrats spéciaux basés sur le nombre de joueurs (2, 3 ou 4).

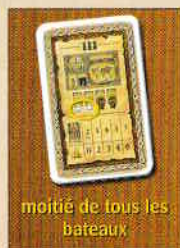
Le nombre de points de victoire dépend du nombre de missions commerciales accomplies. Un joueur obtient les points de victoire correspondant à la case où se trouve son pion sur la piste des missions commerciales accomplies.

Voilà les différents contrats spéciaux :



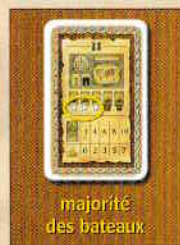
un bateau

- ♣ À la fin du jeu, le joueur reçoit des points de victoire pour chaque expédition où il a au moins un bateau.



moitié de tous les bateaux

- ♣ À la fin du jeu, le joueur reçoit des points de victoire pour chaque expédition où il a au moins la moitié de tous les bateaux.



majorité des bateaux

- ♣ À la fin du jeu, le joueur reçoit des points de victoire pour chaque expédition où il a la majorité des bateaux. Pour avoir la majorité, il doit avoir plus de bateaux dans cette expédition que tous les autres joueurs réunis.



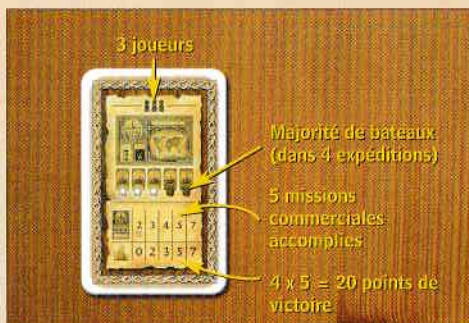
tous les bateaux

- ♣ À la fin du jeu, le joueur reçoit des points de victoire pour chaque expédition où il a la totalité des bateaux.

**Important :** le volume de transport des bateaux n'est pas important pour l'accomplissement des contrats spéciaux, seul compte le nombre de bateaux.

**Pour tous les contrats spéciaux :** si un joueur seul a envoyé des bateaux dans une expédition, il remplit toujours les conditions du contrat spécial pour cette expédition.

**Exemple :** dans une partie à 3 joueurs, Yves a le contrat spécial "majorité de bateaux" et la majorité dans 4 expéditions. Durant la partie, il a rempli 5 missions commerciales. Selon le contrat spécial, il reçoit  $4 \times 5 = 20$  points de victoire.



### 6.2 Les cartes action

Une carte action ne peut être utilisée qu'une seule fois, après quoi elle est remise dans la boîte. Jouer ces cartes est "gratuit" et ne compte pas comme une action. Un joueur peut jouer autant d'actions qu'il veut durant son tour.



couleur différente

Cette carte action doit être jouée avec une autre carte bateau. Le joueur peut envoyer ce bateau sur une expédition qui a déjà des bateaux d'une autre couleur, ou sur une de ses missions commerciales qui a une couleur différente que le bateau.





bateau/mission  
commerciale  
réservée

Un joueur peut jouer cette carte action à n'importe quel moment durant son tour. Il peut réserver un bateau ou une mission commerciale jusqu'à son prochain tour en plaçant un de ses pions sur la carte en question (un bateau réservé peut être dans la rangée d'achat ou de remplissage). Ce bateau ou la mission commerciale ne peut pas être acheté par les autres

joueurs lors de leurs tours.

Le joueur peut acheter le bateau (qui doit alors être dans la rangée d'achat) ou la carte mission commerciale à son prochain tour. A la fin du tour suivant, il doit retirer son pion s'il n'a pas voulu ou pu acheter la carte.



**Auteur :** Alfred Viktor Schulz

**Production :** Michael Bruinsma,  
Ulrich Blennemann,  
Henning Kröpke

**Illustrations :** Harald Lieske

**Mise en page :** Lin Lütke-Glanemann

**Traduction :** Frédéric Bizet

