

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 (Bourgogne du sud), 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](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



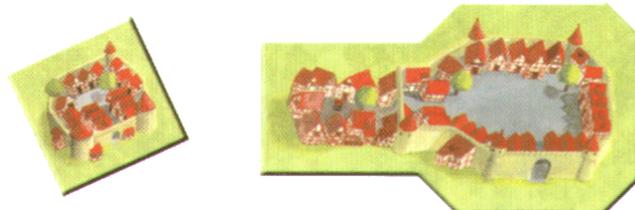
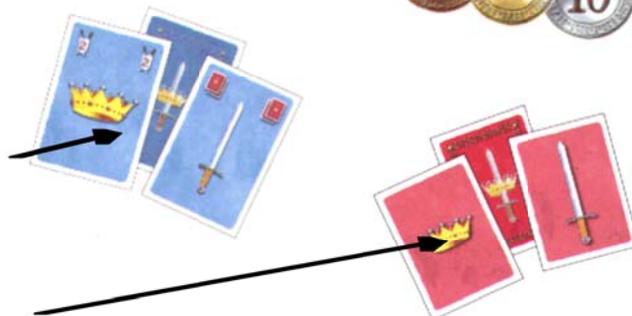
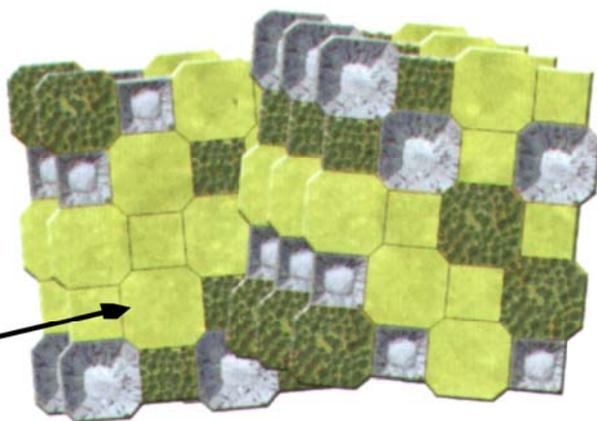
# La Couronne et L'épée

Krone & Schwert est un jeu de Klaus-Jürgen Wrede, édité par Queen Games. Les règles ont été traduites par Pierre Berclaz, et proposées sur le site du Génie de la Lampe, le club de jeux de Sierre (VS – Suisse). Adresse internet : [www.geniedelalampe.org](http://www.geniedelalampe.org)  
e-mail: [info@geniedelalampe.org](mailto:info@geniedelalampe.org)

Polices utilisées: Times new roman, Frankenstein, Blackletter 686 BT

## Matériel

- 5 éléments de plateau sur lesquels figurent des prairies, des montagnes et des forêts représentés sur des octogones et des carrés.
- 140 pions de couleur aux armes des joueurs (28 par joueur) destiné à marquer les possessions.
- 66 cartes d'événements qui constituent les principaux éléments d'action des joueurs.
- 10 cathédrales
- 26 fortifications
- 66 pièces de monnaies de valeur 1, 5, 10 et 20. Elles constituent les points de victoire (PV) qui serviront à désigner le vainqueur en fin de partie.
- 10 grandes cartes de vote pour déterminer dans quel camp se trouvent les joueurs lors d'une révolte (fidèle au roi ou félon).
- 22 petites cartes de peuple, dévoilées en cours de partie pour signifier l'ambiance parmi le peuple.
- 5 écrans qui permettent à chaque joueur de tenir secret ses points de victoire.



- 28 petites et 10 grandes villes.
- Le sceau royal pour repérer le roi en activité.
- 1 sceau brun.



## But du jeu

Les joueurs tentent d'accumuler le plus de points de victoire au travers de diverses actions.

Le roi gagne des points de victoire pour chacune de ses fortification. Les autres joueurs peuvent cependant aussi comptabiliser des points de victoire (PV) lors de décomptes de villes (leur nombre est important) ou lors d'une participation victorieuse dans un combat pour la couronne (ici comptent les cathédrales).

Au terme de la partie des PV sont encore attribués pour le plus grand territoire, le roi en activité et les constructions.



## Préparation

Le plateau de jeu se compose d'autant d'éléments qu'il y a de joueurs. Les éléments sont disposés comme les joueurs l'entendent, chacun posant un élément. La seule condition est que les éléments doivent être montés de manière à s'emboîter correctement les uns dans les autres.

Les cartes de peuple sont mélangées et placées face cachée à côté du plateau.

Les pièces de monnaie sont mise à côté du plateau.

Parmi les cartes d'événement, la carte "Fin de partie" (Spielende) est mise de côté. Elle interviendra ultérieurement dans la partie. Les 65 cartes restantes sont mélangées.

Chaque joueur reçoit 4 cartes événement qui constituent sa main de départ. Si parmi ces cartes se trouvent des cartes rouges (Städtewertung ou

Unruhen), elles sont immédiatement défaussées et le joueur reçoit de nouvelles cartes en remplacement. Une fois les cartes distribuées, le paquet est remélangé et placé face cachée à côté du plateau. La carte fin de partie est mise face visible à côté.

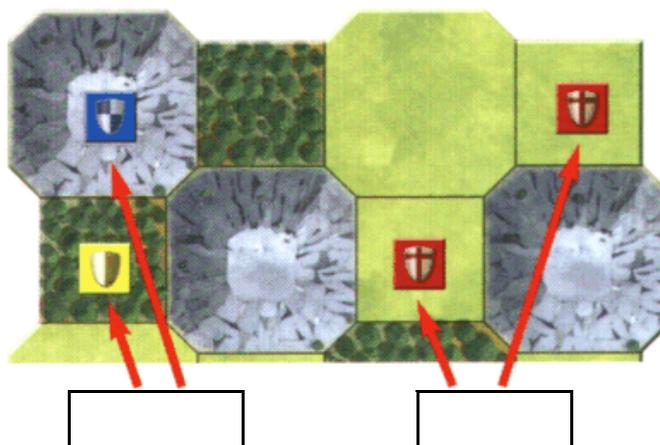
Chaque joueur choisit une couleur et prend les pions correspondants, l'écran de sa couleur et 2 cartes de vote, l'une représentant une épée et l'autre une couronne.

Le hasard désigne le premier joueur. Il place un de ses pions sur une case quelconque (carrée ou octogonale) du plateau. Les autres joueurs font ensuite de même dans le sens horaire.

***ATTENTION:** pour le placement initial, un pion ne peut pas être placé sur une case adjacente à une autre sur laquelle se trouve déjà un pion (d'un autre joueur ou du même joueur). Une case est adjacente à une autre si les deux cases ont une frontière commune.*

Lorsque tous les joueurs ont placé un pion, un nouveau tour de table est effectué pour placer un second pion.

En cours de partie, les cases adjacentes sur lesquelles se trouvent des pions d'un même joueur constituent un TERRITOIRE.



## Déroulement

A son tour, chaque joueur dispose de trois points d'action (PA). Le roi en activité bénéficie en plus d'une action spéciale de "levée d'impôts".

Au début du jeu il n'y a pas encore de roi. Le premier roi sera le joueur qui construira le premier une fortification. Les autres joueurs ne pourront, par la suite, devenir roi que par une révolte. Pour prétendre au titre, le joueur doit posséder au moins une fortification et une ville.

Dès que le premier roi est désigné, la pioche de cartes événement est mélangée avec la défausse pour constituer une nouvelle pioche.

Le roi reçoit le sceau royal et une levée d'impôt a lieu immédiatement.



## Levée d'impôt

Le roi reçoit une pièce d'or de valeur 1 pour chacune de ses fortifications.

Il retourne ensuite la première carte peuple et la consulte. Si elle représente une couronne seule, elle est simplement défaussée. Si elle montre une épée, elle est placée face visible à l'écart et demeure en place jusqu'à la prochaine révolte. Les cartes épées retournées ultérieurement sont mises au même endroit. Lors d'une révolte, chaque carte épée visible constitue un point **CONTRE** le roi.

Si la pioche de cartes peuple est épuisée, aucune carte n'est tirée.

En cours de partie, le roi en exercice **DOIT**, au début de son tour, décider s'il effectue une levée d'impôt ou non. Dans l'affirmative il reçoit 1 PV pour chacune de ses fortification et pioche une carte peuple. Dans la négative il ne reçoit aucun PV et ne pioche pas de carte.



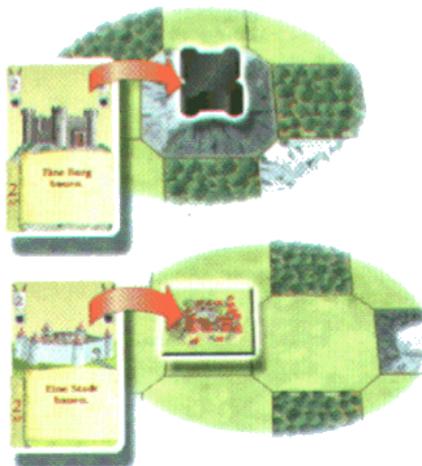
## Actions des joueurs

Chaque joueur dispose à son tour de 3 points d'action (PA). Il peut effectuer les actions dans l'ordre qu'il désire. Les actions possibles sont:

- ❖ Construire un bâtiment (2 PA)
- ❖ Jouer une carte "Papstbesuch" ou "Aufwiegeln" (1 PA)
- ❖ Tirer une carte événement (1 PA)
- ❖ Étendre un de ses territoire (1 PA)
- ❖ Occuper une case libre du plateau (3 PA)
- ❖ Attaquer un territoire adverse (1 PA)
- ❖ Se révolter contre le roi (1 PA)

Les actions ont un coût différencié. Lorsque le joueur a épuisé ses PA, son tour est terminé, le joueur suivant commence le sien.

## Construction de bâtiments



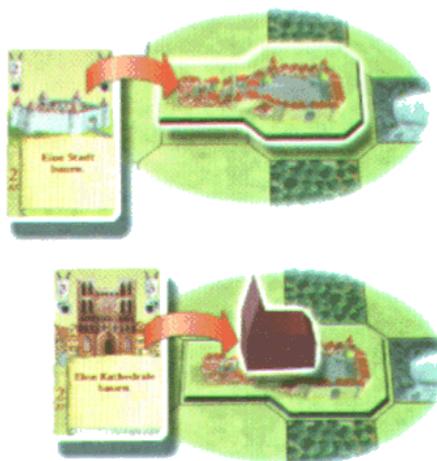
## Coût: 2 PA

Pour construire (fortification, cathédrale, petite ville, grande ville), le joueur doit jouer la carte événement correspondante (Burg bauen, Kathedrale bauen, Stadt bauen). La case sur laquelle arrive la construction doit appartenir au joueur (un pion de sa couleur est sur la case) et il ne doit y avoir aucune construction (exception: cathédrale).

**ATTENTION:** une grande ville ne peut être construite que sur deux cases adjacentes (une carrée et une octogonale); toutes deux doivent appartenir au joueur.

Sauf pour les grandes villes, la forme de la case n'a pas d'importance pour la construction. Toutefois, il est interdit de construire sur des cases de forêt, une fortification ne peut être construite que sur une case de montagne, une cathédrale ne peut être construite que dans une grande ville qui ne contient pas encore de cathédrale, les villes doivent être construites sur des cases de prairie, une petite ville peut être construite sur une case octogonale, deux villes ne peuvent pas être adjacentes.

La carte jouée pour la construction est mise sur la pile de défausse.



Jouer une carte "Soulèvement" (Aufwiegeln) ou

Visite du Pape (Papstbesuch)

## Coût: 1 PA

Le joueur qui joue une carte "Soulèvement" (Aufwiegeln) pioche les trois premières cartes peuple. Les cartes montrant une couronne seule sont défaussées, seules les cartes montrant une épée sont conservées.



Le joueur qui joue une carte "Visite du Pape" (Papstbesuch) place cette carte face visible devant lui. Les autres joueurs ne peuvent pas attaquer son territoire tant que la carte est devant le joueur. Si le joueur est le roi en exercice, il ne peut pas y avoir de révolte contre lui.



Le joueur défausse la carte au début de son prochain tour.

## Piocher une carte événement

### Coût: 1 PA

Le joueur pioche la première carte de la pile des cartes événement. Le nombre de cartes en main n'est pas limité. Le joueur doit, à la demande d'un autre joueur, indiquer le nombre de cartes événement qu'il a dans sa main.

Si le joueur tire une carte rouge, il doit la jouer immédiatement. L'effet est appliqué puis la carte est défaussée.

***EXCEPTION:** aussi longtemps qu'il n'y a pas de roi, les cartes événements sont défaussées sans en appliquer l'effet. Le joueur qui tire une carte événement peut en piocher une nouvelle en remplacement.*

Lorsque la pioche est épuisée, la défausse est mélangée pour constituer une nouvelle pioche.

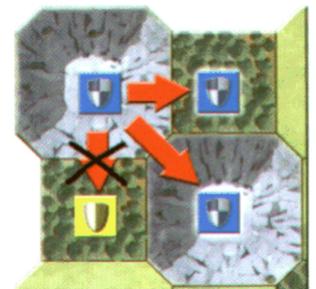
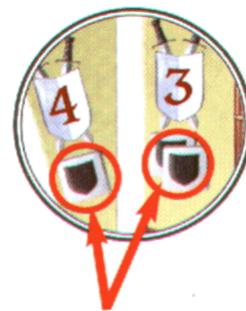


## Étendre un territoire

### Coût: 1 PA

Pour étendre un territoire, le joueur doit jouer une des cartes de sa main. Sur chaque carte figure dans les coins supérieurs un ou deux blasons noirs. Le nombre de blason indique le nombre de cases d'expansion possible. Chaque case d'expansion coûte 1 PA. L'expansion ne peut se faire que sur des cases **LIBRES** adjacentes à une que le joueur possède. Si l'expansion est de deux cases, elle peut se faire en chaîne, c'est-à-dire qu'il suffit que la seconde case prise soit adjacente à la première case prise, celle-ci devant être adjacente à une case détenue par le joueur. Il n'est pas nécessaire que les deux cases prises soient adjacentes à une case appartenant déjà au joueur. Sur chaque case prise, le joueur place un de ses pions.

La carte est défaussée après usage.



Expansion 1 case par bouclier au coût de 1 PA par case

## Occuper une case libre

### Coût: 3 PA

Aucune carte n'est nécessaire pour cette action, mais le joueur doit dépenser tout ses PA du tour et ne peut pas effectuer d'autre action.

Le joueur peut placer un de ses pions sur une case libre quelconque du plateau.

## Attaquer un territoire adverse

### Coût: 1 PA

Cette action est interdite lors du premier tour de la partie.

Une attaque ne peut être dirigée que contre une case adverse non construite (sans bâtiment) adjacente à une case du joueur qui attaque.

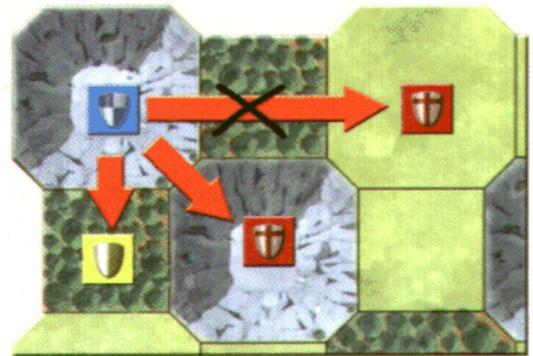
Un combat a lieu. L'attaquant (le joueur en phase) doit jouer des cartes dont le total de valeur (chiffre inscrit dans le coin supérieur de chaque carte) est supérieur au nombre de toutes les fortifications possédées par le défenseur (le joueur attaqué).

Le défenseur peut répondre immédiatement à l'attaque en jouant une carte "Trêve" (Waffenstillstand) ou une carte "Embuscade" (Hinterhalt).

Si le défenseur joue une "Trêve" (Waffenstillstand), le combat est interrompu, l'attaque échoue et l'attaquant peut reprendre en main les cartes qu'il avait jouées pour l'attaque.

Si le défenseur joue une "Embuscade" (Hinterhalt), la carte de la plus haute valeur jouée par l'attaquant est défaussée. Si le total de valeur des cartes restantes demeure supérieur au nombre de fortifications du défenseur, l'attaque réussit, sinon elle échoue.

Si l'attaque réussit, le défenseur retire son pion de la case attaquée et l'attaquant y place un de ses pions. Les cartes jouées sont défaussées (sauf dans le cas d'une "Trêve" qui permet à l'attaquant uniquement de reprendre ses cartes en main).



Les chiffres donnent la valeur de combat



Un joueur ne peut effectuer qu'une seule attaque par tour.

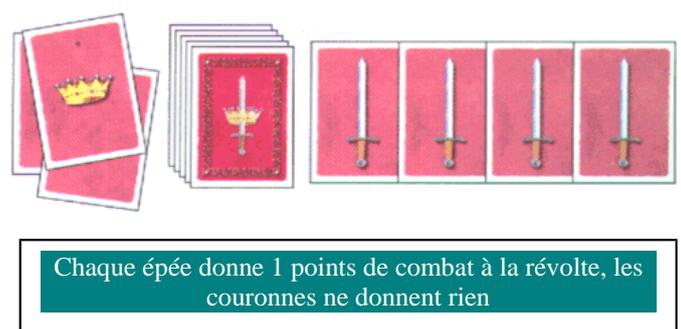
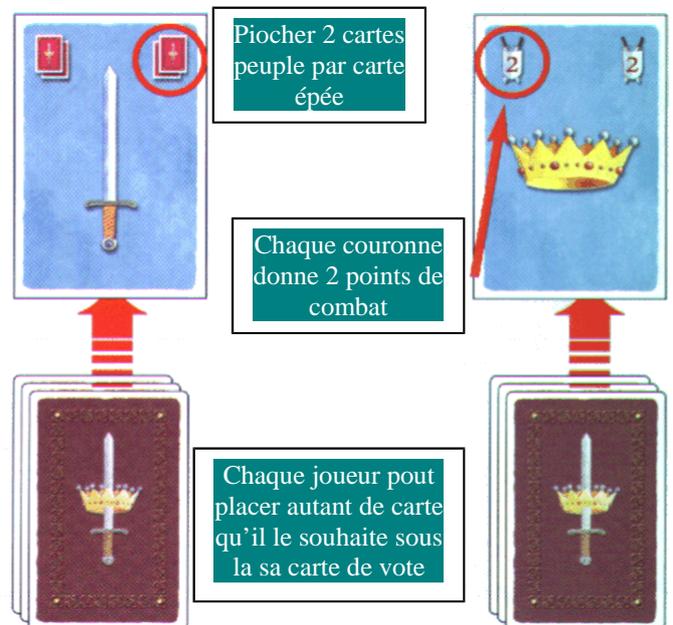
## Révolte contre le roi

### Coût: 1 PA

Une révolte contre le roi se déroule en plusieurs étapes.

- ❖ Le joueur en phase pose face visible devant lui sa carte de vote représentant une épée et annonce ainsi sa révolte contre le roi. Il devient le chef de la révolte. Le roi pose devant lui face visible sa carte de vote représentant une couronne.
- ❖ **TOUS** les joueurs doivent, secrètement et simultanément:
  - Choisir un camp et placer leur carte de vote correspondante (épée pour s'allier à la révolte ou couronne pour s'allier au roi) face cachée devant lui. Bien entendu ce point tombe pour le roi en exercice et pour le chef de la révolte.
  - Placer face cachée sous leur carte de vote autant de cartes de leur main qu'ils désirent. Ces cartes comptent pour le résultat de la révolte par leur valeur de combat (chiffre en haut) ou leur fonction (texte). Ce point concerne **TOUS** les joueurs (y compris roi et chef de la révolte).
- ❖ Toutes les cartes sont dévoilées simultanément. Pour chaque carte de vote représentant une épée, les joueurs piochent 2 cartes peuple. Toutes les cartes représentant une épée (celles tirées au moment de la révolte et celles déjà tirées précédemment) donnent 1 point de combat à la révolte. Chaque carte de vote représentant une couronne donnent 2 points de combat au roi. Toutes les cartes événement placées donnent autant de points de combat qu'indiqué sur la carte pour le camp en faveur duquel elles ont été jouées. Pour chaque camp on totalise les points de combat.

**ATTENTION:** si des cartes "Embascade" (Hinterhalt) sont jouées, leur effet est appliqué (ces cartes n'ont aucune valeur de combat). Pour chaque carte "Embascade" jouée, on retire dans le camp adverse la carte événement de la plus forte valeur.



Si une, ou plusieurs, cartes "Trêve" (Waffenstillstand) est jouée, la révolte est annulée immédiatement, il n'y a aucune décompte, le roi en exercice demeure roi. Les joueurs peuvent reprendre en main toutes les cartes qu'ils ont jouées.

Le camp vainqueur est celui qui totalise le plus de points de combat. En cas d'égalité, le roi gagne.

## Conséquences

### **Victoire du roi**

Le roi reçoit 2 PV pour chaque cathédrale qu'il a sur le plateau et ses alliés reçoivent 1 PV pour chacune de leur cathédrale.

La moitié (arrondi en haut) des cartes peuple montrant une épée reste en place. TOUTES les autres cartes peuple sont mélangées pour constituer une nouvelle pioche.

### **Victoire de la révolte**

Le chef de la révolte devient roi et prend devant lui le sceau royal. Il gagne 1 PV pour chacune de ses fortification sur le plateau et 2 PV pour chacune de ses cathédrale. Ses alliés reçoivent 1 PV pour chacune de leur cathédrale.

Le nouveau roi doit rendre public le nombre de ses points de victoire. Leur nombre peut activer la phase de fin de partie.

**TOUTES** les cartes peuple sont mélangées pour former une nouvelle pioche. La première carte de la nouvelle pile est piochée.

Après décompte, chaque joueur défasse les cartes qu'il avait engagées dans la révolte (sauf les cartes de vote).

# Fin de partie

Lorsque le nombre de points de victoire d'un nouveau roi atteint ou dépasse un certain total, la fin de partie s'engage. Le total dépend du nombre de joueurs:

- A 2 joueurs: 10 PV
- A 3 joueurs: 15 PV
- A 4 joueurs: 20 PV
- A 5 joueurs: 25 PV

Toutes les cartes événements de la défausse et de la pioche sont mélangées. On retire les 20 dernières cartes de la pile parmi lesquelles on place la carte "Fin de partie" "Spielende" puis on mélange ces 21 cartes et on les replace sous la pioche.

La partie se termine **IMMÉDIATEMENT** lorsque la carte "Fin de partie" (Spielende) est tirée. Un décompte final a lieu comme suit:

Chaque joueur gagne **1 PV** par construction qu'il détient (fortification, cathédrale, petite ville et grande ville).

Le ou les joueurs qui ont le plus grand territoire (nombre de cases) gagnent **5 PV**.

Le ou les joueurs qui ont le second plus grand territoire (nombre de cases) gagnent **2 PV**

*(Il est possible qu'un joueurs ait à la fois le plus grand territoire et le second plus grand, il gagne alors  $5 + 2 = 7$  PV)*

Le roi en exercice à ce moment gagne **5 PV**

**Le vainqueur est le joueur qui a le plus de PV.**

# Exceptions et précisions

- ❖ La partie se termine aussi **IMMÉDIATEMENT** lorsqu'un joueur place un de ses pions sur la dernière case libre du plateau. Le décompte final s'effectue comme indiqué plus haut.
- ❖ Si un joueur a perdu toutes ses cases il pourra, à son prochain tour de jeu, placer gratuitement (avant ses actions) deux de ses pions sur deux cases libres du plateau. Ensuite il joue son tour normalement.
- ❖ A 2 joueurs lors d'une révolte, 3 cartes peuple supplémentaire sont tirées.
- ❖ Pour davantage de concurrence à 4 ou 5 joueurs: jouer avec un plateau comprenant un élément de moins que le nombre de joueurs.

## Les cartes

Les cartes d'événement ont un fond rouge. Lorsqu'elles sont tirées, leur effet est appliqué immédiatement. Elles n'ont aucun effet s'il n'y a pas de roi. Dans ce cas le joueur qui l'a tirée la défausse et tire une nouvelle carte en remplacement.

(entre parenthèse le nombre d'exemplaire de chaque carte)



**Städtewertung (2): DÉCOMPTE DES VILLES**, tous les joueurs, à l'exception du roi en exercice, gagnent 1 PV par ville (grande ou petite) qu'ils possèdent .



**Unruhen (5): DÉSORDRE**, 2 cartes peuple sont tirées, les épées restent face visible.



**Spielende (1): FIN DE PARTIE**, lorsque cette carte est tirée, la partie s'arrête immédiatement, le joueur qui l'a tirée ne peut pas terminer son tour.

Les autres cartes permettent des actions. Elles comprennent quatre types d'information. Dans les deux coins supérieurs, le chiffre rouge dans un bouclier blanc est une valeur de combat, le nombre de boucliers noirs indiquent le nombre maximal de cases pour une expansion de territoire, le texte indique l'effet de la carte, le chiffre rouge en bas à gauche indique le nombre de PA qu'il faut dépenser pour effectuer l'action.



**Anführer (5): MENEUR**, cette carte donne 3 points de combat pour une attaque ou une révolte.

**Anführer (3): MENEUR**, comme la carte précédente mais avec 4 points de combat pour une attaque ou une révolte.



**Aufwiegeln (3): SOULÈVEMENT**, pour le prix de 1 PA, 3 cartes peuple sont dévoilées (les épées demeurent visibles), cette carte peut être utile pour préparer une révolte.



**Burg bauen (15): CONSTRUCTION D'UNE FORTIFICATION**, pour 2 PA le joueur peut construire une fortification sur une case de montagne qu'il contrôle.



**Kathedrale bauen (10): CONSTRUCTION D'UNE CATHÉDRALE**, pour 2 PA le joueur peut construire une cathédrale sur une grande ville qu'il possède.



**VILLE**, pour construire (grande) sur (grande ville) Les villes ne

**Stadt bauen (15): CONSTRUCTION DE** 2 PA le joueur peut une ville (petite ou une (deux pour une case prairie qu'il contrôle. peuvent pas se toucher.



**Hinterhalt (2) EMBUSCADE**, cette carte neutralise la plus forte carte adverse lors d'une attaque ou d'une révolte. Elle peut être jouée immédiatement par le défenseur en cas d'attaque.



**Waffenstillstand (2) TRÊVE**, cette carte annule une attaque ou une révolte. Les cartes jouées, sauf celle-ci, reviennent dans la main de leur propriétaire. Cette carte peut être jouée immédiatement par le défenseur en cas d'attaque.



**Papstbesuch (3) VISITE DU PAPE**, pour 1 PA le joueur peut poser cette carte face visible devant lui. Jusqu'à son prochain tour il est protégé de toute attaque (et de toute révolte s'il est le roi). Dès que revient son tour, le joueur doit défausser la carte.