

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 10 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com



Le Roi des Nains™

Règles du jeu



Affûtez les cartes et sortez les chopes : le Roi des Nains a convié humains et gobelins à un redoutable tournoi ! À la table de jeu, les champions se défient : qui remportera le meilleur pli ? Prenez garde aux quêtes qui ne manqueront pas de bouleverser le jeu ! La cour du roi étant très fréquentée, bouffons, sorciers, dragons et momies viendront tôt ou tard mettre leur grain de sel dans la partie !

Le Roi des Nains est un jeu de plis inspiré du Barbu qui se joue en 7 personnes. Chaque personne se joue avec une règle spéciale appelée Quête. Le joueur ayant le score total le plus élevé à l'issue des 7 personnes l'emporte et devient le nouveau Roi des Nains.

Éléments de jeu

• 55 cartes

- **39 cartes de base** : Elles sont réparties en trois couleurs, chacune comportant les valeurs allant de 2 à 10, ainsi qu'un valet, une dame, un roi et un as. La carte de base la plus faible est le 2, et la plus forte est l'as. Ces cartes sont utilisées pour toutes les donnes.
- **14 cartes spéciales** : Il s'agit du 1 et des deux 11 de chacune des trois couleurs, ainsi que des 5 cartes Magie (marquées d'une étoile dorée). Une seule de ces 14 cartes est distribuée à chaque donne. Elles ont toutes un triangle sur le bord supérieur.

• 2 cartes Aide de jeu

Ces cartes rappellent et précisent certains points de règles.

• 20 tuiles Quête

Une seule de ces tuiles, toutes différentes, est utilisée à chaque donne. Elle définit comment marquer des points de victoire (👑).

- Vocabulaire -

Un **pli** désigne les cartes qui sont jouées durant un tour et ramassées par celui qui a joué la meilleure carte.

Une **donne** désigne l'ensemble des plis joués avec les cartes qui ont été distribuées aux joueurs. Les cartes ainsi distribuées constituent leur **main**.

La **Quête** est la règle appliquée pendant une donne, indiquant comment gagner ou perdre des 👑.



Mise en place

1 Séparez les cartes en deux paquets :

- Un paquet avec les cartes de base;
- Un paquet avec les cartes spéciales.

Mélangez les paquets séparément et placez-les, face cachée, sur le bord de la table. Laissez également les cartes Aide sur le bord de la table.

À 3 joueurs, laissez-le **2** dans la boîte.

2 Prenez 7 tuiles Quête au hasard parmi les 20, et disposez-les en une pile sur le bord de la table, peu importe la face visible. Laissez les 13 autres dans la boîte.

Pour votre première partie, il est conseillé de laisser dans la boîte les tuiles les plus complexes, marquées du symbole .

Plis remportés par le joueur 2



Pioche des cartes



Quête active



Plis remportés par le joueur 3



Main du joueur 2



Main du joueur 3

Main du joueur 1



Plis remportés par le joueur 1

Exemple d'une partie en cours.

Déroulement de la partie

Une partie de *Roi des Nains* se joue en **7 donnes**.

- Déroulement d'une donne -

Chaque donne est divisée en trois phases :

- 1 Distribution des cartes et choix de la Quête**
- 2 Jeu de la carte**
- 3 Calcul des scores**

1 Distribution des cartes et choix de la Quête

- Distribution des cartes -

Le premier donneur est le propriétaire du jeu. Ensuite, le donneur est toujours le joueur ayant remporté le **5** lors de la donne précédente.

Le donneur pioche la première carte du paquet de cartes spéciales. Il en lit le texte à voix haute et s'assure que tous les joueurs ont compris son effet. **Il la mélange ensuite avec les 39 cartes de base** (38 à 3 joueurs). Il distribue ces cartes **une à une à chaque joueur**. Chacun prend alors connaissance de sa main de cartes.



- Choix de la Quête -

Le joueur qui a en main le **5** le révèle, puis le reprend dans sa main. Il pioche la première tuile Quête de la pioche, lit le texte qui figure sur chacune des faces, et en choisit une. Il place la tuile au centre de la table, face choisie visible, et en explique la règle de scores aux autres joueurs.



Les gains et pertes de **crown** indiqués sur les tuiles Quête se rapportent toujours aux cartes ou aux plis **remportés par les joueurs durant la donne, jamais aux cartes qu'ils ont en main**. En fonction de la Quête, les joueurs vont donc devoir remporter certaines cartes ou plis, ou à l'inverse éviter d'en remporter.

Exemples :

La tuile De trois quarts, « **+4 crowns par 3 et 4** », signifie que chaque joueur marquera 4 **crowns** pour chaque carte de valeur **3 ou 4** se trouvant, à la fin de la donne, parmi les cartes qu'il aura remportées. Chacun doit donc essayer de remporter ces cartes.

La tuile Sacrifiez l'arrière-garde, « **-2 crowns pour chacun des quatre derniers plis** », signifie que chaque joueur perdra 2 **crowns** pour chaque pli qu'il remportera parmi les quatre derniers de la donne. Les plis précédents n'ont aucune importance.

Pour la plupart des Quêtes, les points sont notés lors du **Calcul des scores**.

! crown: Ce symbole indique cependant qu'il est plus simple de noter les scores au fur et à mesure de la donne. Il peut apparaître aussi bien sur des tuiles que sur des cartes.

Déroulement de la partie

2 Jeu de la carte

Le joueur qui a en main le **5** le révèle, puis le reprend dans sa main. Il entame ensuite le premier pli en jouant la carte de son choix, face visible, au centre de la table.

La couleur de la première carte jouée devient la couleur demandée pour le pli. Chacun des autres joueurs doit ensuite, en sens horaire, jouer une carte de sa main.

À votre tour, vous devez suivre la couleur, c'est-à-dire jouer, si cela est possible, une carte de la couleur demandée, sans obligation de monter.

Si vous avez en main une ou plusieurs cartes de la couleur demandée, jouez l'une d'entre elles, peu importe qu'elle soit plus forte ou plus faible que les cartes déjà jouées.

Si vous n'avez pas en main la couleur demandée, jouez la carte de votre choix.

Après que tous les joueurs ont joué une carte au centre de la table, celui ayant joué la plus forte carte de la couleur demandée remporte le pli.



Il récupère alors les cartes jouées lors de ce pli, et forme une pile, face cachée, devant lui.

Séparez bien les différentes piles que vous posez devant vous pour faciliter le Calcul des scores. Un joueur ne peut consulter que les cartes du dernier pli qu'il a remporté.

Le joueur ayant remporté le pli entame le pli suivant avec la carte de son choix. Si plus aucun joueur n'a de cartes en main, la donne est terminée.



Exemple d'un pli :

La Quête demande d'éviter de gagner des cartes rouges. Vous entamez le pli avec un 6. Votre voisin, n'ayant pas de carte rouge en main, joue un 8. Le joueur suivant, bien qu'ayant du rouge, décide de jouer la carte spéciale Clone - le texte de cette carte l'y autorise - qui vaut ici un peu plus que le 8. Le dernier joueur joue un 3. Votre carte est la plus forte dans la couleur demandée : vous remportez donc ce pli, qui vous fait perdre 2 .



Déroulement de la partie

3 Calcul des scores

Une fois le dernier pli de la donne joué, **calculez et notez les points gagnés ou perdus par chacun pour cette donne**. Pour cela, prenez en compte la règle de la Quête et les cartes dans les plis remportés par chaque joueur.

Quelle qu'ait été son utilisation durant le jeu, **une carte Magie n'a plus ni couleur ni valeur une fois remportée par un joueur**. Elle n'est donc pas prise en compte dans le Calcul des scores.

Remettez la Quête et la carte spéciale utilisée pour cette donne dans la boîte.

Exemple : La Quête de cette donne rapporte 3 par R, et fait perdre 3 par D. Vous avez remporté 5 plis qui contiennent 2 R, 1 D et le Porte-étendard (ce sont là les seules cartes vous rapportant des points pour cette donne). La Quête vous rapporte donc 3 (2x3-3). De plus, le texte du indique que vous gagnez 3 supplémentaires. Vous gagnez donc au total 6 .

Fin de la partie

À l'issue des 7 donnes, **le joueur avec le score total le plus élevé gagne la partie**. Si beaucoup de Quêtes faisant perdre des points ont été choisies, il peut arriver que ce soit un joueur ayant un score négatif qui l'emporte.

En cas d'égalité, jouez une donne supplémentaire, et ce jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'un seul vainqueur.

Grédits

Auteur : Bruno Faidutti · Illustrateur : Christophe Swal

Chef de projet et rédacteur : Xavier Taverne

Graphiste : Vincent Mougenot · Relectrice : Maëva Debieu

Développement, design & packaging : Origames