

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 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 ROYAUME DES 5 COURONNES®

2 à 5 joueurs

Le bon Roi Arthur se meurt, la tristesse s'abat sur le château. D'une voix toujours noble, mais affaiblie, il déclare qu'il laissera son trône à celui de ses valeureux Princes qui réalisera au mieux le vœu exprimé dans le message secret que chacun d'eux reçoit de SHABERNACK, le Fou du Roi :

"Rapporter au château les 5 couronnes gardées depuis toujours par le terrifiant Dragon KRADDOCH."

Les plus braves des Chevaliers sont aux ordres des Princes. Il leur faudra traverser la sombre forêt de l'Effroi, vaincre d'horribles monstres, échapper à de nombreux pièges diaboliques et, après plusieurs jours d'une longue et pénible marche, affronter le terrifiant Dragon pour lui arracher les couronnes qu'il défendra féroce.

La forêt recèle de prestigieux trésors, des armes magiques qui aideront les Chevaliers dans leur quête et leur permettront, peut-être, de revenir couverts de gloire au château du Roi Arthur.

Les Princes, c'est-à-dire l'ensemble des joueurs, seront les stratèges de cette étrange et terrible épopée. Unis au départ, la conquête du trône les divise : ils finiront par s'entre-déchirer.

Saisissez votre épée, lancez les dés! La passionnante aventure commence...

Matériel

- 1 plateau de jeu
- 5 Chevaliers
- 5 couronnes (venant s'adapter aux Chevaliers)
- 20 cartes "SHABERNACK"
- 60 cartes "PARCOURS" (9 pièges - 21 monstres - 15 armes - 15 trésors)
- 15 pions "PUISSANCE" dits PP
- 35 pions "TRÉSORS" dits PT (7 de chaque couleur)
- 5 socles
- 2 dés à 6 faces, pour les déplacements et le combat contre le Dragon KRADDOCH
- 2 dés à 12 faces pour les combats, les évasions et les duels entre les Princes.

But du jeu

Chaque joueur reçoit une carte secrète "SHABERNACK" qui lui indique l'ordre dans lequel le Roi Arthur souhaiterait voir arriver les 5 Chevaliers porteurs des couronnes, qu'ils auront à ravir au terrible Dragon KRADDOCH.

Bien entendu, le Fou du Roi, l'espiègle SHABERNACK a donné à chacun des Princes, que vous êtes, des ordres d'arrivée différents, et pour corser la difficulté de l'entreprise, les 5 Chevaliers obéissent indifféremment aux ordres de chacun des joueurs. (NB : le joueur n'est donc pas associé à un Chevalier en particulier; il fera avancer au cours du jeu n'importe lequel d'entre eux, au mieux de ses intérêts).

Le trône du Roi sera à celui qui aura réussi, par une très habile stratégie, à faire revenir au château les couronnes dans un ordre le plus proche possible de celui indiqué sur sa carte secrète, et en rapportant le plus grand nombre possible de trésors (voir ci-après le décompte des points). Ainsi, les trésors, gagnés tout au long du parcours, ont également une part importante dans la lutte pour l'accession au trône du bien aimé Roi Arthur.

Le parcours

Les 5 Chevaliers partent du château du Roi pour affronter le Dragon KRADDOCH, et lui ravir ses couronnes. Puis ils reviennent au château en effectuant le parcours en sens inverse, emportant chacun la couronne correspondant à sa couleur.

Préparation du jeu

Un joueur est désigné et sera le Maître de jeu (MDJ). Il dirigera la partie.

- Placez les 5 Chevaliers sur la case départ, c'est-à-dire dans le château du Roi, situé en périphérie du plateau de jeu.
- Placez les 5 couronnes dans l'ancre du Dragon KRADDOCH, située au centre du plateau.
- Donnez à chaque joueur une carte secrète "SHABERNACK" face cachée. Cette carte reste confidentielle pour chaque joueur, jusqu'à la fin de la partie.

Le MDJ mélange soigneusement les cartes "PARCOURS" et les dispose une à une à son gré, faces cachées, sur chacune des cases du chemin traversant la forêt de l'Effroi (1 par case) ; le reste des cartes est posé, faces cachées, en dehors du plateau de jeu et constitue le talon.

L'aventure peut commencer... chaque joueur devient Prince et rêve d'être futur Roi.

Les Pions Puissance (PP) et les Pions Trésors (PT)

Les PP valorisent le courage et l'expérience des Princes, les PT les enrichissent. Chaque Prince s'efforce de les acquérir, car il n'en possède pas en début de partie.

Comment les acquérir

Par l'intermédiaire des Chevaliers :

- soit à la suite d'actions courageuses et téméraires : évasions et combats,
- soit en s'arrêtant, au cours de son déplacement, sur une carte "arme" ou une carte "trésor".

Ou personnellement lors de duels entre Princes (voir ci-après).

Les PP interviendront très efficacement au cours de la partie, pour venir s'ajouter à vos points de dés lors d'évasions ou d'affrontements, et pour permettre en cas d'insuccès de payer le MDJ.

Les PT, destinés à payer l'horrible Sorcière 7 (voir ci-après), viendront également, en fin de partie, grossir le total des "Points du Prince" qui détermine le vainqueur.

NB : l'attribution et la restitution des PP et des PT se font uniquement par l'intermédiaire du MDJ, sauf dans le cas d'un duel (voir ci-après).

Important

- Un Prince, donc un joueur, ne peut posséder plus de 3 PP.
- Il n'y a que 7 trésors de **chaque** couleur.

Piles "TALON" et "REJET"

(en dehors du plateau de jeu)

Pour les différencier, la pile "talon" est constituée de cartes posées faces cachées; la pile "rejet" se formera en cours de partie avec les cartes posées faces visibles.

Chaque fois qu'un Chevalier quitte une case sur laquelle il n'y a plus ni autre Chevalier, ni carte "PARCOURS", celle-ci doit aussitôt être recouverte par le MDJ d'une autre carte, prise au talon et posée face visible.

Lorsque le talon est épuisé, les cartes de la pile "rejet" sont retournées et mélangées pour former le nouveau talon.

Déroulement de la partie

Le tour de chaque joueur peut comporter 3 phases successives et distinctes :

1° La phase A (dés à 12 faces)

C'est une phase au cours de laquelle chaque joueur va ou non résoudre, au mieux de sa stratégie, les situations auxquelles sont confrontés les Chevaliers, à la suite de leurs déplacements :

- combats contre des monstres,
- évasions d'un piège,
- éventuellement duels entre Princes.

Sinon, passez directement à la phase B.

2° La phase B (dés à 6 faces)

C'est la phase de déplacement des Chevaliers. Elle permet au joueur de faire progresser la partie à son avantage ou de retarder ses adversaires, en faisant avancer tel Chevalier plutôt que tel autre.

3° La phase C

Phase de résultat des déplacements sur les cases, avec 6 possibilités :

- gain d'une arme (PP),
- gain d'un trésor (PT),
- chute dans un piège,
- rencontre avec un monstre,

- combat immédiat avec le Dragon KRADDOCH,
- coup nul : le Chevalier arrive sur :
 - une case déjà occupée par un autre Chevalier et dépourvue de carte "PARCOURS",
 - une case dont la carte "PARCOURS" représente une arme, alors que le joueur possède déjà 3 PP,
 - une case dont la carte "PARCOURS" représente un trésor, alors que le MDJ n'a plus de PT disponibles de cette couleur.

Début de la partie

Le MDJ commence la partie, lance les 2 dés à 6 faces, déplace 2 Chevaliers de son choix (des points de l'un et l'autre dé), et retourne les cartes qui recouvrent les cases atteintes (voir phase C). Puis le joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre, peut, si les Chevaliers précédemment avancés sont tombés dans un piège ou opposés à des montres, leur faire tenter l'évasion ou livrer combat (voir phase A). Il peut aussi, tout simplement, lancer les 2 dés à 6 faces pour faire progresser 2 Chevaliers libres de toute contrainte (phase B).

Et ainsi de suite pour chaque joueur...

En cours de partie

Chaque joueur peut, selon sa stratégie, faire ou non évader tel ou tel Chevalier, faire ou non livrer combat à tel ou tel autre, puis faire progresser les Chevaliers de son choix, sans toutefois trop dévoiler ses intentions finales, et tout en respectant les règles de la Chevalerie énoncées tout au long de ces pages.

L'explication détaillée de chaque phase va suivre.

Phase A

Il est impossible à un Chevalier de quitter la case sur laquelle il est tombé dans un piège ou confronté à un monstre, sans éliminer cet obstacle. Chaque joueur, à son tour, peut courageusement (risque de perte de PP) essayer de libérer le Chevalier qu'il aimerait voir progresser; sinon, il laisse la situation inchangée et passe directement à la phase B.

Lorsqu'au début d'un tour tous les Chevaliers sont bloqués, soit par des pièges, soit par des monstres, le joueur se trouve dans l'obligation de jouer la phase A et de tenter la libération d'au moins un Chevalier. En cas d'échec, son tour est terminé. Par contre, s'il reste un Chevalier libre de ses mouvements, le joueur peut directement commencer par la phase B, lancer les dés et choisir le dé qu'il affecte au déplacement de ce Chevalier. L'autre dé reste inutilisé.

La phase A peut s'arrêter volontairement après une évasion réussie ou un combat victorieux, ou continuer aussi longtemps que les Chevaliers sont victorieux. Par contre, elle s'interrompt obligatoirement en cas d'insuccès.

Voyons comment les choses se présentent pour un Chevalier :

1° Tombé dans un piège

Vous annoncez la couleur du Chevalier qui tente l'évasion et vous lancez le dé à 12 faces, aux points duquel vous ajoutez vos PP.

- **Si votre total est supérieur ou égal à 7** : la carte piège est éliminée et vient sur la pile "rejet". La voie est libre pour ce Chevalier et pour tous les éventuels occupants de la case. Vous recevez 1 PP pour votre succès (si vous en possédez moins de 3).
- **Si votre total est inférieur à 7** : le Chevalier continue à se morfondre dans son trou. Vous perdez 1 PP et passez directement à la phase B.

2° Face à un monstre

Vous annoncez la couleur du Chevalier attaquant. Le MDJ lance un dé à 12 faces pour le compte du monstre; vous répondez par un lancer de dé à 12 faces, aux points duquel vous ajoutez vos PP.

- **Si vos points sont supérieurs à ceux du monstre** : celui-ci est éliminé et vient sur la pile "rejet". Vous obtenez 1 PP (si vous en possédez moins de 3) et vous pouvez continuer éventuellement la phase A (combat), ou passer directement à la phase B.
- **En cas d'égalité** : le combat recommence immédiatement.
- **Si le monstre l'emporte** : la situation reste inchangée, monstre et Chevalier restent face à face. Vous perdez 1 PP et passez obligatoirement à la phase B.

NB : lorsque plusieurs Chevaliers sont sur une même case face à un monstre, un seul d'entre eux engage le combat, mais sa victoire bénéficie à tous, le monstre disparaissant de la case. Cependant, seul le Prince venant de jouer gagne 1 PP, étant entendu que c'est lui seul qui a pris le risque d'engager le combat.

Important

Il est toujours possible de tenter une évasion ou d'engager un combat sans posséder de PP, mais en cas d'insuccès, **le fait de ne pouvoir acquitter votre dette au MDJ vous fait passer la main immédiatement, sans avoir à jouer la phase B.**

La phase des évasions, combats et duels entre Princes (voir en fin de règle) terminée, le joueur passe à la phase suivante.

Phase B

Déplacement des Chevaliers, qui sont communs à tous les joueurs

Chaque joueur, à son tour, lance les 2 dés à 6 faces et fait progresser 2 Chevaliers, au mieux de sa stratégie, des points de l'un et l'autre dé. Il n'y a pas cumul des points sur un seul Chevalier, excepté dans le cas d'un double (voir ci-après : Magicien Double).

Les déplacements se font selon les principes généraux suivants :

- Chaque Chevalier se déplace d'autant de cases libres ou occupées que de points indiqués sur 1 dé.

- Le joueur a le choix des Chevaliers qu'il déplace, dans la limite des possibilités qui s'offrent à lui. Celles-ci se révéleront parfois contraires à sa stratégie.
- Lorsqu'il n'y a qu'un Chevalier à déplacer, le joueur a le choix du dé qu'il affecte à ce déplacement, l'autre dé restant inutilisé.
- Il peut y avoir plusieurs Chevaliers, allant dans le même sens ou se croisant, sur une même case.
- Lorsqu'au cours d'un déplacement un Chevalier rencontre d'autres Chevaliers tombés dans des pièges ou faisant face à des monstres, il les dépasse ou les croise sans leur prêter main forte.
- Seul le double permet de faire reculer un Chevalier (voir ci-après Magicien Double).

Attention

Votre tour passera sans effectuer la phase 8, dans les 3 cas suivants :

- *Vous avez tenté, sans succès, de résoudre une situation en phase A, sans posséder de PP, et vous ne pouvez payer le MDJ.*
- *Vous avez obtenu un 7 en lançant les 2 dés à 6 faces en phase B (voir ci-après l'horrible Sorcière) et vous n'avez pas de PT.*
- *Vous avez provoqué en duel un Prince adverse en phase A (voir ci-après Duel des Princes) et vous êtes vaincu.*

Lancers de dés : les points magiques

1° Le Magicien Double

Le joueur qui obtient un double avance ou recule un Chevalier d'un nombre de cases égal au total des 2 dés.

Si ce Chevalier gisait au fond d'un piège, ou était confronté à un monstre, ceux-ci disparaissent comme par enchantement.

Le recul d'un Chevalier déjà en possession de sa couronne ne peut excéder l'ancre du Dragon, dont il pourra repartir par la suite, sans avoir à livrer combat à nouveau.

2° L'horrible Sorcière 7

Le joueur qui a le malheur d'obtenir le total 7 lors de son lancer des 2 dés à 6 faces, devra payer à cette horrible Sorcière 1 PT, avant de pouvoir déplacer les Chevaliers, à condition toutefois que ses adversaires lui en fassent aussitôt la remarque. Sinon, "pas vu, pas pris!"

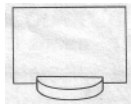
Le joueur, qui ne pourrait s'acquitter de cette obligation vis-à-vis du MDJ, passe son tour, sans déplacer de Chevaliers.

Phase C

Les Chevaliers se déplacent au gré des dés et du bon plaisir des Princes pour arriver soit :

- sur des cartes pièges,
- sur des cartes monstres,
- sur des cartes armes,
- sur des cartes trésors,
- dans l'ancre du Dragon KRADDOCH.

Voyons ce qu'il va leur advenir dans chacun de ces cas.



Le Chevalier arrive sur une carte piège : le Chevalier est immobilisé par ce piège, dont il devra s'évader. Cette carte est alors dressée horizontalement sur un socle, le Chevalier lui faisant face. (Les joueurs ont ainsi une meilleure vision de la situation).



Le Chevalier arrive sur une carte monstre : le combat ne s'engage pas immédiatement. La carte monstre est dressée verticalement sur un socle, le Chevalier lui faisant face.

La résolution de ces deux situations s'effectuera ultérieurement, soit par un autre joueur, soit lorsque votre tour reviendra.

Le Chevalier arrive sur une carte arme : le joueur obtient aussitôt 1 PP, sous réserve qu'il n'en ait pas plus de 3 en sa possession. La carte arme est alors déposée face visible sur la pile "rejet".

Le Chevalier arrive sur une carte trésor : le joueur obtient aussitôt 1 PT de la couleur du Chevalier qu'il vient de déplacer, sous réserve que le MDJ en ait encore à disposition. La carte trésor est alors retirée du parcours et déposée face visible sur la pile "rejet".

Dans ces 2 cas, le Chevalier reste sur la case devenue vide. Par contre, si le Prince possède déjà 3 PP et que le Chevalier qu'il vient de déplacer arrive sur une carte arme, cette carte reste en place, face visible et pourra être prise par un nouvel arrivant. De même, si les 7 trésors de la couleur du Chevalier arrivant sur une carte trésor sont déjà distribués, cette carte reste en place, face visible et pourra être utilisée par un autre arrivant.

Le Chevalier atteint l'ancre du Dragon KRADDOCH, gardien des 5 couronnes : Chaque fois qu'un Chevalier atteint cette case centrale, située à mi-parcours (le nombre de points exact déterminé par le lancer des dés n'est pas nécessaire; il peut être supérieur), il engage aussitôt le combat.

Le Dragon (alors représenté par le MDJ) lance le dé à 12 faces. Le Chevalier répond par le lancer **d'un seul dé à 6 faces**, aux points duquel s'ajoutent les PP du Prince pour lequel ce Chevalier livre combat,

- **Si le Chevalier gagne le combat** (total des points supérieur à ceux du Dragon), il prend la couronne de sa couleur en se la positionnant sur la tête (couronne adaptable sur le pion) et repart sur le chemin du retour vers le château du bon Roi

Arthur, d'un nombre de cases égal à la différence entre le total de ses points et de ceux obtenus par le Dragon.

- **En cas d'égalité**, le combat recommence immédiatement.
- **Si le Dragon l'emporte** (ses points sont supérieurs à ceux du Chevalier), le Chevalier, meurtri, recule d'un nombre de cases égal à la différence entre les points du Dragon et le total de ses points.

Toute cette action constitue un seul et même déplacement. Dans ce combat titanesque, le Chevalier ne gagne, ni ne perd de PP. Après chaque combat, le Dragon KRADDOCH, remis de ses blessures, reprend sa garde vigilante.

Quel que soit son dénouement, cette phase C termine le tour du joueur.

Duels des Princes

Facultatifs, ils se déroulent généralement vers la fin de la partie, en vue d'augmenter la richesse en PT de chaque protagoniste. Ainsi, il arrive que l'ambition fasse s'entredéchirer des Princes qui furent amis!

Un Prince, qui possède 3 PP, et qui convoite certains trésors acquis par ses adversaires, peut défier en duel l'un de ceux-ci, pour lui prendre par la force **tous ses trésors d'une même couleur**.

Ce duel peut intervenir à tout moment de la partie, mais **uniquement en phase A**.

Le duel s'effectue de la manière suivante : chacun des protagonistes lance 1 dé à 12 faces, aux points duquel il ajoute ses PP. Le plus fort total l'emporte.

- **Si l'attaquant gagne**, il s'empare de tous les trésors de la couleur de son choix, que possédait son malheureux adversaire. Il peut éventuellement provoquer en duel un nouvel adversaire, ou passer à la phase B. *NB : le Prince attaqué ne perd pas de PP.*
- **En cas d'égalité**, le duel recommence immédiatement.
- **Si l'attaquant perd**, le MDJ lui retire 1 PP, qu'il attribue à son valeureux adversaire. Ce dernier reçoit également de la part du Prince, l'ayant attaqué, 1 PT (si possible) de la couleur de son choix, à titre d'excuse pour cette perfide et sournoise attaque. Le tour de l'attaquant est par ailleurs terminé, sans qu'il y ait de phase B.

Le ou les duels terminent toujours la phase A.

Fin de la partie

Le premier Chevalier qui revient avec sa couronne au château du Roi Arthur (le nombre de points exact déterminé par le lancer des dés n'est pas nécessaire; il peut être supérieur) dépose sa couronne dans le cercle I, le Chevalier suivant dans le cercle II, etc. Lorsque le 4^e Chevalier a ramené sa couronne, le jeu s'arrête, le dernier Chevalier déposant directement sa couronne dans le cercle V.

Les Princes retournent alors leur carte "SHABERNACK" et font le décompte de leurs points, comme suit.

Décompte des Points et intronisation du vainqueur

Chaque Prince se voit attribuer :

- 4 points par couronne arrivée dans l'ordre exact indiqué sur sa carte "SHABERNACK".
- 2 points par trésor de même couleur que la couronne en position identique à sa carte "SHABERNACK".
- 1 point pour chacun des autres trésors en sa possession.

Le décompte varie évidemment pour chacun selon l'ordre des couronnes imposé par sa carte "SHABERNACK" et les trésors qui s'y rattachent.

Le Prince qui a le plus fort total de points gagne la partie et devient Roi. Il peut donc exercer son autorité...

En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, la monarchie n'acceptant qu'un seul suzerain, un duel final opposera les prétendants selon les règles de duels énoncées auparavant. Le vainqueur sera alors le gagnant.

