

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)



# Viva il Re!

## Vivat le Roi!

Un jeu de bluff et déduction pour 3 – 6 joueurs, à partir de 8 ans

Le roi Vladimiro Mirittiro, souverain éclairé las de gouverner, a décidé de choisir son successeur entre ses sujets. Les joueurs l'aideront dans ce choix, lui conseillant leurs favoris entre lesquels ils tâchent de faire élire un roi.

### Contenu

Le plateau de jeu, qui comprend

- le château de Roi Vladimiro, avec ses sept étages
- une échelle des points



Trône du Roi

Nobles

Dignitaires

Officiers

Marchands

Artisans

Servants

-  • 6 marqueurs de score, dans 6 couleurs différentes
-  • 6 cartes vote "Oui", dans les mêmes couleurs
-  • 12 cartes vote "Non"
-  • 13 candidats au trône et 13 bases en plastique
-  • une couronne
-  • 26 cartes objectif secret
- ces règles.

### But de jeu

Réussir à faire monter ses favoris le plus haut possible dans le château et tâcher de faire élire l'un d'entre eux.

### Préparation

Avant de jouer pour la première fois détacher soigneusement les personnages et la couronne de la planche prédécoupée. Monter les personnages sur les bases, comme montré dans la figure.



Poser le plateau au milieu de la table et mettre à son côté les treize personnages et la couronne.

Mêler les objectifs et donner à chaque joueur un de ces objectifs caché : chaque joueur regarde son propre objectif, le gardant secret. Dans l'objectif il y a les six personnages favoris du joueur. L'ordre dans lequel les personnages sont indiqués n'a pas d'importance.

Chaque joueur choisit une couleur, et prend le Oui et le marqueur correspondant ; placer le marqueur sur la case Zéro de l'échelle des points.

Donner à chaque joueur le même nombre de Non, comme indiqué après :

- 3 joueurs : 4 Non par chacun;
- 4 joueurs : 3 Non par chacun;
- 5 joueurs : 2 Non par chacun (il y en a 2 de reste);
- 6 joueurs : 2 Non par chacun.

Le nombre de cartes de chaque joueur reste secret pendant le jeu.

Mettre dans la boîte les cartes et les marqueurs qui ne sont pas utilisés.

### Le jeu

Le propriétaire du jeu choisit le joueur qui doit commencer, ou tirer au sort. Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le jeu se déroule dans trois manches. Chaque manche a deux phases :

1. **Placement des personnages dans le château**
2. **Montée des personnages vers le trône**

### 1. Placement des personnages dans le château.

A partir du premier joueur et déroulant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur prend l'un des personnages et le place dans le château, jusqu'à ce que tous les joueurs aient placé le même nombre de personnages :

- 3 joueurs : 4 personnages par chacun, il y en a un de reste;
- 4 joueurs : 3 personnages par chacun, il y en a un de reste;
- 5 joueurs : 2 personnages par chacun, il y en a trois de reste;
- 6 joueurs : 2 personnages par chacun, il y en a un de reste.

Le joueur peut placer les personnages dans l'un des étages, des Artisans jusqu'aux Dignitaires (ceux qui ont les numéros 1, 2, 3, 4). On ne peut pas placer plus de quatre personnages sur le même étage. Les personnages qui restent partent de l'étage des Servants (0).

### 2. Montée des personnages vers le trône

A partir du premier joueur et déroulant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur à son tour choisit un personnage dans le château et il le fait **monter** d'un étage. Il n'est pas possible de faire monter un personnage si sur l'étage supérieur il y en a déjà quatre. Il **n'est pas** possible de faire **descendre** les personnages.

*Exemple. Quentin, Renée, Simon et Thérèse viennent de placer les personnages dans le château. C'est le tour de Quentin. Il décide de faire monter **Alighiero lo Scudiero** des Dignitaires aux Nobles. Il n'aurait pu faire monter **Odessa la Contessa** des Officiers aux Dignitaires, parce que dans l'étage des Dignitaires il y a déjà quatre personnages.*

Si le personnage monte de l'étage des Nobles, il se trouve sur le trône et il est proposé pour la charge de roi : on convoque tout de suite une élection (voir *Election du Roi*). Dans le cas contraire le tour est terminé et le jeu continue avec le joueur successif.



### Election du Roi

Lorsqu'une élection est convoquée le joueur qui a fait monter le personnage sur le trône prend la couronne et la met devant lui : la couronne représente Roi Vladimiro qui contrôle le résultat de l'élection. Chaque joueur doit décider si approuver ou non l'élection de ce roi. Chaque joueur donc choisit en secret une carte vote et il la met en jeu couverte devant lui. Lorsque tous les joueurs ont choisi, les cartes sont découvertes simultanément.

- Si **tous** les votes sont Oui, le règne a son nouveau Roi et la manche est terminée ;
- s'il y a même **seulement un** Non, le personnage n'est pas élu : au contraire, il est éliminé définitivement de la manche ! (Levez-le du château.) Ceux qui ont joué Oui reprennent la carte Oui dans les mains : cette carte peut être jouée plusieurs fois. Tous ceux qui ont joué Non l'écartent. Poser les cartes écartées dans la boîte : ces cartes ne peuvent plus être employées ni comptées. Rappelez que le nombre de cartes dans les mains de chaque joueur reste secret ! Le jeu reprend donc avec le joueur successif, c'est-à-dire celui qui se trouve à la gauche du joueur qui a la couronne devant lui.

*Exemple. Simon fait monter **Clemente il Sergente** de l'étage de Nobles au trône : elle prend la couronne et la met devant lui. On convoque la votation pour élire le nouveau roi. Tous les joueurs choisissent ce que voter et ils révèlent les cartes en même temps. Quentin et Thérèse ont voté Oui, alors que Renée et Simon ont voté Non. Le règne n'a pas encore un nouveau roi ! **Clemente** est enlevé du château. Quentin et Thérèse reprennent le Oui dans les mains, alors que Renée et Simon écartent dans la boîte les Non et le jeu continue. Il était suffisant même seulement un Non pour éliminer **Clemente**.*



**Exemple.** A son tour Thérèse fait monter **Fiorello Artista del Pennello** sur le trône et il prend la couronne. Tous les joueurs votent : ce sont tous des Oui ! Le règne a un nouveau roi : **Fiorello** ! La manche est terminée.

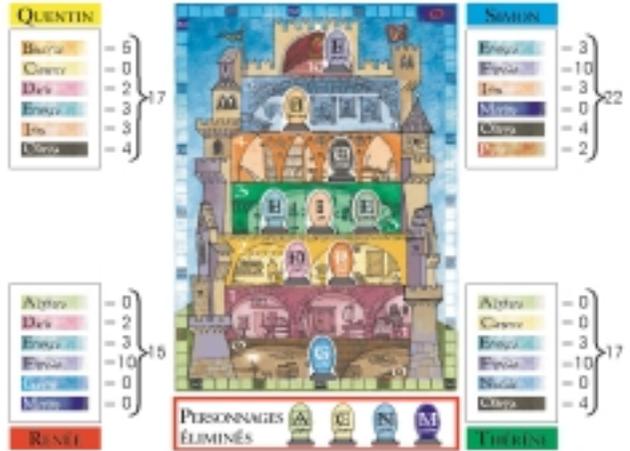


### Fin de la manche et points

La manche se termine lorsqu'un nouveau roi est élu.

Chaque joueur révèle son propre objectif. Chacun gagne des points selon la position de ses personnages dans le château, et il avance alors son marqueur sur l'échelle du nombre de points de cette façon :

- 10 points pour le Roi
- 5 points pour chaque Nobile
- 4 points pour chaque Dignitaire
- 3 points pour chaque Officier
- 2 points pour chaque Marchand
- 1 point pour chaque Artisan
- 0 point pour chaque Servant.



Les personnages éliminés ne donnent pas de points.

**Exemple.** Un possible fin de manche, et points relatifs.

### Nouvelle manche

Chaque joueur écarte son objectif et il en pêche un autre **nouveau**. Chaque joueur reprend toutes ses cartes vote et les treize personnages sont placés de nouveau à côté du château. Le joueur qui commence la manche est celui qui se trouve à la gauche de celui qui a devant lui la couronne.

**Attention:** dans la **troisième** manche, si un joueur obtient **zéro point**, il en gagne, au contraire, **33**, le maximum de points qu'on peut obtenir dans une seule manche.

### Fin de jeu et victoire

A la fin des trois manches, qui a plus de points est le vainqueur.

En cas de parité entre plusieurs joueurs, celui qui gagne est qui à la fin de la troisième manche a dans le château plus de personnages entre ceux de son propre objectif.

*Un remerciement à Massimo Chiari, Max Colamesta, Alessandro Mongelli, Emanuele Ornella, Luca Pasquale, Sergio Roscini, à leurs groupes de jeu, Francesca Colletta et à tous les autres joueurs pour les précieux conseils fournis.*



### Viva il Re!

Auteur : Stefano Luperto  
Graphique : Daniele Barletta  
Art Direction : Stefano De Fazi

©2003 daVinci Editrice S.r.l.  
Via T. Tittoni, 3  
I-06131 - Perugia - Italy  
Tous les droits réservés.

Pour toutes les questions, les observations, les traductions, ou suggestions:  
[www.davincigames.com](http://www.davincigames.com)

### La distribution de Viva il Re!

ALIGHIERO LO SCUDIERO - ALIGHIERO L'ÉCUYER  
BEATRICE L'INCANTATRICE - BEATRICE L'ENCHANTERESSE  
CLEMENTE IL SERGENTE - CLEMENTE LE SERGENT  
DARIO L'ANTICIARLIO - DARIO L'ANTICIAIRE  
ERNESTO IL DUCA ONESTO - ERNESTO LE DUC HONNÊTE  
FIORELLO ARTISTA DEL PENNELLO - FIORELLO ARTISTE DU PINCEAU  
GAVINO IL PALADINO - GAVINO LE PALADIN  
IRINA LA CONTADINA - IRINA LA PAYSANNE  
LEONARDO MESSO GAGLIARDO - LEONARDO MESSAGER COURAGEUX  
MERLINO L'INDOVINO - MERLINO LE DIVINATEUR  
NATALE OSTE GIOVIALE - NATALE HÔTE JOVIAL  
ODESSA LA CONTESSA - ODESSA LA COMTESSE  
PIERO IL CUOCO FIERO - PIERO LE FIER CUISINIER