

# Introduction

L'ancien empire est tombé, ses ruines témoignant des conflits qui ont ravagé ses terres. Après 64 années de règne chaotique, le grand souverain, autrefois vénéré, a laissé un trône vide, résonnant des promesses de gloire inachevées. Sans héritier légitime pour le revendiquer, cet héritage se transforme en un objet de convoitise, attirant les ambitions et les rivalités.

Les factions traditionnelles ne sont plus, il n'y a plus d'identité ni de culture, seul le pouvoir compte à présent. Les armées se sont réunies. Elles sont prêtes aujourd'hui à s'affronter. Il est temps à présent d'en prendre le contrôle et de détruire tous ceux qui se mettront entre vous et le **trône**.

**Note :** Les illustrations et les noms peuvent dépendre des versions du jeu.

## Aperçu du jeu

*Trône* est un jeu de cartes stratégique où chaque joueur doit bâtir la plus puissante armée pour revendiquer le trône. À chaque tour, vous devrez piocher une carte, jouer une carte, activer les différents effets de votre armée, et enfin évaluer votre score pour déterminer si vous êtes le nouveau prétendant au trône.

Pour remporter la victoire, il ne suffit pas de conquérir le trône : il vous faudra être en possession du trône au début de votre tour. Soyez donc sur vos gardes, car vos adversaires seront prêts à tout pour prendre votre place !

Créez des alliances avec vos adversaires afin de renverser le pouvoir, mais soyez sûr d'une chose, personne ne sera votre allié.

Le jeu possède 8 factions, chacune dotée d'effets singuliers. À chaque partie, vous mélangez **4 à 6 factions** (selon le nombre de joueurs) parmi les 8, permettant des combinaisons stratégiques uniques et renouvelant l'expérience à chaque session.



# Matériel



## Cartes :

128 cartes : 16 cartes x 8 factions



## Points permanents :

10 pièces de 1, 8 pièces de 3, 8 pièces de 5



## Jetons :

15 Gel, 30 Force, 10 Encouragé



## Trône :

1 figurine de trône



## Plateau de score :

22	21	20	19	18	17	16	15	22
14	13	12	11	10	9	8	7	23
14	13	12	11	10	9	8	7	24
14	13	12	11	10	9	8	7	25
14	13	12	11	10	9	8	7	26
14	13	12	11	10	9	8	7	27
14	13	12	11	10	9	8	7	28
14	13	12	11	10	9	8	7	29
6	5	4	3	2	1	0	29	29

## Prétendants :

6 figurines de prétendants

Peuvent être placées sur le trône.



# Mise en place (3 ou 4 joueurs)

1. **Choix des factions** : Pour débiter, sélectionnez 4 factions parmi les 8 disponibles :

⊕ Humains	Démons
⊗ Morts	Désert
∇ Enfers	Mages
⚔ Montagne	Chats

Mélangez soigneusement les 4 decks pour constituer la **pioche**, puis placez celle-ci au centre de la table.

2. **Distribution des cartes** : Donnez ensuite **5 cartes** à chaque joueur pour former leur main de départ.
3. **Plateau de score** : Placez le **plateau de score** au centre de la table ; il permet de comptabiliser le score des joueurs au fur et à mesure de la partie.
4. **Disposition du trône et des jetons** : Placez le **trône** au centre du plateau, et disposez les **jetons** à portée de main, à côté de l'un des joueurs pour une utilisation facile.
5. **Donner une aide de jeu à chacun des joueurs** : L'aide de jeu résume le tour d'un joueur. Elle donne également un lexique pour guider les joueurs durant la partie.

## 5 à 6 joueurs

À l'étape 1, sélectionnez un nombre de factions correspondant au nombre de joueurs. Pour une première partie nous vous conseillons :

- À **5 joueurs** : ajoutez la faction de la **Montagne**.
- À **6 joueurs** : ajoutez également la faction des **Enfers**.

## 2 joueurs

Lors d'une partie à 2, utilisez 4 factions. Dans cette configuration, pour accéder au trône, un joueur doit avoir 5 points de plus que son adversaire.



# Comment jouer

Le jeu se déroule dans le sens horaire. Vous réalisez, chacun votre tour, les étapes suivantes :

1. **Piocher une carte** : Prenez la carte du dessus de la pioche.
2. **Jouer une carte** : Placez une carte de votre main devant vous sur votre terrain. Les cartes sur le terrain sont appelées personnages.
3. **Activer les effets** : Résolvez l'effet de la carte jouée et/ou les effets des personnages impliqués.

À la fin de chaque tour, recomptez vos points. Pour remporter la partie, vous devez débiter votre tour en étant sur le trône.



Note : La pioche est commune, les joueurs n'ont pas de faction attribué et partagent l'ensemble des factions mises en jeu.

# Obtenir le trône



A la fin de votre tour, vous avez la possibilité de monter sur le trône si :

- Vous avez 10 points ou plus ;
- Vous avez plus de points que les autres joueurs. Si vous jouez à 2, vous devez avoir 5 points de plus que l'autre joueur.

A l'inverse, si l'une de ces conditions n'est plus respectée lors du tour d'un autre joueur, vous perdez votre place sur le trône. A noter qu'un joueur sur le trône conserve sa place s'il est à égalité avec un autre joueur (ou s'il y a exactement 5 points d'écart lors d'une partie à 2).

**Important** : Vous ne gagnez pas la partie lorsque vous placez votre prétendant sur le trône. Vous devez le conserver jusqu'au début de votre prochain tour.

# Lexique

- **Terrain** : La zone de jeu d'un joueur. Elle est divisée en deux parties :
  - **Ligne avant** : représentée par le symbole 
  - **Ligne arrière** : représentée par le symbole 
- **Personnage** : Une carte placée sur le terrain de n'importe quel joueur.
- **Allié** : Personnage placé sur votre terrain.
- **Cimetière** : Zone où sont placés les personnages détruits. Les cartes du cimetière ne rapportent aucun point et n'ont pas d'effet.
- **Défausser** : Placer une carte face visible, à côté de la pioche.
- **Jouer** : Placer un personnage sur votre terrain et faire son effet Instantané.
- **Placer** : Placer un personnage sur votre terrain en ignorant son effet.
- **Altération** : Modificateur d'un personnage symbolisé par le jeton correspondant.

# Les effets

Il existe **2 types d'effet** sur les cartes :

- **Instantané** : Se déclenche lorsque le joueur joue le personnage.
- **Permanent** : Effet continu qui reste actif tant que le personnage est sur le terrain.

Si un effet possède le mot clé **Contrainte**, il doit obligatoirement être fait. Si vous ne pouvez ou ne voulez pas faire l'effet **Contrainte** de votre personnage, celui-ci est immédiatement détruit.

Les effets **Permanent** peuvent posséder les mots clés **Fin de tour**, **Début de tour** ou **Une fois par tour**. Ils doivent donc être réalisés en respectant ce timing.

# Qui possède le trône ?

Le premier joueur à obtenir 10 points ou plus monte sur le trône à la fin de son tour. S'il est toujours en tête au début de son prochain tour, il gagnera la partie. Les autres joueurs doivent donc soit lui faire perdre des points en détruisant un de ses personnages grâce à l'effet d'une carte, soit faire strictement plus de point que lui. Ils peuvent alors communiquer librement pour arriver à leur fin.

Dans l'exemple ci-contre, Alexandra est en tête. Elle est montée sur le trône en jouant le **Dragon** qui lui rapporte 3 points ce qui lui donne un score total de 12 points. Léandre étant derrière au score préfère jouer un Chevalier pour améliorer ses points plutôt que de détruire une carte à Alexandra. Léandre se retrouve donc à égalité avec Alexandra mais ne prend pas le trône car il ne dépasse pas strictement son score. Si Jérôme ne fait rien elle gagnera la partie. Jérôme décide donc de détruire l'**Hydre** d'Alexandra grâce à l'effet de son personnage **Mort**. L'**Hydre** d'Alexandra va donc dans son cimetière réduisant ses points à 8. Elle n'est donc plus sur le trône. Jérôme et Léandre sont alors à égalité, personne ne va sur le trône à la fin du tour de Jérôme.

# Timing

Chaque joueur peut (ou doit) effectuer ses actions de jeu dans l'ordre suivant.

1. Gagner la partie (si vous êtes sur le trône).
2. Effet début de tour.
3. Piocher
4. Jouer une carte
5. Effet fin de tour
6. Tour du joueur suivant

Si un effet indique de rejouer, cela ne concerne pas les étapes 1 et 2. Rejouer signifie simplement de piocher et jouer une nouvelle carte.






Début	Tour de Léandre	Tour de Jérôme
Alexandra : 12	Alexandra : 12	Jérôme : 12
Jérôme : 11	Léandre : 12	Léandre : 12
Léandre : 9	Jérôme : 11	Alexandra : 8

# Personnages





## Position des personnages



La zone de jeu d'un joueur, appelée **terrain**, est divisée en deux : la **ligne avant (ou première ligne)**  et la **ligne arrière** . Lorsque vous jouez un personnage, celui-ci doit être placé à l'avant ou à l'arrière.

Dans la plupart des cas, la position du personnage est imposée, appelée **position naturelle**, qui est indiquée en haut à droite de la carte. Certains personnages portent le symbole , indiquant qu'ils n'ont pas de position naturelle ; vous pouvez donc les placer où vous le souhaitez.



Ici la carte **Prêtre** doit être jouée sur la ligne arrière.

Dans cet exemple, le **Dragon** est placé en **première ligne** car il possède le symbole . Le **Ver** est, quant à lui, situé à l'arrière, car il affiche le symbole . Enfin, le joueur a choisi de placer le **Villageois** devant, il aurait également pu choisir de jouer cette carte à l'arrière.

**Note :** Lorsqu'un effet utilise les symboles  ou , il indique une position sur le terrain. Par exemple, le personnage **Mort** cible un personnage en première ligne. Si vous n'avez aucun personnage en ligne avant, votre ligne arrière est aussi considérée comme une ligne avant. En outre cela signifie que les effets qui cible uniquement votre ligne avant cibleront votre ligne arrière. Cela peut être bénéfique mais également dangereux.

A l'inverse, la ligne avant n'est jamais considérée comme arrière.



## Les altérations

Certaines factions confèrent des **altérations** à d'autres personnages. Les altérations sont des modificateurs sur les personnages, elles peuvent être positives ou négatives. Elles agissent comme des effets permanents liés à votre personnage. Les factions **Humains**, **Désert** et **Montagne** introduisent respectivement les altérations **Encouragé**, **Force** et **Gel**. Lorsqu'un personnage reçoit une altération, placez un jeton correspondant sur celui-ci. Lorsqu'un personnage quitte le terrain, il perd toutes ses altérations. En revanche, si un personnage change de camp (ex. est échangé par l'effet de **Chaton**), il conserve ses altérations. Un personnage peut perdre ses altérations sans être détruit.

- **Encouragé** : Ajoute **1 point** pour chaque **autre** allié de la même faction que le personnage possédant l'altération. Les points rapportés par cet effet évoluent au cours de la partie si le joueur ajoute ou perd des personnages concernés. Les points gagnés ne comptent pas comme des points de base. Cette altération ne peut pas être cumulée.
- **Gel** : Les points de base de la cible sont réduits à **0**. Une carte gelée est donc considérée comme ayant des points de base à **0**. Cette altération ne peut pas être cumulée.
- **Force** : Les points de base de la carte sont augmentés de **1** pour chaque altération de force. Si la carte est gelée, l'effet **Force** ne rapporte pas de points. Cette altération peut être cumulée.

**Note :** Prenez en compte les altérations lorsque vous réalisez un effet. Par exemple, si une carte doit détruire un personnage avec 0 point de base, elle pourra détruire un personnage avec l'altération **Gel**. Cependant elle ne pourra pas détruire une carte avec l'altération **Force**.

# Gagner des points

La source principale de points provient des **points de base** des personnages. Chaque personnage rapporte sa valeur en points au total du joueur. Cependant, ces points de base peuvent être modifiés par certaines altérations, comme **Gel** ou **Force**.

Dans cet exemple, les personnages rapportent 2 points au joueur grâce au **Corbeau**. Le personnage **Villageois** possède l'altération **Encouragé** mais étant le seul de sa faction, il ne rapporte aucun point pour l'instant. Si le **Corbeau** reçoit l'altération **Gel** par l'effet d'une carte, les points de base de ce personnage tomberont à 0. Le joueur n'aura donc plus de point.

Si le joueur joue le **Chevalier**, il gagnera 4 points (3 points de base du personnage + 1 point de l'altération du **Villageois** car le **Chevalier** est de la même faction que lui).

Les effets de certaines cartes doivent être pris en compte lors du calcul des points. Dans l'exemple précédent, le **Corbeau** gelé ne rapporte pas de point. Le joueur peut jouer le **Lézard**, qui rapporte **2 points supplémentaires** pour chaque carte gelée. Le Lézard donne ainsi 4 points (2 points de base + 2 points d'effet).

Si les points de base d'une carte indiquent la valeur X, cela signifie que les points du personnage dépendent de son effet et qu'ils sont susceptibles d'évoluer au cours de la partie.

**Note :** N'oubliez pas de recompter vos points après chaque modification sur votre terrain. À la fin d'un tour, assurez-vous que la personne sur le trône a toujours plus de points que les autres joueurs. Les effets permanents peuvent facilement être oubliés, ce qui pourrait vous mettre en difficulté inutilement.



## Points permanents

Certains personnages permettent d'obtenir des points permanents. Lorsque vous obtenez des points permanents, prenez les jetons *point permanent* correspondants. Les points permanents sont également ajoutés à votre total de score. Aucun effet ne pourra vous retirer vos points permanents, ils ne sont pas perdus si le personnage est détruit.



## Le cimetière

Lorsque l'un de vos personnages est détruit, il va dans votre cimetière. Chaque joueur possède son propre cimetière. Une carte dans le cimetière ne rapporte pas de point et n'a pas d'effet.



## Piocher - Défausser - Jouer - Placer

Certains personnages permettent de **piocher** des cartes supplémentaires. Cependant, la main d'un joueur est limitée à 8 cartes. Si vous possédez plus de 8 cartes à la fin de votre tour, vous devez défausser celle(s) de votre choix afin d'avoir le bon nombre. Il n'y a pas de nombre minimal de cartes en main.

**Défausser** signifie placer une carte face visible à côté de la pioche. Elles sont retirées du jeu sauf indication contraire.

Si un effet vous indique de **jouer** un personnage, vous pouvez alors placer un personnage sur votre terrain et activer son effet **Instantané**. En revanche si un effet vous demande de **placer** un personnage, son effet **Instantané** ne sera pas activé.

## Fin de la partie

La partie se termine lorsqu'un joueur commence son tour en possession du trône. Ce joueur est alors déclaré vainqueur, tandis que les autres perdent la partie. Il est donc crucial de surveiller le score des autres joueurs et de suivre les évolutions des points pour anticiper qui pourrait devenir le prétendant au trône.

La partie continue même s'il n'y a plus de cartes dans la pioche, vous devez donc jouer avec les cartes que vous avez en main. S'il n'y a plus de pioche, les effets « piocher » ne font rien. En revanche, il est encore possible de défausser. Lorsque vous n'avez plus de carte en main, vous ne pouvez plus jouer (vous passez votre tour) mais vous pouvez tout de même gagner la partie si vous remplissez les conditions de victoire.

Dans ce jeu, vous vous ferez sans doute plus d'ennemis que d'amis. N'hésitez pas à parler librement pendant la partie afin de négocier, conclure des alliances et convaincre les autres joueurs de renverser le détenteur du trône. Savoir évaluer si une alliance peut réellement être bénéfique est essentiel.

Cependant, la tromperie peut aussi devenir une arme redoutable. Mentir au bon moment peut changer le cours de la partie. Par exemple, si un joueur demande : « Quelqu'un peut-il détruire cette carte ? », répondre « pas moi » peut s'avérer extrêmement stratégique... même si c'est faux.

La seule règle est de ne jamais révéler la main d'un joueur, même si le jeu vous permet de la voir. Vous pouvez néanmoins alerter les autres en disant : « Attention, il va gagner au prochain tour », sans pour autant divulguer comment.

N'hésitez pas à varier les factions, car les interactions entre les cartes changent en fonction des autres cartes du jeu.

