



King Up!



Un jeu pour 3-6 joueurs,
à partir de 8 ans

Fatigué de gouverner, le Roi Vladimiro Miritio, homme éclairé, met sa couronne en jeu. Qui sera son digne successeur ? Paladins, cuisiniers, peintres et tous les autres sujets du royaume s'affairent ainsi pour conquérir le trône dans un tourbillon de subterfuges.

Jouez vos cartes avec finesse et emmenez votre favori jusqu'au trône... Mais un seul parmi tous pourra devenir le nouveau Roi !

Contenu

• 6 cartes vote "Oui", en 6 couleurs différentes;



• Le plateau de jeu;

• 12 cartes vote "Non";



• 13 pions en bois et
13 adhésifs représentant les candidats
au trône;



• Une couronne;



• 26 objectifs secrets;



• Un bloc-notes;

• 1 crayon;



• Les règles du jeu.

Trône du Roi

Nobles

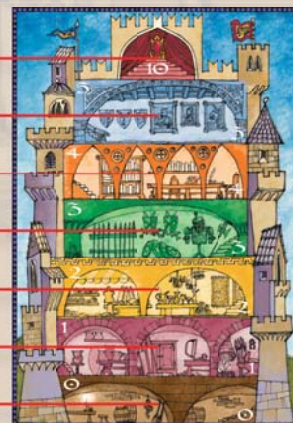
Dignitaires

Officiers

Marchands

Artisans

Serviteurs



Préparation

(Avant de jouer pour la première fois détachez les adhésifs et collez chaque personnage sur le pion en bois de la couleur correspondante).

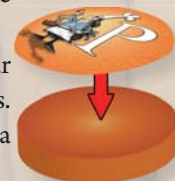
Le but de jeu est de réussir à faire monter vos favoris le plus haut possible, et de parvenir à faire élire Roi l'un d'entre eux. Posez le plateau au milieu de la table. Placez les treize personnages à côté.

Mélangez les cartes « objectifs secret » et donnez-en une, face caché, à chaque joueur. Ils peuvent regarder leur propre carte « Objectifs secrets » quand ils le souhaitent mais ils ne doivent jamais la montrer aux autres joueurs. Cette carte indique la liste des six personnages favoris de chaque joueur. L'ordre dans lequel ils sont indiqués n'a aucune importance. Chaque joueur choisit une couleur et s'empare de la carte « Oui » de cette couleur.

Distribuez à chaque joueur le même nombre de cartes « Non » en accord avec les indications suivantes :

- 3 joueurs : 4 « Non » pour chacun;
- 4 joueurs : 3 « Non » pour chacun;
- 5 joueurs : 2 « Non » pour chacun (2 cartes « Non » seront laissées de côté);
- 6 joueurs : 2 « Non » pour chacun.

Le nombre de cartes dont dispose chaque joueur doit rester secret tout au long du jeu ! Placez toutes les cartes inutilisées dans la boîte du jeu. Gardez la couronne, le crayon et le bloc-notes à portée de main.



Le jeu

Le propriétaire du jeu choisit qui commence, ou tirez le premier joueur au sort. Le jeu se joue à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre. Une partie se divise en **trois manches**, chacune d'entre elles comportant **deux phases**.

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

1. Placement des personnages dans le château

En commençant par le premier joueur et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, à son tour chaque joueur choisit un des personnages et le place dans le château. On continue ainsi jusqu'à ce que tous les joueurs aient placé le même nombre de personnages dans le château (en fonction du nombre de joueurs) :

- 3 joueurs : 4 personnages chacun, 1 personnage sera laissé de côté ;
- 4 joueurs : 3 personnages chacun, 1 personnage sera laissé de côté ;
- 5 joueurs : 2 personnages chacun, 3 personnages seront laissés de côté ;
- 6 joueurs : 2 personnages chacun, 1 personnage sera laissé de côté .

Un joueur peut placer un personnage sur n'importe quel étage du château marqué 1, 2, 3 ou 4. **Il est impossible de placer plus de quatre personnages sur un même étage.** Les personnages laissés de côté sont placés au rez-de-chaussée (étage 0).

2. Ascension des personnages vers le trône

En commençant par le premier joueur, à son tour chaque joueur choisit un personnage dans le château et **il le fait monter d'un étage**. Si quatre personnages se trouvent déjà sur l'étage supérieur de destination, alors le joueur doit en choisir un autre. Les personnages ne peuvent que monter. **Il est interdit de faire descendre un personnage.**

Exemple: Quentin, Renée, Simon et Thérèse viennent de placer les personnages dans le château. C'est au tour de Quentin de jouer. Il décide de faire monter **Alighiero** du quatrième étage (Dignitaires) au cinquième étage (Nobles). Il n'aurait pas pu faire monter **Odessa** du troisième étage (Officiers) au quatrième étage (Dignitaires) puisque quatre personnages se trouvaient déjà présents à cet étage.

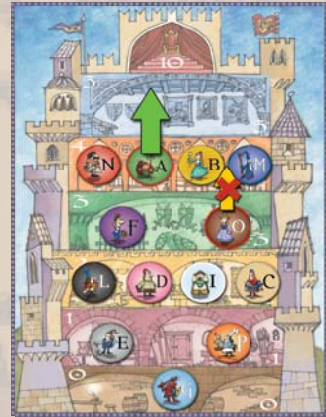
Si un personnage est déplacé du cinquième étage (Nobles) à l'étage du trône, une élection a lieu immédiatement (voir *Élection du Roi*). Si aucun personnage n'accède au trône, le tour du joueur est fini et le jeu continue avec le joueur suivant.

Élection du Roi

Quand un personnage est en position d'être élu Roi, chaque joueur va voter pour ou contre lui. Le joueur qui a fait monter le personnage à l'étage du trône prend la couronne et la pose devant lui. Chaque joueur doit alors secrètement choisir une carte « Oui » ou « Non » et la placer face cachée devant lui. Lorsque tous les joueurs ont posé leur carte de vote devant eux, on révèle alors toutes ces cartes simultanément.

- **Si tous les joueurs ont voté « Oui »** le nouveau Roi est élu, et la partie est finie !
- **Si au moins une carte « Non » est présente**, le personnage n'est pas élu Roi et il est même définitivement éliminé de cette manche ! (Retirez-le du château.) Les joueurs qui ont voté « Oui » reprennent cette carte en main car il est toujours possible de la jouer. Les joueurs qui ont voté « Non » doivent placer cette carte dans la boîte de jeu, ils ne pourront plus l'utiliser à nouveau au cours de cette manche. Le nombre de cartes dont dispose chaque joueur doit **toujours rester secret** !

Le jeu reprend ensuite normalement son cours à partir du joueur situé à la gauche de celui qui a la couronne posée devant lui.



Exemple: Simon fait monter **Odessa** du cinquième étage à celui du trône, il prend la couronne et la pose devant lui. Une élection a donc immédiatement lieu pour choisir le nouveau Roi. Tous les joueurs choisissent leur carte de vote en secret. Ils la placent devant eux face cachée, puis ils la retournent simultanément. Quentin et Renée ont voté « Oui » alors que Thérèse et Simon ont voté « Non ». Le royaume n'a donc pas encore de nouveau Roi ! **Odessa** est retiré du château. Quentin et Renée récupèrent leur carte « Oui » en main, tandis que Thérèse et Simon déposent leur carte « Non » dans la boîte de jeu (sans regarder celles qui peuvent déjà s'y trouver). La partie reprend. Un seul « Non » aurait toutefois suffi à éliminer **Odessa**.



Exemple: à son tour, Renée fait monter **Alighiero** sur le trône et elle prend la couronne pour la poser devant elle. Tous les joueurs votent « Oui » ! Le royaume a désormais un nouveau Roi : **Alighiero** ! La manche est terminée.



Fin de la manche et points

La manche se termine dès qu'un nouveau Roi est élu. Les joueurs révèlent alors leur carte « Objectifs secrets » et chacun d'entre eux gagne un nombre de points dépendant de la position de ses personnages favoris dans le château (utilisez le crayon et le bloc-notes pour garder le compte de chacun).

- 10 points pour le Roi
- 5 points pour chaque Noble
- 4 points pour chaque Dignitaire
- 3 points pour chaque Officier
- 2 points pour chaque Marchand
- 1 point pour chaque Artisan
- 0 point pour chaque Serviteur

Les personnages éliminés ne donnent aucun point !
Chaque joueur ajoute les points ainsi obtenus à ceux gagnés lors des précédentes manches.

Renée

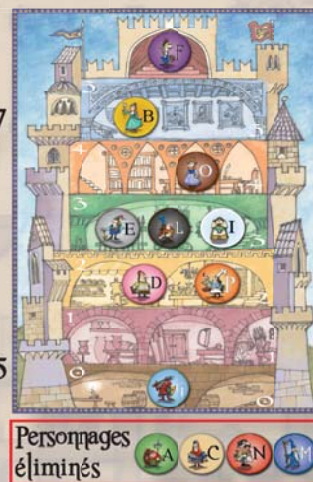
Beatrice	= 5
Clemente	= 0
Dario	= 2
Erisceo	= 3
Irina	= 3
Odessa	= 4

17

Alighiero	= 0
Dario	= 2
Erisceo	= 3
Florella	= 10
Gianni	= 0
Martino	= 0

15

Simon



Thérèse

Erisceo	= 3
Florella	= 10
Irina	= 3
Martino	= 0
Odessa	= 4
Pete	= 2

22

Alighiero	= 0
Clemente	= 0
Erisceo	= 3
Florella	= 10
Niccolò	= 0
Odessa	= 4

17

Quentin

Une fin de manche possible et les points correspondants pour chaque joueur.

Nouvelle manche

Tous les joueurs placent leur carte « Objectifs secrets » dans la boîte du jeu puis ils en reçoivent une nouvelle, face cachée. Toutes les cartes de vote sont distribuées à nouveau, y compris les cartes « Non » qui avaient été mises de côté. Les 13 personnages sont placés à côté du plateau de jeu. Le joueur qui commence à jouer lors de cette nouvelle manche est celui situé à la gauche de celui qui a la couronne posée devant lui.

Attention: règle de décompte de points spécifique à la **troisième manche** ! Lors de la troisième manche, si un joueur marque exactement **0 points**, il est alors considéré comme ayant fait une manche parfaite et il marque **33 points au lieu de 0** ! (33 étant le plus haut score possible au cours d'une manche.)

Fin de jeu

La partie se termine à la fin de la troisième manche. Celui qui a accumulé le plus de points est déclaré vainqueur ! En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, le vainqueur est celui qui aura placé le plus de ses personnages favoris en bonne place dans le château à la fin de la troisième manche.