



Découvrez les règles en vidéo!

FOR A CROWN

En guerre depuis toujours, vos familles ont décidé qu'il était temps de se réunir en un unique royaume. Mais qui portera la première couronne ? La concurrence sera rude, jusqu'où irez-vous pour accéder au trône ?

Au cours de quatre manches, recrutez des Mercenaires, envoyez les Rats Voleurs chez vos rivaux, augmentez votre influence ou usez d'un brin de magie, pour faire perdre des Rubis à vos adversaires et vous faire couronner à l'issue de cette bataille royale !

CONTENU



Cartes Mercenaire



Cartes Événement



Protège-cartes*



Coffres



Plateau



Tuiles Coût de recrutement



Pions Portrait



Tuiles Objet précieux



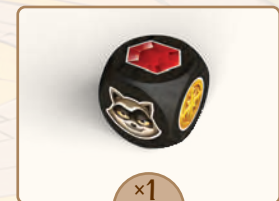
Jetons Rubis



Jetons Pièce



Jetons Raton Voleur



Dé magique

* Nous avons ajouté des exemplaires de remplacement pour chaque type de protège-carte.




Pour répondre à tout type de daltonisme, tous les éléments de votre famille sont associés à votre blason.









MISE EN PLACE

POUR CHAQUE FAMILLE

- 1 Choisissez une **famille** , prenez le **coffre** et les **5 protège-cartes** correspondants et placez-les devant vous.
- 2 Prenez l'**Objet précieux** correspondant à votre famille ainsi que **10 Rubis** et placez-les dans votre coffre. Durant la partie, tout ce qui est dans votre coffre doit rester secret.


POUR L'ENSEMBLE DES FAMILLES (AU CENTRE DE LA TABLE)

- 3 Posez le coffre de rangement contenant la **réserve** de Ratons Voleurs, Pièces et Rubis.
- 4 Posez le **plateau** et insérez les **tuiles Coût de recrutement 1, 3 et 5** dans la gouttière prévue à cet effet. Placez les **tuiles Coût de recrutement 0** à proximité.
- 5 Formez la **Place Royale** au-dessus du plateau :
 - ◆ Triez les **cartes Mercenaire** en 5 paquets selon leur niveau (**1**, **2**, **3**, **4** et **5**).
 - ◆ **Niveau 1** : triez les cartes selon leurs effets et formez 3 piles, face visible, au-dessus de .
 - ◆ **Niveaux 2, 3, 4 et 5** : mélangez chacun des paquets séparément, puis placez-les, face cachée, respectivement au-dessus de , ,  et . Révélez ensuite 2 cartes de chaque paquet et placez-les sous celui-ci.
- 6 Prenez les **2 cartes Événement de départ**  et formez une **pile commune**, face cachée.
- 7 Mélangez les autres **cartes Événement** et formez une **pioche**, face cachée.

Lors de votre première partie, placez les 7 cartes Événement dans des protège-cartes neutres (sans blason de famille au recto) et gardez-les ainsi pour vos futures parties.








- 8 Rassemblez les **pions Portrait** des familles en jeu et placez-les aléatoirement dans la **Galerie**: le premier pion sur la case  et les suivants sur les cases libres directement à gauche de celui-ci.



INFLUENCE

La Galerie représente l'influence de chaque famille. Celle dont le Portrait est le plus à droite est la plus influente, tandis que celle dont le Portrait est le plus à gauche est la moins influente.

- 9 Consultez le tableau ci-dessous: en fonction de votre influence, prenez des **Pièces** de la réserve et mettez-les dans votre coffre.

La plus influente	La moins influente	Les autres
3 × 	5 × 	4 × 

- 10 Enfin, placez le **dé magique** à côté de la réserve.



Exemple

Vous êtes la Comtesse Lapine. Votre Portrait est le plus à droite dans la Galerie, vous êtes donc la plus influente et commencez la partie avec 3 Pièces.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se déroule en **4 manches**, chacune divisée en **3 phases** : **Recrutement**, **Révélation** et **Fin de manche**.
À l'issue des 4 manches, la famille possédant **le plus de Rubis** dans son coffre remporte la partie.

1. Recrutement

Dans l'ordre d'influence, c'est-à-dire de la famille la plus influente à la famille la moins influente, recrutez un Mercenaire de la Place Royale en suivant ces étapes :

- 1 Choisissez un Mercenaire **dans l'une des colonnes possédant un coût de recrutement**.
Vous pouvez soit prendre une carte face visible, soit prendre la première carte, face cachée, d'un paquet.
- 2 Payez, à la réserve, le coût de recrutement du Mercenaire choisi **avec des Pièces** (et/ou des Rubis) provenant de votre coffre. Vous pouvez toujours payer **1 Rubis à la place de 1 Pièce**.
- 3 Insérez ensuite le Mercenaire que vous venez de recruter dans l'un de vos protège-cartes ; il arbore désormais le blason de votre famille. Placez-le, face cachée, sur la pile commune. Si vous avez choisi la première carte d'un paquet, regardez-la secrètement avant de l'insérer dans l'un de vos protège-cartes et de la placer sur la pile commune.

Lorsque **toutes les familles** ont recruté un Mercenaire, complétez la Place Royale. Il est possible qu'un paquet soit épuisé et qu'il n'y ait plus assez de cartes pour compléter la colonne, laissez alors ces espaces vides.

ATTENTION : RÉALISEZ 2 FOIS CETTE PHASE LORS DE LA PREMIÈRE MANCHE !

Exemple

- 1 *À la première manche, vous choisissez de recruter un Mercenaire dont le coût est de 5 Pièces.*



- 2 *Puisque vous n'avez pas 5 Pièces, vous payez ce Mercenaire avec 3 Pièces et 2 Rubis, que vous remettez dans la réserve.*



- 3 *Vous insérez la carte du Mercenaire recruté dans l'un de vos protège-cartes, que vous posez, face cachée, sur la pile commune.*





2. Révélation


Mélangez la pile commune, puis révélez la première carte et appliquez immédiatement son effet. Révélez les cartes suivantes, une à une, en appliquant leurs effets, jusqu'à épuisement de la pile commune.


- ◆ **Lorsqu'un Mercenaire est révélé**, la famille à qui il appartient doit appliquer son effet.
- ◆ **Lorsqu'un Événement est révélé**, toutes les familles concernées par l'Événement doivent appliquer son effet.


Effets des Mercenaires et du dé magique


 **Gagnez 1 Rubis** de la réserve et mettez-le dans votre coffre.

 Choisissez une autre famille. Elle **prend 1 Raton Voleur** de la réserve et le place devant elle.

 Choisissez une autre famille. Elle **perd 1 Rubis** de son coffre et le remet dans la réserve.

 Lancez le **dé magique** et appliquez l'effet indiqué.

 **Gagnez 1 Pièce** de la réserve et mettez-la dans votre coffre.

 **Déplacez n'importe quel Portrait** sur la prochaine case libre, dans la direction de votre choix (voir exemple ci-dessous).

Les cartes de niveau 1 comportent deux effets séparés par un « / ». Elles vous permettent de choisir, à chaque manche, quel effet appliquer parmi les deux.

Exemple

① *Votre Mercenaire est révélé : il vous permet de faire 2 déplacements dans la Galerie.*

② *Comme premier déplacement, vous décalez le Portrait du Vicomte Pingouin vers la gauche.*

③ *Comme second déplacement, vous décalez votre Portrait vers la droite, votre famille devenant ainsi plus influente.*



Effets des Événements

Cambrilage



La ou les familles ayant le plus de Ratons Voleurs devant elles perdent **2 Rubis** et les remettent dans la réserve. Ces mêmes familles remettent ensuite tous leurs Ratons Voleurs dans la réserve.

Pot-de-vin



Dans l'ordre d'influence, chaque famille peut payer **autant de Pièces** (et/ou de Rubis) que souhaité pour remettre dans la réserve le même nombre de Ratons Voleurs.

Coup de pouce magique



La famille la moins influente lance le dé magique et applique l'effet indiqué.

Mages mercenaires



Dans l'ordre d'influence, chaque famille peut payer **1 Pièce** (ou 1 Rubis) pour lancer le dé magique et appliquer l'effet indiqué.

Scandale



En fonction de l'emplacement de son Portrait dans la Galerie, chaque famille perd **2, 1 ou 0 Rubis**, qui sont remis dans la réserve (voir exemple ci-dessous).

Vous pouvez toujours payer un Rubis à la place d'une Pièce, mais attention, l'inverse n'est pas possible !



Exemple

① L'Événement Scandale est révélé.

② Le Baron Singe et le Duc Flamant Rose sont dans la zone de gauche de la Galerie : ils perdent chacun 2 Rubis.

③ Le Vicomte Pingouin est dans la zone centrale de la Galerie : il perd 1 Rubis.

④ La Marquise Croco et vous-même êtes dans la zone de droite de la Galerie : vous ne perdez rien !



Nombre de Rubis que vous perdez

Objet précieux

Si vous n'avez plus de Rubis dans votre coffre et que vous devez en remettre un ou plusieurs dans la réserve, deux situations sont possibles :

VOUS AVEZ ENCORE VOTRE OBJET PRÉCIEUX

Annoncez à vos adversaires que **vous vendez votre Objet précieux** et placez-le devant vous en guise de rappel (vous ne pourrez plus le reprendre).

Prenez 10 Rubis de la réserve et mettez-les dans votre coffre. Reprenez le cours de la partie normalement et payez le ou les Rubis manquants.

VOUS AVEZ DÉJÀ VENDU VOTRE OBJET PRÉCIEUX

Vous êtes hors jeu pour le reste de la partie. Annoncez-le à vos adversaires, enlevez votre Portrait de la Galerie et remettez dans la réserve les éventuels Ratons Voleurs placés devant vous.

Vos adversaires terminent la manche en cours, puis c'est la fin de la partie. Si des cartes de votre famille sont révélées, elles sont ignorées.



Exemple

① Vous devez payer 1 Rubis, mais vous n'en avez plus dans votre coffre.



② Vous annoncez alors que vous vendez votre Objet précieux et vous mettez 10 Rubis dans votre coffre.



③ Vous payez le Rubis manquant et continuez la partie avec 9 Rubis dans votre coffre.



3. Fin de manche

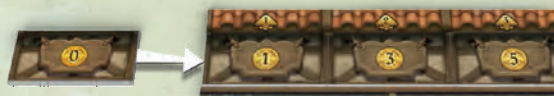
Pour préparer la manche suivante, réalisez ces 3 étapes :

- ◆ Reformez la pile commune en retournant, face cachée, toutes les cartes qui ont été jouées durant la manche.
- ◆ Piochez **une nouvelle carte Événement** et placez-la, sans la révéler, sur la pile commune.
- ◆ Insérez **une tuile Coût de recrutement 0** dans la gouttière du plateau en décalant les autres tuiles vers la droite, de manière à faire évoluer le coût de recrutement et à rendre disponibles de nouveaux Mercenaires.

Lors de la 4^e manche, ignorez cette phase et passez directement à la fin de la partie.

Exemple

- ① À la fin de la 1^{re} manche, vous insérez une tuile Coût de recrutement 0 dans la gouttière.



- ② De cette manière, vous avez fait évoluer les coûts de recrutement pour la 2^e manche.



FIN DE LA PARTIE

La partie se termine à la fin de la 4^e manche, ou plus tôt si une famille est mise hors jeu.

Appliquez les derniers gains et pertes dans l'ordre suivant :

- ◆ La famille **la plus influente** gagne 1 Rubis.
- ◆ La ou les familles qui possèdent **le plus de Pièces** gagnent 1 Rubis.
- ◆ La ou les familles qui ont **le plus de Ratons Voleurs** devant elles perdent 1 Rubis.

Révélez enfin le nombre de Rubis qui restent dans votre coffre, votre Objet précieux comptant comme 10 Rubis.

Si vous possédez **le plus de Rubis**, vous remportez la partie et votre famille dirigera le royaume pour les siècles à venir. En cas d'égalité, c'est la famille concernée la plus influente qui remporte la partie.



Auteur : **Maxime Rambourg**

Illustrateur : **Paul Mafayon**

Crédits et remerciements : www.rprod.com/fr/for-a-crown/credits

Suivez-nous : @ReposProduction

© REPOS PRODUCTION 2025. TOUS DROITS RÉSERVÉS.

Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Bruxelles – Belgique • www.rprod.com
Ce matériel ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement strictement personnel et privé.



Adresses sur quefairedemesdechets.fr

