







The
Shadow Theater
La légende du Roi Singe

Règles du jeu





Bienvenue dans les aventures du Roi singe !
Placez vos singes, récoltez les pêches d'immortalité,
accumulez des jades et forgez votre légende.
Employez les armes du dragon pour surprendre votre
adversaire, et usez de tactique, d'opportunisme
et de ruse pour remporter la partie.

Matériel

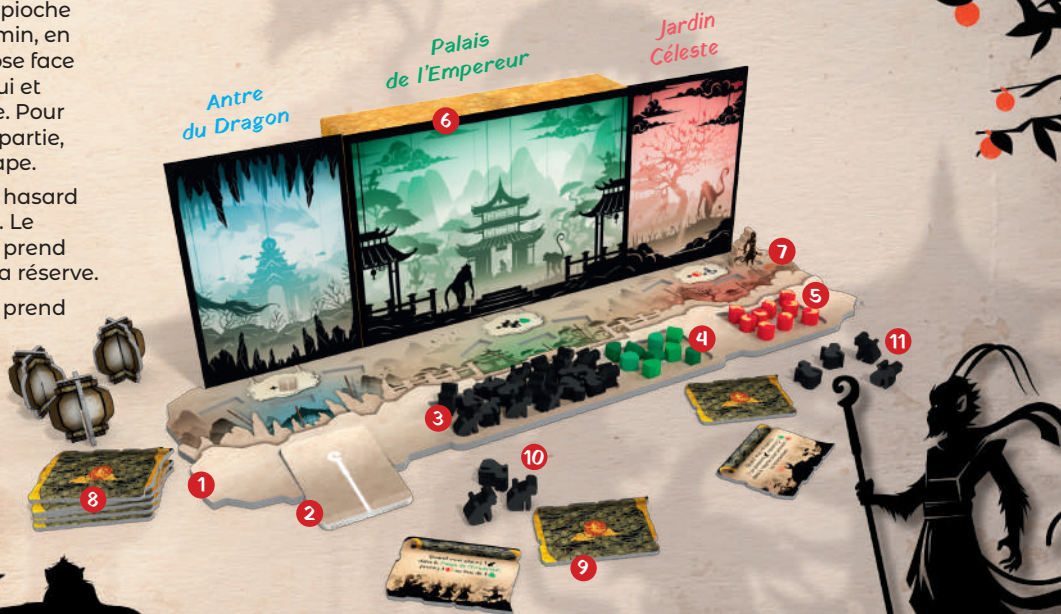
- La boîte de jeu – décor de théâtre
- 1 plateau de jeu
- Le Roi singe 
- 10 tuiles Parchemin
- 3 jetons Lanterne
- 2 cartes Aide de jeu
- 4 types de ressources :
 - 25 Singes 
 - 9 Jades 
 - 9 Pêches 
 - 17 cartes Armes du Dragon

Mise en place

Procédez à la mise en place comme suit :

- 1 Posez le plateau au centre de la table.
- 2 Mélangez les cartes Armes du Dragon, puis posez les 9 premières face cachée à l'endroit dédié de la réserve. Les autres cartes sont mises de côté.
- 3 Placez les Singes  à l'endroit dédié de la réserve.
- 4 Placez les Jades  à l'endroit dédié de la réserve.
- 5 Placez les Pêches  à l'endroit dédié de la réserve.
- 6 Ouvrez les volets de la boîte du jeu et glissez-les dans les fentes du plateau de façon à constituer le décor de théâtre.
- 7 Placez le Roi singe  sur n'importe quelle case du **Jardin Céleste**.
- 8 Mélangez les 10 tuiles Parchemin et empilez-les face cachée près du plateau, en compagnie des 3 jetons Lanterne.

- 9 Chaque joueur pioche 2 tuiles Parchemin, en choisit 1 qu'il pose face visible devant lui et défausse l'autre. Pour votre première partie, sautez cette étape.
- 10 Déterminez au hasard qui commence. Le premier joueur prend 3 Singes dans la réserve.
- 11 Son adversaire prend 4 Singes dans la réserve.





Résumé du jeu

À tour de rôle, effectuez une action en plaçant 1 Singe sur 1 lieu du plateau OU en récupérant tous les Singes présents dans 1 lieu. Les Singes et les Jades rapportent des points sous certaines conditions. Vous pouvez également jouer des cartes Armes du Dragon qui surprendront votre adversaire. Une manche s'arrête quand au moins 1 type de ressource (cartes Armes du Dragon, Singes, Jades ou Pêches) de la réserve est épuisé. Celui ou celle qui gagne 2 manches en premier remporte la partie.

Déroulement d'un tour

Au début de votre tour, vous **pouvez** effectuer l'action optionnelle ci-dessous. Ensuite, vous **devez** effectuer 1 action obligatoire.

Action optionnelle : jouer 1 ou plusieurs cartes Armes du Dragon

Couleur
et iconographie
du lieu



Effet
de la carte

Choisissez 1 carte Armes du Dragon de votre main dont l'iconographie et la couleur correspondent au lieu dans lequel se trouve le Roi singe. Appliquez immédiatement l'effet de cette carte, puis défaussez-la face visible à côté de la réserve.

Tant qu'il vous reste des cartes dont l'iconographie correspond au lieu dans lequel se trouve le Roi singe, vous pouvez les jouer.

Si vous jouez une carte qui déplace le Roi singe,

cela peut vous permettre (ou vous empêcher) d'utiliser une nouvelle carte, puisque vous devez toujours respecter l'iconographie figurant sur une carte pour pouvoir la jouer.

Vous n'êtes jamais obligé de jouer une carte de votre main.

Certaines cartes ne comportent aucune iconographie associée à un lieu. Gardez-les dans votre main jusqu'à la fin de la manche.

Exemple :

Le Roi singe est dans le *Palais de l'Empereur*.

Au début de son tour, Anouk joue une carte pour prendre 1 Jade et 1 Singe dans la réserve.



Action obligatoire

À chaque tour, vous devez effectuer 1 des 2 actions suivantes :

Placer 1 Singe
sur un lieu

OU

Récupérer tous
les Singes d'un lieu

Placez 1 de vos Singes sur une case libre du lieu de votre choix et résolvez l'effet correspondant :

- L'**Antre du Dragon** : prenez 1 carte Armes du Dragon de la réserve et ajoutez-la à votre main.
- Le **Palais de l'Empereur** : prenez 1 Jade et 2 Singes dans la réserve.
- Le **Jardin Céleste** : prenez 1 Pêche dans la réserve et déplacez le Roi singe vers une case libre d'un autre lieu. Ne résolvez pas l'effet du lieu d'arrivée. Si toutes les cases des autres lieux sont déjà occupées, le Roi singe ne se déplace pas. Autrement, vous devez le déplacer.

Récupérez tous les Singes d'un des 3 lieux du plateau. Vous ne pouvez effectuer cette action que si le lieu choisi abrite au moins 1 Singe. Le Roi singe ne peut jamais être récupéré (il reste sur sa case).

Cas particulier : si vous n'avez plus de Singes et qu'il n'y en a aucun sur le plateau, prenez-en 1 dans la réserve. Cela constitue votre action obligatoire du tour.

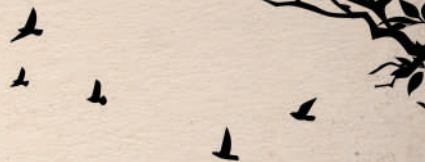
Une fois votre action obligatoire effectuée, c'est au tour de votre adversaire.

Placer 1 Singe sur un lieu - Exemple : c'est au tour de Gautier, qui décide de placer 1 de ses Singes sur une case libre du Palais de l'Empereur.



Il résout aussitôt l'effet du lieu, ce qui lui permet de prendre 1 Jade et 2 Singes dans la réserve.

Récupérer tous les Singes d'un lieu - Exemple : à son tour, Anouk choisit de récupérer les 3 Singes de l'Antre du Dragon.



Fin de manche

Si un type de ressource (cartes Armes du Dragon, Singes, Jades ou Pêches) de la réserve vient à être épuisé, terminez normalement votre tour. La manche s'arrête ensuite.

Cas particulier : si vous ne pouvez pas réaliser une action dans son intégralité parce qu'il n'y a plus suffisamment de ressources dans la réserve, effectuez cette action autant que possible.

Par exemple, s'il ne reste que 1 Singe dans la réserve, vous pouvez placer 1 singe sur une case libre du Palais de l'Empereur et devez alors résoudre l'effet du lieu autant que possible : vous prenez 1 Jade et le dernier Singe de la réserve, puis la manche s'achève.

Calculez vos points comme suit :

- chaque Pêche nourrit 3 Singes, mais ne rapporte aucun point (1 🐟 nourrit 3 🐒) ;
- chaque Singe nourri rapporte 1 point. Les Singes non nourris, eux, n'en rapportent aucun (1 🐒 nourri = 1 pt) ;
- révéléz toutes les cartes Armes du Dragon que vous avez en main. Sauf indication contraire, chacune vous rapporte 1 point (chaque 🗡️ en main = 1 pt et chaque 🏹 en main = 2 pts) ;
- chaque groupe de 3 Jades rapporte 2 points. Une série incomplète n'en rapporte aucun (3 🟩 = 2 pts) ;
- le joueur qui a le plus de Jades gagne 2 points supplémentaires. En cas d'égalité, personne ne marque ces 2 points (🟩 = 2 pts).

Le joueur ayant marqué le plus de points remporte la manche et prend 1 jeton Lanterne.

En cas d'égalité, c'est le joueur qui possède le plus grand nombre de Singes qui remporte la manche. Si l'égalité persiste, la victoire revient à celui qui a le plus de cartes Armes du Dragon, Jades et Pêches cumulés. Enfin, si vous ne parvenez toujours pas à vous départager, la manche est nulle et personne ne prend de jeton Lanterne. Une manche nulle ne compte pas dans le nombre de manches jouées, y compris pour les variantes.

Anouk

Exemple :

à la fin de la manche, Anouk possède 3 Singes et 2 Pêches. Ses Singes étant tous nourris, elle marque 3 points. La Pêche en surplus, elle, ne lui en rapporte aucun.

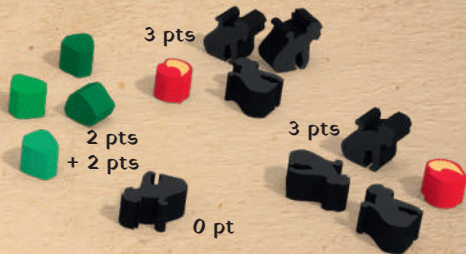
Elle a également 2 cartes qu'elle n'a pas jouées : la première vaut 1 point, mais l'autre lui en rapporte 2, comme le précise son texte. En outre, elle marque 2 points pour sa série de 3 Jades. Elle termine donc sa manche sur un total de 8 points (3 pour les Singes nourris + 3 pour les cartes + 2 pour les Jades).



Gautier

Gautier, quant à lui, possède 2 Pêches et 7 Singes. Comme 6 de ses Singes seulement sont nourris, il ne marque que 6 points.

Il détient également 4 Jades, qui lui rapportent 2 points (pour la série complète de 3), ainsi que la majorité, qui lui rapporte 2 points de plus. Comme il n'a pas de cartes, son score est de 10 points (6 pour les Singes nourris + 2 pour les Jades + 2 pour la majorité de Jades). Gautier remporte la manche et prend 1 jeton Lanterne.



Nouvelle manche

Pour débuter une nouvelle manche, procédez comme suit :

1. Défaussez vos tuiles Parchemin et remettez toutes les ressources dans la réserve. Les cartes Armes du Dragon mises de côté lors de la manche précédente regagnent la pioche.
2. Mélangez toutes les cartes Armes du Dragon et créez une nouvelle pioche de 9 cartes.
3. Chacun pioche 2 tuiles Parchemin, les consulte, en choisit 1 qu'il pose devant lui et défausse l'autre.
4. **Celui ou celle qui a perdu la manche précédente commence la nouvelle :** il prend 3 Singes et son adversaire en prend 4.

Tuiles Parchemin

Après votre première partie, nous vous conseillons de commencer avec 1 tuile Parchemin par joueur, comme l'explique le paragraphe 3 ci-dessus.

La plupart des tuiles Parchemin ont des effets utilisables en même temps qu'une action. Ces effets sont purement facultatifs, vous êtes donc libre d'en profiter ou non chaque fois qu'ils sont applicables, et même plusieurs fois au cours d'une même manche si vous le désirez. Ces effets s'ajoutent aux effets habituels des lieux.

D'autres tuiles Parchemin s'accompagnent d'effets applicables uniquement à la fin de la manche.

Les tuiles Parchemin sont défaussées à la fin de chaque manche.

S'il y a moins de 4 tuiles Parchemin disponibles en début de manche, mélangez-les toutes pour constituer une nouvelle pioche.

Exemple : l'action d'Anouk consiste à récupérer les Singes de l'Antre du Dragon. L'effet de sa tuile Parchemin étant applicable, elle décide d'échanger 1 de ses 2 Jades contre 1 Pêche de la réserve.



Fin de partie

Dès qu'un joueur ou une joueuse a remporté 2 manches, et possède donc 2 jetons Lanterne, la partie s'achève et il ou elle l'emporte.



Variantes

Au bout de quelques parties, vous pourrez vous frotter aux variantes du Roi singe !



Mode Singe de l'Esprit : commencez la partie avec 1 tuile Parchemin, mais ne défaussez pas votre tuile entre chaque manche.

Au début de la 2^e manche, piochez 1 nouvelle tuile Parchemin conformément aux règles habituelles. Les effets des deux tuiles sont actifs et peuvent être utilisés dans l'ordre de votre choix. Ne piochez pas de nouvelle tuile Parchemin si vous en avez déjà 2. À la fin de chaque manche, notez votre score pour cette manche. Vous n'avez pas besoin de prendre de jeton Lanterne, notez simplement qui gagne chaque manche pour l'attribution des bonus. La partie s'arrête après 3 manches. À la fin de la partie, faites la somme des scores des 3 manches et attribuez les bonus suivants : 1 point pour le vainqueur de la 1^{re} manche, 2 points pour celui de la 2^e et 3 points pour

celui de la 3^e. Le joueur ou la joueuse ayant le plus de points l'emporte. En cas d'égalité, la victoire revient à celui ou celle qui a remporté le plus de manches.



Mode Singe de Métal : se joue en 3 manches lui aussi. Au début de la partie, piochez 5 tuiles Parchemin, choisissez-en 3 et remettez les autres dans la boîte. Ensuite, empilez-les devant vous dans l'ordre de votre choix. Au début de la 1^{re} manche, révélez la 1^{re} tuile. Au début de la 2^e manche, révélez la 2nde tuile. Au début de la 3^e manche, défaussez la 1^{re} tuile et révélez la 3^e. Le décompte des points se déroule de la même façon qu'en mode Singe de l'Esprit.



Glossaire

Déplacer : déplacez le Roi singe vers une case libre d'un autre lieu.

Placer : placez 1 de vos Singes sur une case libre d'un lieu.

Prendre : prenez les ressources indiquées dans la réserve.

Récupérer : récupérez tous les Singes d'un lieu (le Roi singe ne peut jamais être récupéré, il reste sur sa case).

Remettre : remettez la ressource indiquée dans la réserve.

Seul : le Roi singe est seul s'il n'y a aucun Singe dans le même lieu que lui.

Voler : volez la ressource indiquée à votre adversaire (s'il ne la possède pas, vous ne pouvez pas jouer la carte).



Biographies



Cédric Lefebvre & Florian Sireix : Florian avait initialement pensé au thème du Roi singe pour son jeu *After Us*. Finalement, ce sont des singes plus modernes qui sont dans ce jeu. Mais Cédric, qui a adoré la Légende

lors du test du proto, a proposé à Florian de faire un nouveau jeu sur Sun Wukong. Ainsi débuta l'aventure... à vous de la continuer ! On en profite pour glisser un remerciement à Akira Toriyama sans qui ce jeu n'existerait probablement pas.



Julien Rico : passionné de pop culture et de cinéma depuis l'enfance, Julien Rico aime apporter son regard à la fois illustratif, graphique et conceptuel à l'ensemble des projets sur lesquels il travaille. « Less is More » est sa devise tant la narration et le storytelling comptent autant que la forme dans ses travaux.

SPACE Cowboys / Asmodee Group, 47 rue de l'Est, 92100 Boulogne-Billancourt, France ©2025 SPACE Cowboys. Tous droits réservés.

Plus d'informations sur les SPACE Cowboys à www.spacecowboys.fr
f SpaceCowboysFR / t SpaceCowboys1 / i space_cowboys_officiel



FR
ÉLÉMENTS
D'EMBALLAGE
+ NOTICE



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION



MAGASIN



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr