

CROWNFALL

LA CHUTE DU ROI

Le Roi est mort.
Le trône est vacant.

Dans l'ombre du château, quatre factions avancent masquées : la Noblesse, l'Armée, le Clergé et le Peuple.
Les alliances vacillent, les coups se préparent en silence.

Tous voient les cartes tomber...
Mais une seule question demeure :

Qui osera tenter le Couronnement ?

Dans Crownfall, la victoire ne revient pas au plus fort... mais au plus rusé.

Pour l'emporter, tu devras :
Accumuler des preuves en réussissant tes actions dans l'ombre
Atteindre ton objectif secret avant que les autres ne te démasquent

Tenter le Couronnement au moment parfait

Et prier pour qu'aucun adversaire n'ait conservé... Trahison

OBJECTIF DU JEU

Tu gagnes immédiatement si les **trois conditions suivantes** sont réunies :

1. Tu as réussi l'objectif unique de ta faction.
2. Tu joues la carte **Couronnement**.
3. Ton Couronnement n'est pas annulé par Trahison.

Si ces trois conditions sont remplies, la partie s'arrête aussitôt : **tu deviens Roi**.

PRÉSENTATION

70 Jetons d'influence
2 dés à six faces
4 cartes Faction
48 cartes Action réparties en 8 types

Le paquet comprend des cartes de **Taxation, Conquête, Révolte, Bénédiction, Guet-Apens, Épreuve de foi, Trahison et Couronnement**, chacune représentant une manœuvre décisive dans la lutte pour le trône.

MISE EN PLACE

1. Chaque joueur prend 5 jetons d'influence.
2. Distribuez 1 carte Faction à chacun, face cachée.
3. Mélangez l'ensemble des cartes Action.
4. - **4 joueurs** : Distribuez 12 cartes à chaque joueur.
- **3 joueurs** : Distribuez 16 cartes à chaque joueur.
5. Désignez la personne qui est le plus propice à devenir roi dans la vraie vie, qui débutera la partie.

L'ACHAT ET LA REVENTE

1. A chaque début de manche le joueur peut choisir de vendre à la banque, pour 5 jetons, une carte qu'il possède en tant que preuve dans sa cour.
2. Il peut également acheter de force, pour 7 jetons, une carte d'un joueur qu'il possède en tant que preuve dans sa cour.
3. Un joueur est limité à qu'une seule vente ou achat par tour.

LES PARIS ET LE BLUFF

1. A chaque tour, après que chacune des factions est posé et annoncé leur carte face caché, chaque joueur peut ou non, parier au près de la banque, 1 ou 2 jetons sur la faite que le joueur mente ou non sur sa carte annoncé.
2. Les bénéfices et les déficits sont directement fournis ou payé à la banque et non au joueur.

DÉROULEMENT D'UN TOUR

01

Le début commence avec la phase achat revente
(Vous pouvez le faire qu'à partir du deuxième tours)

Chaque joueur annonce et pose face caché sa carte.

02

Déroulement des paris

Révélation des cartes

03

Résolution

On applique les cartes dans cet ordre fixe :

1. QUET-APÈNS (SI JOUÉ LE TOUR PRÉCÉDENT)
2. BÉNÉDICTION
3. TRAHISON
4. COURONNEMENT
5. CONQUÊTE
6. REVOLTE
7. TAXATION
8. ÉPREUVE DE FOIE

04

Toute carte réalisée avec succès (Conquête, Révolte, Épreuve de foi) est placée dans la Cour du joueur qui devient une preuve visible.

Toute carte réalisée sans succès est placée dans la Défausse.

05

Rotation du tour

À la fin de chaque tour, chaque joueur transmet sa main de cartes au joueur de droite.
Le jeu progresse ainsi en tournant autour de la table, vers la droite.



CONQUÊTE

Choisissez un joueur : il devient votre cible.
Vous lancez deux dés et conservez le résultat le plus élevé.
La cible lance ensuite un seul dé.

Comparez les résultats :

- Si votre résultat est strictement supérieur à celui de la cible, la Conquête est réussie : vous prenez 2 jetons à la cible.
- En cas d'égalité ou si votre résultat est inférieur, la Conquête échoue : vous donnez 1 jeton si vous en avez.
Si la Conquête est annulée par une Trahison ou bloquée par une Bénédiction, aucun dé n'est lancé.

Une Conquête réussie devient une preuve dans votre Cour.



REVOLTE

Lancez un dé à six faces.

- Si le résultat est 4, 5 ou 6, la révolte éclate : le joueur possédant le plus de jetons perd 3 jetons.
- Si plusieurs joueurs sont à égalité pour le plus grand nombre de jetons, vous choisissez lequel perd les 3 jetons.
- Si le résultat est 1, 2 ou 3, la révolte échoue : vous perdez 1 jeton si vous en avez.

Une révolte réussie devient une preuve dans votre Cour.



TAXATION

Choisissez l'une des deux options suivantes :

- Prenez 2 jetons à un seul joueur.
- Ou prenez 1 jeton à chaque autre joueur.
La taxation réussit automatiquement si elle n'est pas annulée par une Trahison.

Elle ne devient jamais une preuve pour les objectifs.



GUET-APÈNS

Au début du prochain tour, choisissez un joueur.
Vous échangez immédiatement votre main de cartes avec la sienne.
L'échange est obligatoire et concerne toutes les cartes restantes en main.



BÉNÉDICTION

Choisissez un joueur, vous-même ou un autre.
Jusqu'à la fin du tour, ce joueur est protégé :

- Toute Conquête le visant échoue automatiquement.
- Tout Guet-apens le visant échoue automatiquement.
- Toute Trahison le visant échoue automatiquement.
- Toute Taxation le visant échoue automatiquement.
- Toute Révolte le visant échoue automatiquement.

Elle ne devient jamais une preuve pour les objectifs.



ÉPREUVE DE FOI

Chaque autre joueur peut choisir de participer.
Chaque participant mise 1 jeton dans un pot commun.
Tous les participants lancent un dé à six faces.
Le joueur obtenant le résultat le plus élevé remporte l'intégralité du pot.
En cas d'égalité, seuls les joueurs à égalité relancent le dé jusqu'à ce qu'un vainqueur soit désigné.
Si aucun autre joueur ne participe, le joueur qui a posé la carte récupère 3 jetons directement
Le vainqueur conserve la carte comme preuve dans sa Cour.



TRAHISON

Choisissez une carte révélée ce tour et annulez-la immédiatement.
La carte annulée ne produit aucun effet, même si elle est déjà partiellement résolue.
Elle ne devient jamais une preuve pour les objectifs.



COURONNEMENT

Vous pouvez jouer cette carte à n'importe quel tour.
Si vous avez rempli l'objectif secret de votre faction, vous l'annoncez et révezles les preuves nécessaires.

- Si votre Couronnement est annulé, toutes les cartes en mains ainsi que la défausse est mélangé et redistribué.
- Si aucune Trahison ne l'annule, vous gagnez immédiatement la partie.



Posséder 10 jetons

+
Ressuiss 3 Epreuves de foi



Posséder 10 jetons

+
Ressuiss 4 Révoltes



Posséder 10 jetons

+
Ressuiss 4 Conquêtes



Posséder 25 jetons