

Ce jeu est un jeu visant à probabilisé le mieux possible la main adverse tout en cachant sa propre main. Une fois la main probabilisé le mieux possible c'est le bluff et la psychologie qui rentre en jeu. Le jeu mêle donc stratégie, bluff, psychologie et réflexion, ce qui est selon moi une très bonne combinaison. Sans être extrêmement complexe à comprendre le jeu peut vite devenir complexe entre deux joueurs expérimentés.

Un autre intérêt du jeu est qu'il se déroule en 5 parties. Le fait qu'il y ait plusieurs parties permet aux joueurs d'étudier la psychologie de l'adversaire et essayer de deviner ce qu'il va faire selon ses parties précédentes. Mais qu'il y en ait seulement 5 poussera les joueurs très en retard à faire des actions risquées pour revenir et combler l'écart en peu de temps.

# MONARCHY

## Règles du Jeu :

### Principe général

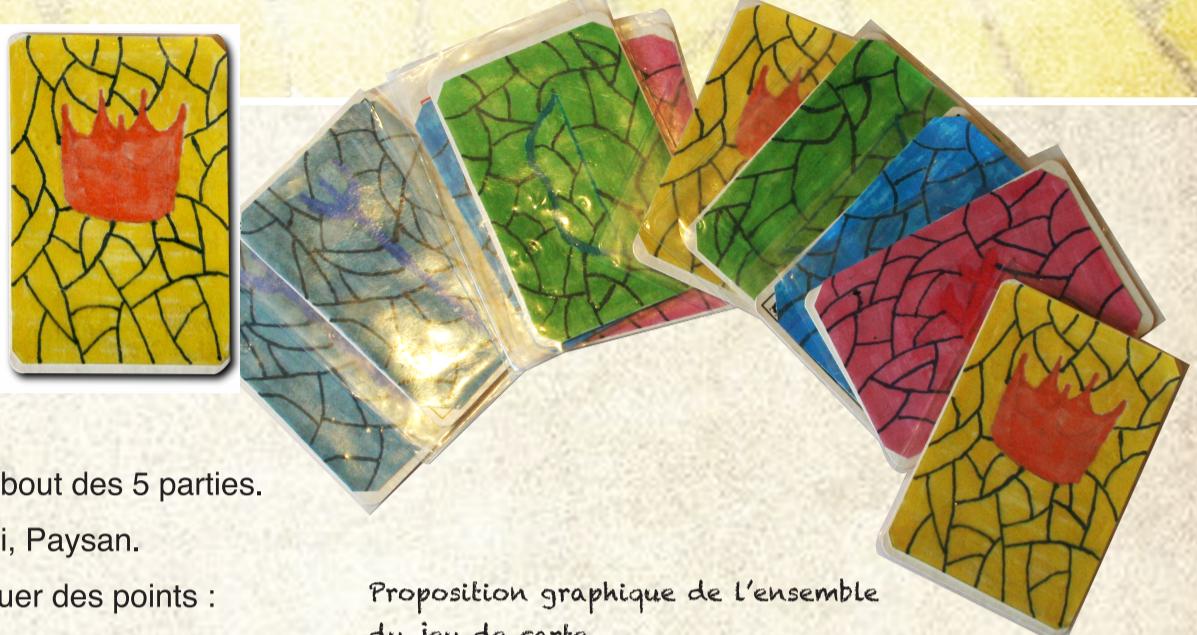
Le jeu se joue à deux personnes.

Le but est d'avoir plus de points que son adversaire au bout des 5 parties.

Chaque joueur a 5 cartes, Chevalier, Archer, Voleur, Roi, Paysan.

Durant une partie, les joueurs ont deux façons de marquer des points :

- En défaussant leurs quatre premières cartes.
- En s'affrontant entre eux avec la dernière leur restante.



Proposition graphique de l'ensemble du jeu de carte.

Les cartes sont défaussées face cachée en même temps par les deux joueurs. Elles sont une par une. Lorsqu'une carte est défaussée, elle rapporte un certain nombre de points au joueur. Ce nombre de points est annoncé au joueur adverse pour qu'il essaye de deviner la carte défaussée.

Points gagnés pour chaque carte défaussée

**Chevalier : 3 points**

**Archer : 2 + 1 points**

**Voleur : 2 ++ 1 points**

**Roi : 3 + 2 points**

**Esclave : 1 point**

### Nota bene :

+ signifie que le point s'applique à la carte défaussée suivante

++ signifie que le point s'applique à celle encore après

Points gagnés à la suite des combats

entre les dernières cartes respectives des joueurs :

	Chevalier	Archer	Voleur	Roi	Paysan
Chevalier	X	Perd	Gagne 5 points	Perd	Gagne 5 points
Archer	Gagne 5 points	X	Perd	Perd	Gagne 5 points
Voleur	Perd	Gagne 5 points	X	Perd	Gagne 5 points
Roi	Gagne 2 points	Gagne 2 points	Gagne 2 points	X	Perd
Esclave	Perd	Perd	Perd	Gagne 10 points	X

Points gagnés à la suite des combats entre les dernières cartes respectives des joueurs :

Sources d'inspirations.



Cartes à Jouer Luxe Vanda Golden Edition



Le choix d'un graphisme simple est motivé par le soucis de modernité tout en préservant les codes visuels associés aux périodes médiévales : Vitrail / Couronne / Epées / Arcs, etc.