





TELLSTONES

KING'S GAMBIT



TELLSTONES™

KING'S GAMBIT

Lisez les règles sur playtellstones.com

Conception du jeu

Chris Cantrell

Manuel

Prashant Saraswat

Phase de test

Maxfield Stewart, Dean Douglas
Prashant Saraswat, Charley Choucard
Ryan Rinkel

Conceptions artistiques

Danny Beck, Craig Parkinson
Jose Martin

Conception du manuel

Marc Neidlinger

Illustrations du manuel

Grady Frederick

Histoire de Runeterra

Michael Yichao, Michael Wieske

Secrets supplémentaires gardés par

Vivianette Ocasio, Matt Dunn

Révisions

Laurie Goulding, Abigail Harvey

Runeterra est un monde rempli de magie et d'aventures. Ceux qui ont l'âme d'un champion s'y battent pour décider du sort des nations et pour repousser les horreurs ancestrales qui les menacent...

Tellstones est un jeu très prisé dans tout Runeterra. Bien que

chaque culture, pays ou tribu ait sa variante du jeu, cela reste un duel d'esprits, un jeu de bluff dans lequel les joueurs commencent avec les mêmes informations. Il met à l'épreuve votre mémoire et votre concentration, mais aussi votre capacité à mystifier votre adversaire.



Préparation

Tellstones: King's Gambit se joue avec sept pierres, chacune ornée d'un symbole unique. Le premier joueur qui marque trois points remporte la partie.

Pour commencer, posez le tapis (que l'on appelle la Ligne pendant la partie) entre les deux joueurs.



Placez les sept pierres à côté du tapis de façon à ce que les joueurs voient les symboles. C'est ce qu'on appelle la Source.

La « Source »

La « Ligne »

Chaque joueur prend un jeton de score et le place à côté du tapis.

Choisissez une pierre de la Source et placez-la face visible au milieu de la Ligne. Enfin, déterminez qui jouera le premier.

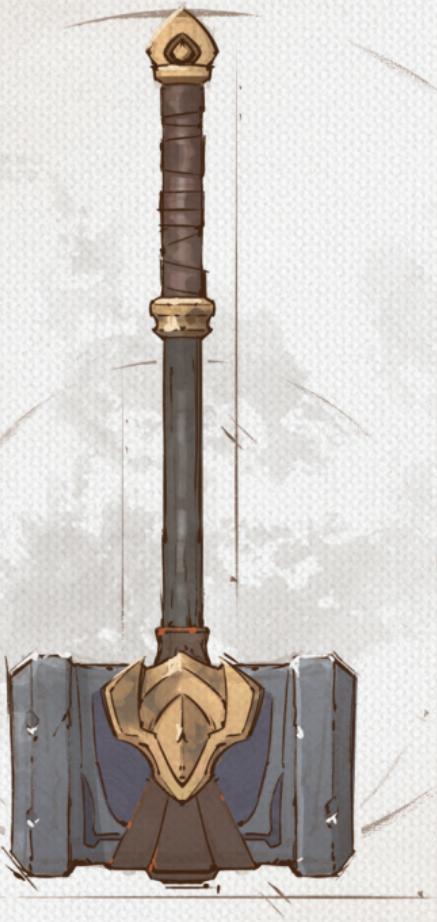
À chaque tour, un joueur choisit une action pour manipuler la Ligne ou essayer de marquer des points. Une fois l'action choisie effectuée, c'est au tour de l'autre joueur d'agir.



À Demacia, les Tellstones sont souvent appelées « Gambit du roi ».

Une légende parle d'un roi qui vivait il y a des siècles de cela : Santon le Grand. Sa légitimité fut remise en question par son frère, Amigus, et leur conflit menaça de tourner en guerre civile. Souhaitant éviter tout bain de sang, tous deux décidèrent de régler leur différend avec une partie de Tellstones : le vainqueur serait le roi incontestable ; le perdant deviendrait son Grand Maréchal.

Ce jour-là, Santon risqua sa couronne pour sauver des vies, et il gagna. Son règne fut long et juste, et Amigus le servit loyalement jusqu'à sa mort.



Actions

4

Placer

Indiquez une pierre de la Source et dites à votre adversaire où il doit la placer sur la Ligne, face visible, à gauche ou à droite des pierres déjà en jeu.



Important : quand vous choisissez une action Placer, Cacher ou Intervertir, vous indiquez les pierres concernées, mais c'est l'adversaire qui réalise l'action.

Cacher

Indiquez une pierre face visible de la Ligne et dites à votre adversaire de la retourner. La pierre reste au même endroit.



Intervertir

Indiquez deux pierres de la Ligne (face visible, face cachée ou les deux) et dites à votre adversaire de les intervertir. Les pierres restent face visible ou face cachée.



Coup d'œil

Regardez le symbole d'une pierre face cachée de la Ligne (sans le montrer à l'adversaire), puis remettez la pierre en place. Si votre adversaire a marqué un point lors de son dernier tour ou lors de votre dernier tour, vous pouvez regarder jusqu'à trois pierres.



Pour marquer des points, vous pouvez **défier** votre adversaire ou **fanfaronner**. Quand un joueur marque son premier point, il place son jeton de score de son côté du tapis.

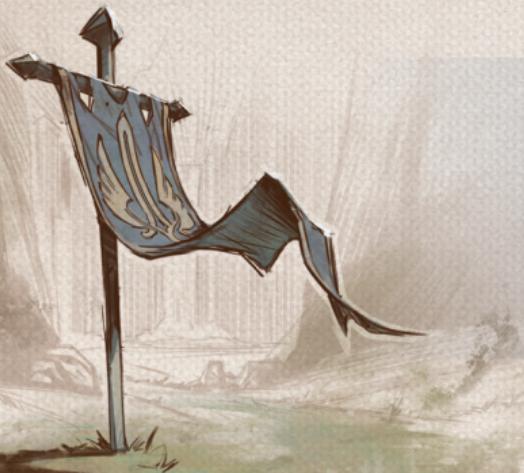
Défier

Indiquez une pierre face cachée de la Ligne et dites à votre adversaire : « **Je te défie de nommer cette pierre.** »

Votre adversaire doit alors essayer de répondre correctement, puis retourner la pierre.

S'il a donné le bon nom, il marque un point. Sinon, vous marquez un point.

Dans les deux cas, la pierre reste face visible jusqu'à ce qu'une action Cacher la retourne.



N'oubliez pas : si votre adversaire a marqué un point lors de son dernier tour ou lors de votre dernier tour, l'action Coup d'œil vous permet de regarder jusqu'à trois pierres.

Le premier à trois points gagne la partie.

Fanfaronner

Si le joueur pense qu'il connaît toutes les pierres face cachée de la Ligne, il dit :
« Je connais tous les symboles cachés. »

Votre adversaire a alors trois options :



Dire : « Je te crois. »
(Vous marquez un point.)



Dire : « Prouve-le »
(Vous devez nommer puis retourner chaque pierre face cachée, dans n'importe quel ordre.)



Dire : « Moi aussi. »
(Votre adversaire vole votre fanfaronnade !
C'est à vous de choisir l'option I ou II.)



Pendant une fanfaronnade, si un joueur nomme correctement toutes les pierres face cachée de la Ligne, il gagne immédiatement la partie.

En revanche, s'il fait la moindre erreur en nommant les pierres, il perd immédiatement la partie.

Les règles tacites



Les Demaciens les plus expérimentés aiment pimenter la partie pendant les actions de leur adversaire. Avec une pointe d'humour, ils essaient parfois de destabiliser leur adversaire en complimentant de façon exagérée une action finement jouée, ils citent des noms de symboles aléatoires ou ils se mettent à parler de la pluie et du beau temps.

8

Quoi que dise votre adversaire, ce sont les noms des pierres qu'il indique ou qu'il prend que vous devez retenir. Le roi Santon de Demacia était réputé pour sa capacité à discuter de nombreux sujets tout en mémorisant le moindre mouvement des pierres...

Bien que cela n'ait pas toujours été le cas, l'équilibre et l'équité sont des idéaux respectés à Demacia. Ainsi, la tradition veut que la Balance soit la première pierre placée au début d'une partie.

L'ancienneté étant souvent synonyme de sagesse, c'est généralement à l'ainé de décider s'il veut jouer en premier ou en second.



Rassemblant les troupes les mieux entraînées et les plus prestigieuses de l'armée demacienne, le Détachement hardi ne recule devant aucun adversaire. Ces redoutables guerriers ne lèvent jamais leurs armes pour se battre entre eux, même lors des querelles les plus graves. À la place, si les circonstances le permettent, leur Capitaine-Épée peut leur ordonner de « tracer les lignes ».

Chaque guerrier apporte son propre ensemble de Tellstones à la table et deux Sources et Lignes distinctes sont posées. Les ensembles ne sont pas combinés, mais joués simultanément. C'est là l'illustration parfaite de la philosophie martiale du Détachement hardi : pour triompher, il suffit parfois d'attendre qu'un adversaire trop ambitieux fasse une erreur.

Pierres demaciennes

Même s'il existe des variantes régionales, les symboles utilisés au Gambit du roi ont une grande signification culturelle.

Certains disent même que les vraies intentions ou le tempérament d'un joueur peuvent influencer les pierres qu'il choisit... ou qu'il oublie.

La Couronne

Quiconque siège
sur le trône
voue sa vie au
service des
Demaciens.



Le Drapeau

Nous sommes fiers
de nos couleurs
et de ce que nous
représentons.



Le Bouclier

Les armées de Demacia
n'attaquent pas,
elles défendent.

L'Épée

L'épée de la Protectrice bannira
les ténèbres des coeurs de nos
ennemis.





Le Chevalier

Un guerrier qui accomplit inlassablement son devoir sans jamais attendre de récompense.



Le Marteau

Symbole de la naissance de notre nation, le Marteau perdu d'Orlon représente la détermination avec laquelle fut bâti le royaume.



La Balance

Nul ne peut se soustraire à nos lois, et notre justice est incontestable.



Les alliés combattent ensemble



Le Gambit du roi se joue à deux, mais une variante pour quatre joueurs, appelée « la Ronde du roi », est devenue populaire dans les tavernes de la Grande cité de Demacia.

Deux équipes de deux s'assoient alternativement autour de la table, et chaque joueur dit à son adversaire de gauche comment manipuler la Ligne.

Le jeu suit le sens des aiguilles d'une montre. Comme il se joue en équipe, les équipiers peuvent parler de leur tactique ou de la Ligne à tout moment, mais toujours haut et fort pour que tout le monde puisse l'entendre.

Lors d'une action Coup d'œil, un joueur peut dire à son équipier de regarder une pierre face cachée à sa place. Si un adversaire vient de marquer un point, le joueur et son équipier regardent un total de trois pierres.

Les défis et fanfaronnades ciblent une équipe, mais c'est l'adversaire à gauche du joueur qui décide comment répondre. Pour les fanfaronnades, les joueurs d'une équipe doivent nommer et retourner les pierres face cachée chacun leur tour.

