Reiner Knizia
VISITE ROYALE
™
Kart James Mountford
Règles du jeu

Principe du jeu

**Toute la vallée est en effervescence : le Roi est en chemin !
Quel prestige pour votre lignée si votre bon Souverain et sa Cour acceptent de faire halte dans votre magnifique Château ! Hélas, votre détestable voisin a exactement la même idée : il va tout faire pour attirer le Roi dans sa demeure. Utilisez les pouvoirs du Sorcier et du Fou pour attirer le Roi dans votre domaine, et devenez une légende dans la vallée...**

Matériel

1 plateau de jeu

1 jeton Couronne

5 pions Personnage :
1 Roi, 2 Gardes, 1 Sorcier, 1 Fou

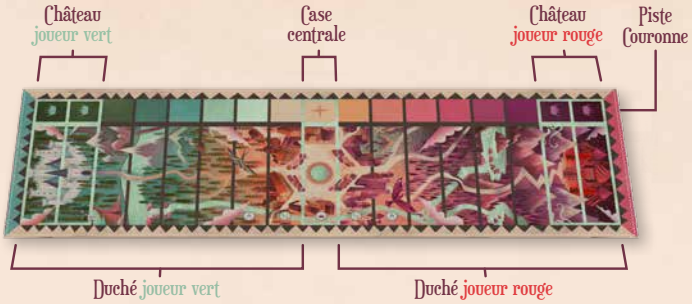
54 cartes

Aperçu et but du jeu

Dans *Visite Royale*, vous et votre adversaire devez rivaliser de stratégie pour attirer le Roi dans votre Château. Lors de votre tour, jouez une carte de votre main pour déplacer les Personnages, ou utilisez les pouvoirs du Fou et du Sorcier afin d'influer sur la position du Roi et de sa Cour. Vous pourrez ensuite faire progresser la Couronne entre vos deux Duchés, selon la position de chaque personnage. Le premier joueur qui parvient à faire entrer le Roi ou la Couronne dans son Château remporte immédiatement la victoire ! Et si le Roi ne parvient pas à se décider, faites en sorte qu'il soit dans votre Duché à la fin de la partie pour obtenir son suffrage final !

Éléments de jeu

Plateau de jeu



Le plateau de jeu est divisé en **deux Duchés**, séparés par une case centrale décorée d'une Fontaine. Aux extrémités du plateau se trouvent deux Châteaux, occupant chacun deux cases. Lors de la mise en place, chaque joueur se voit assigner l'un des **deux Châteaux**. La zone située devant les Châteaux est le Duché de chaque joueur.
Le long des deux Duchés se trouve la Piste Couronne sur laquelle se déplace le jeton Couronne. Des pictogrammes aident à placer les pions Personnage sur le plateau en début de partie.

Jeton Couronne

Le jeton Couronne présente deux faces : **une face Petite Couronne et une face Grande Couronne**. Il est déplacé tout au long de la partie sur la Piste Couronne, sur les côtés du plateau.

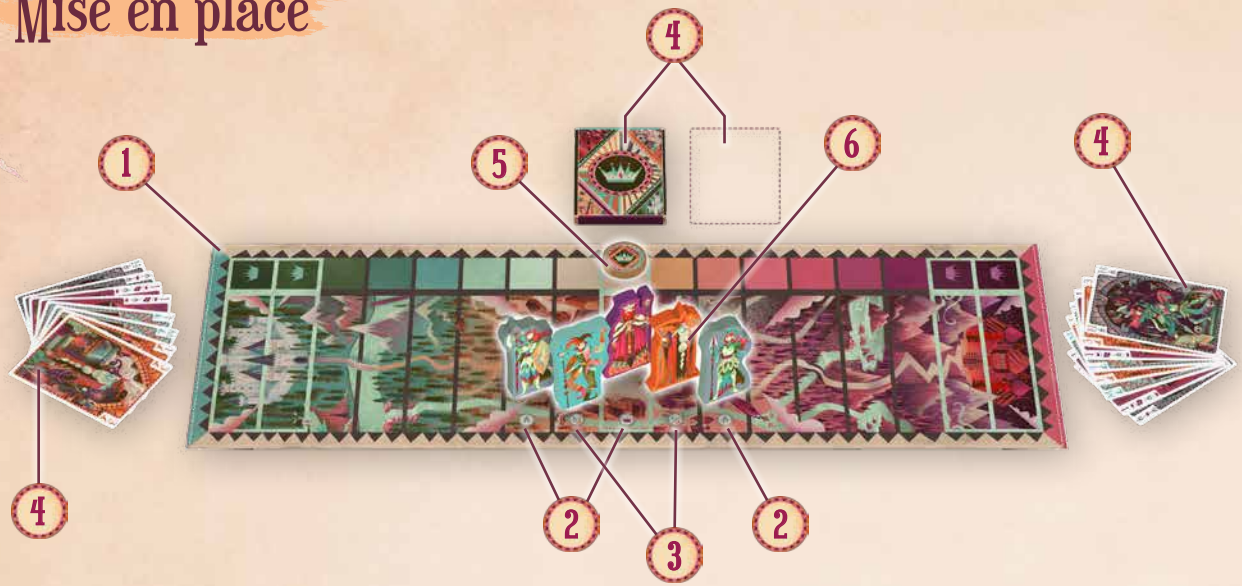
Cartes

Il existe **quatre types de cartes,** qui vous permettent de déplacer les quatre types de Personnages : Roi, Gardes, Sorcier et Fou. Elles concernent chacune un type de personnage différent. Des pictogrammes vous indiquent les déplacements à effectuer lorsque vous jouez ces cartes.

Pions Personnage

Chaque pion correspond à un type de Personnage : Roi, Gardes, Sorcier ou Fou. Chacun de ces Personnages peut être déplacé en jouant des cartes lors de son tour. **Ils n'appartiennent à personne** et peuvent donc être déplacés par n'importe quel joueur. L'ensemble formé par les deux **Gardes et le Roi** est considéré comme étant **la Cour**.

Mise en place



1. Déroulez le plateau de jeu et assurez-vous que chaque joueur est placé devant l'un des Châteaux qui en ornent chaque extrémité.

2. Placez le Roi sur la case et un Garde sur chaque case du plateau.

3. Prenez le Fou dans l'une de vos mains et le Sorcier dans l'autre, à l'abri du regard de votre adversaire. Ensuite, demandez-lui de choisir l'une de vos mains. Placez la figurine de la main sélectionnée de son côté et l'autre du vôtre, sur les cases .

4. Mélangez le paquet de cartes et distribuez-en 8 à chaque joueur. Placez le reste des cartes à proximité du plateau en une pioche face cachée. Prévoyez un espace pour la défausse.

5. Placez le jeton Couronne face Grande Couronne visible sur la case centrale de la Piste Couronne, à côté du Roi.

6. Vous êtes prêts à jouer !
Le joueur avec le Sorcier dans son Duché, c'est-à-dire entre la Fontaine et son Château, devient premier joueur.

Déroulement de la partie

Jouez chacun votre tour jusqu'à ce que le Roi ou la Couronne soient entrés dans un des deux Châteaux ou que la pioche soit épuisée pour la seconde fois. Lors de votre tour, réalisez consécutivement les trois actions suivantes :

1. **Jouer un type de carte ou utiliser un pouvoir**
2. **Déplacer la Couronne**
3. **Compléter sa main**

1 Jouer un type de carte ou utiliser un pouvoir

Jouer un type de carte

Chaque carte vous permet de déplacer un Personnage du nombre **exact** de cases inscrit sur celle-ci. Choisissez une carte de votre main, placez-la dans la défausse, puis déplacez le pion correspondant d'autant de cases qu'indiqué par la carte.

Vous pouvez ensuite jouer une autre carte du même type, et ce, **autant de fois que vous le voulez**, pour réaliser un nouveau déplacement.

Note : Vous ne pouvez pas choisir la carte en question si vous ne pouvez pas effectuer l'intégralité du déplacement.

Gardes

1 : Déplacez **un des deux** Gardes d'une case.

1+1 : Déplacez indépendamment les deux Gardes d'une case chacun ou un des deux Gardes de deux cases.

» « : Déplacez les deux Gardes de sorte qu'ils soient sur les deux cases adjacentes à la case du Roi.

Fou

1 • 2 • 3 • 4 • 5 : Déplacez le Fou respectivement d'une, deux, trois, quatre ou cinq cases.

M : Déplacez le Fou sur la case centrale du plateau.

Sorcier

1 • 2 • 3 : Déplacez le Sorcier respectivement d'une, deux ou trois cases.

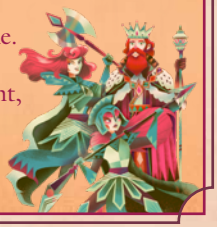
Roi

1 : Déplacez le Roi d'une case.

Privilège du Roi : Vous pouvez aussi jouer deux cartes Roi pour déplacer toute la Cour (le Roi et ses deux Gardes) d'une case dans la même direction. Cela constitue la seule exception à la règle indiquant de jouer les cartes une à une.

La Cour

Le Roi et ses deux Gardes forment la Cour. **Le Roi doit toujours se trouver entre les deux Gardes**, mais pas nécessairement sur des cases adjacentes. Le Roi ne peut pas être sur la même case qu'un Garde. Le Sorcier et le Fou peuvent quant à eux se déplacer librement, et même prendre place sur des cases déjà occupées par un membre de la Cour.



Exemples

Le joueur vert joue une carte Garde 1·1 et déplace un Garde de deux cases. Il joue ensuite une autre carte Garde 1·1 et déplace le même garde de deux autres cases. Puis il joue une carte 1 et déplace une dernière fois le Garde d'une case.

Le joueur rouge joue deux cartes Roi pour déplacer la Cour entière d'une case, puis une autre carte Roi pour déplacer le Roi d'une case.

Le joueur vert joue une carte Fou M et déplace le Fou sur la case du milieu. Il joue ensuite une carte Fou 4 et déplace le Fou de quatre cases.

Le joueur rouge joue une carte » « et déplace les deux Gardes sur les cases adjacentes à celle du Roi.

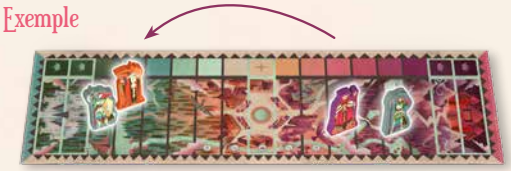
Utiliser un pouvoir

Le pouvoir du Sorcier

Le Sorcier a le pouvoir d'attirer le Roi ou l'un de ses Gardes sur la case où il se trouve. Si vous souhaitez utiliser ce pouvoir, **ne jouez pas de carte, pendant votre tour** et **déplacez le personnage de votre choix jusqu'à la case du Sorcier** en respectant les conditions suivantes :

- Vous ne pouvez jouer ce pouvoir que si ce déplacement laisse toujours le Roi entre ses deux Gardes.
- Le Fou ne peut pas être attiré par le Sorcier.

Exemple



Le joueur vert choisit de ne pas jouer de cartes et d'utiliser le pouvoir du Sorcier pour déplacer le Roi sur sa case.

Le pouvoir du Fou

Si le Fou se trouve entre votre Château et le Roi, vous pouvez utiliser le pouvoir du Fou. **Vos cartes Fou deviennent alors des cartes Joker,** et vous pouvez les jouer pour déplacer n'importe quel autre Personnage en respectant les conditions suivantes :

- Toutes les cartes Fou jouées doivent servir à déplacer le **même type de Personnage**. Vous pouvez déplacer les deux Gardes de la sorte, car ils sont du même type.
- Il n'est pas permis de jouer les cartes du Fou et d'un autre Personnage dans le même tour.
- Si vous jouez vos cartes Fou pour déplacer le Roi, le Fou doit être de votre côté du Roi pour continuer de jouer des cartes Fou.

Exemple

Le Fou est entre le Roi et le joueur vert, qui peut donc utiliser son pouvoir. Le joueur vert joue une carte Fou 3 et déplace l'un des Gardes de trois cases. Il joue ensuite une carte Fou 2 et déplace l'autre Garde de deux cases.

2 Déplacer la Couronne

Déplacez la Couronne sur sa piste vers vous selon les conditions suivantes:

- Déplacez la Couronne d'une case pour chaque personnage qui se trouve dans votre Château.
- Déplacez la Couronne d'une case si la Cour complète (le Roi et ses deux Gardes) se trouve dans votre Duché.

Les deux conditions sont bien sûr **cumulables**.

Exemples

Le Fou et l'un des Gardes se trouvent dans un Château. Le joueur rouge déplace la Couronne de deux cases vers lui.

La Cour se trouve dans le Duché du joueur vert,et le Sorcier est dans son Château. Le joueur déplace la Couronne de deux cases vers lui.

3 Compléter sa main

Repiochez jusqu'à avoir **huit cartes en main**. Lorsque la pioche est épuisée, mélangez la pile de défausse pour reformer une pioche face cachée. Retournez alors le jeton Couronne, face Petite Couronne visible.
Après avoir complété votre main, votre tour prend fin. C'est alors au tour de votre adversaire.

Fin de la partie

La partie prend fin lorsqu'une des deux conditions de victoire suivantes est atteinte :

- **Le Roi ou la Couronne se trouvent dans un Château** : le joueur auquel appartient ce Château remporte la partie.
- **La pioche est épuisée au moins pour la seconde fois** : le joueur avec le Roi dans son Duché l'emporte.

Si le Roi se trouve sur la case avec la Fontaine, mélangez de nouveau la défausse pour former une pioche face cachée, et continuez de jouer avec cette nouvelle pioche jusqu'à ce que l'une de ces deux conditions de victoire soit atteinte.

Crédits

Auteur : Reiner Knizia
Illustrateur : Karl James Mountford
Chefs de projet : Mathilde Audinet, Adrien Fenouillet
Rédacteur : Mathilde Audinet, Reiner Knizia
Graphiste : Cindy Roth
Relecteur : Xavier Taverne

Suivez-nous sur

www.iello.com

© 2020 IELLO. © 2020 Dr.Reiner Knizia. Tous droits réservés.
IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341 - 54180 Heillecourt, France

Rappel des règles

Types de cartes

Gardes
1 : Déplacez un des deux Gardes.
1·1 : Déplacez un Garde de deux cases ou deux Gardes d'une case.
♙»♛«♙ : Déplacez les deux Gardes de sorte qu'ils soient sur les deux cases adjacentes à la case du Roi.

Fou
1 • 2 • 3 • 4 • 5 : Déplacez le Fou.
M : Déplacez le Fou sur la case centrale du plateau.

Sorcier
1 • 2 • 3 : Déplacez le Sorcier.

Roi
1 : Déplacez le Roi d'une case.
1 (x2) : Déplacez toute la Cour dans la même direction.

Pouvoirs (pages 6 et 7)

Sorcier Attirez le Roi ou l'un de ses Gardes sur la case du Sorcier.

Fou Jouez des cartes Fou pour déplacer n'importe quel autre Personnage.

Jetons Couronne (page 7)

À la fin de votre tour, déplacez la Couronne :
- D'une case pour chaque Personnage qui se trouve dans votre Château.
- D'une case si la Cour complète se trouve dans votre Duché.