

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



LE ROI LUI

Un jeu de Alan R. Moon et Aaron Weissblum pour 3 à 5 joueurs

PRINCIPE DU JEU

Vous êtes invité à partager le déjeuner du roi - un déjeuner de roi. Durant le repas, les convives - les joueurs - se servent des différents mets présentés sur la table royale. Le roi, en hôte humble et attentif, attend que chacun se soit servi avant de prendre, lui aussi, sa part de chaque plat. De temps à autre Emerald, son bébé dragon favori, grignote lui aussi quelque chose. Bien sûr, il est bien vu d'apprécier les mêmes plats que le roi, et mal vu d'en manger plus que lui. Le vainqueur sera donc celui qui sera parvenu, à la fin du déjeuner, à manger les plus grandes portions des plats favoris du roi, sans jamais se servir plus que le roi Lui.

MATÉRIEL

110 cartes: 105 portions (15 de chacun des 7 plats)
5 cartes Emerald

MISE EN PLACE

- Placez la boîte de jeu sur le côté. C'est l'assiette du roi, devant laquelle on placera en cours de partie toutes les portions prises par le roi.
- Les joueurs désignent le chef de cuisine du premier service.

- Le chef mélange les cartes, faces cachées, et les place en une pile face cachée (la pioche), au centre de la table.

DÉROULEMENT DU JEU

Une partie se compose de plusieurs manches, ou services. Chaque service se déroule ainsi :

1. Le chef met la table
2. Les joueurs se servent
3. Le roi se sert

Le chef donne ensuite les cartes de la pioche à son voisin de gauche, qui sera le chef du service suivant.

1. LE CHEF MET LA TABLE

Le chef dispose au centre de la table **un nombre de cartes égal au double** du nombre de joueurs. Les cartes ainsi distribuées sont prises sur la pioche et placées, faces visibles, sur la table. Elles constitueront le service.

Cartes portion



Il y a sept plats différents, reconnaissables à la couleur de la carte. Chaque carte représente une portion du plat correspondant. En distribuant les cartes, le chef place les cartes du même plat l'une sur l'autre, ne se recou-

vrant que partiellement, de façon que chacun puisse voir combien de portion de chaque plat sont sur la table.

Cartes Emerald



Il y a dans le jeu cinq cartes représentant Emerald, le dragon royal. Lorsque le chef retourne une carte Emerald, il la place face visible, seule, à côté des plats.

2. LES JOUEURS SE SERVENT

Le chef joue en premier, et effectue l'une des actions possibles. On continue ensuite en sens horaire, jusqu'à ce que chacun des joueurs ait effectué une action. À son tour, un joueur doit effectuer l'une des actions suivantes:

a. Prendre un plat sur la table

Le joueur prend **toutes les portions d'un plat** de son choix de la table et les prend dans sa main...

ou bien

b. Prendre une portion de la pioche

Le joueur pioche **1 carte portion** de la pioche et la prend en main, sans la montrer aux autres joueurs.

et si les joueurs ont tout pris, il ne reste rien pour le roi, qui ne reçoit alors rien.

Les portions reçues par le roi ne peuvent plus être prises par les joueurs. Ils peuvent en revanche avoir recours aux services d'Emerald pour les retirer du jeu.

S'il reste une ou plusieurs cartes Emerald sur la table à la fin du service, elles restent en jeu pour le service suivant. Le dragon reste en effet au pied de la table, patient, jusqu'à ce que le roi son maître lui donne à manger. Pour le service suivant, le chef distribuera quand même deux fois plus de cartes qu'il y a de joueurs, même s'il reste des cartes Emerald des services précédents.

FIN DU JEU

La partie se termine immédiatement lorsqu'il n'y a plus dans la pioche suffisamment de cartes pour mettre la table pour un nouveau service. Les cartes restant alors dans la pioche sont retirées du jeu.

SCORE

On décompte alors les points.

Les joueurs posent devant eux sur la table toutes les cartes de leur main, classées par plat. Là encore, il est important de placer les cartes de façon que l'on puisse aisément compter le nombre de portions de chaque plat.

Trop servi?

Chaque joueur compare, pour chacun des plats, le nombre de portions qu'il a au nombre de portions du roi.

Si un joueur a, pour un plat donné, plus de portions que n'en a reçu le roi, il se défausse de toutes ses cartes de ce plat, qui sont retirées du jeu, et ne marque aucun point pour ce plat.

Décompte

Chaque joueur compte alors ses points. Là encore, il faut tenir compte du nombre de portions du roi et du joueur.

Chaque portion d'un plat rapporte à son propriétaire autant de points que le roi a de portions de ce même plat.

Exemple: Le roi a 4 portions de fromage. Si un joueur a 4 portions de fromage, ou moins, il marque 4 points par portion. Ainsi, un joueur ayant 3 portions de fromage marquera $3 \times 4 = 12$ points pour le fromage.

Chaque joueur compte les points de toutes ses cartes portions et en fait le total. Le joueur ayant le score total le plus élevé est vainqueur. En cas d'égalité, le vainqueur est celui des ex-æquo qui a défaussé le moins de cartes pour avoir pris plus d'un plat que le roi.

Illustrations: Georg von Westphalen

© 2003 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, 63303 Dreieich

Tous droits réservés. Fabriqué en Allemagne.

Si, lorsque vient le tour d'un joueur, il n'y a plus de plat sur la table, le joueur doit piocher une carte de la pioche...

ou bien

c. Se servir d'Emerald pour prendre 2 portions au roi

Cette action n'est possible que s'il y a au moins une carte Emerald sur la table et si le roi a au moins deux cartes portions dans son assiette (devant la boîte de jeu).

Le joueur prend une carte Emerald de la table et deux portions de son choix parmi celles du roi. Ces trois cartes sont retirées du jeu.

Le joueur doit obligatoirement retirer 2 cartes portions de l'assiette du roi. Ce peut être deux portions du même plat, ou deux portions de plats différents.

3. LE ROI SE SERT

Si, après que chaque joueur a effectué une action, il reste des plats sur la table, le roi se sert.

Le roi prend toutes les portions de tous les plats restant sur la table, qui sont placées à côté de son assiette (la boîte), classées par plat, les cartes n'étant que partiellement superposées afin que l'on voit clairement combien de portions de chaque plat le roi a reçu.

S'il n'y avait qu'un petit nombre de plats différents sur la table,