

L'ordre et le pouvoir sont primordiaux dans le Royaume de Darkhill.

La royauté y exerce une emprise fragile et les citoyens complètent pour s'imposer par tous les moyens. Dans cette contrée sans secret, votre ruse sera votre seul outil dans la lutte pour la suprématie.

MATÉRIEL

- 14 cartes Personnage
- 2 Aides de jeu
- 1 carte Titre

MISE EN PLACE

Distribuez une Aide de jeu à chaque joueur. Mélangez les 14 cartes Personnage et distribuez 7 cartes à chaque joueur.

Désignez celui qui sera le joueur Or et celui qui sera le joueur Violet.

Chaque joueur place ses cartes sur la table, devant lui, du côté de la couleur qu'il joue.

Note : Toutes les cartes sont considérées "en main" mais sont visibles par les deux joueurs.

Le joueur qui possède l'imposteur commence et place la carte Titre entre les joueurs, à droite de l'espace de jeu. La couleur de cette carte doit être celle du premier joueur.

Le bord Défausse de la carte Titre doit être orienté vers l'extérieur, de façon à laisser de l'espace devant le bord Ligne.



COMMENT JOUER

Pendant la partie, les joueurs créent une Ligne de Pouvoir, un chemin vers le trône que seul le joueur qui se positionne en dernier remportera.

Le premier joueur choisit une de ses cartes Personnage (voir Placements valides) et la place sur le bord Ligne de la carte Titre.

Les joueurs alternent les tours en jouant des cartes sur la Ligne, tout en laissant visible le nom et le numéro de la carte précédente. Lorsqu'une carte est jouée, elle devient la nouvelle carte du dessus de la Ligne.

PLACEMENTS VALIDES

Vérifiez ce qui suit lorsque vous jouez une carte :

Vérifiez les numéros : Le numéro de la nouvelle carte doit être supérieur à celui de la carte du dessus de la Ligne, sauf si la capacité de la nouvelle carte lui permet d'être jouée sur la carte du dessus de la Ligne.

Vérifiez la carte du dessus de la Ligne :

Toutes les capacités de la carte du dessus de la Ligne doivent être appliquées et sont prioritaires sur toutes les capacités de la nouvelle carte.

Vérifiez les conditions : Certaines cartes présentent des conditions (repérables par un cercle en haut du cadre) et ne peuvent être jouées sans que ces dernières ne soient remplies.

EXEMPLES DE PLACEMENT VALIDE

Vous pouvez jouer la Baronne sur le Dragon car son numéro est supérieur et car sa capacité nécessite qu'il y ait au maximum 7 cartes dans la Ligne.



Vous pouvez jouer le Chevalier sur le Dragon car sa capacité le lui permet.



EXEMPLES DE PLACEMENT NON VALIDE

Vous ne pouvez pas jouer la Sorcière car la capacité de l'Usurpateur empêche les cartes ayant un numéro supérieur d'être placées sur lui.



Vous ne pouvez pas jouer le Grand Prêtre car sa capacité l'oblige à être joué sur des cartes spécifiques.



CONDITIONS DE VICTOIRE

Si un joueur ne peut pas jouer une carte pendant son tour soit parce qu'il ne peut effectuer aucun placement valide, soit parce qu'il n'a plus de cartes à jouer, il perd la partie et l'autre joueur l'emporte.

PRÉCISIONS SUR LES CARTES

Royaute (R) : Les cartes « Royauté » concernent les cartes qui comportent une couronne à côté de leur nom (à savoir : la Tour, la Baronne, la Reine et le Roi).

Serf (S) : Le Serf est joué comme un 3, mais compte comme un 7 lorsqu'il est au sommet de la Ligne. Exemple : le Serf et le Chevalier ne peuvent jamais être joués l'un sur l'autre.

Tour (4) : Vous pouvez jouer la Tour sur n'importe quel numéro inférieur. Si son propriétaire défrausse une carte, la Tour peut aussi être jouée sur un numéro supérieur. Elle compte pour 2 cartes dans la Ligne, même s'il ne s'agit pas de la carte du dessus de la Ligne.



Chirurgien (5) : Après avoir joué le Chirurgien, son propriétaire choisit une carte de la couleur adverse pour la replacer devant son adversaire. L'autre joueur fait ensuite de même en choisissant une carte de son adversaire pour la replacer devant ce dernier.

Sorcière (8) : Lorsque la Sorcière est au sommet de la Ligne, toutes les cartes des mains des joueurs sont considérées comme ne présentant aucun texte en dehors de leur nom et de leur numéro (c'est-à-dire que seules les cartes dont le numéro imprimé est supérieur à 8 peuvent être jouées sur la Sorcière).

Grand Prêtre (11) : Vous pouvez jouer le Grand Prêtre sur la Reine et le Roi.



Imposteur (7) : L'imposteur bénéficie du nom, du numéro et des capacités de la carte copiée, mais pas de sa couleur. Par exemple, vous ne pouvez pas le jouer en tant que Baronne si la Ligne comprend plus de 7 cartes, mais vous pouvez le jouer en tant que Tour sur n'importe quelle carte sauf le Lépreux tant que vous défraussez une carte. Une fois que l'imposteur n'est plus la carte du dessus de la Ligne, il perd le nom, le numéro et les capacités de la carte copiée.



CRÉATION : HUGO KAWAMATA
ILLUSTRATIONS : DENIEL IDO
RÈGLES VO : MICHAEL LEE
TRADUCTION : SAVANNAH BAZERQUE
et Quentin HANOT



DISTRIBUTION EXCLUSIVE
DE LA VERSION FRANÇAISE
PAR LES ÉDITIONS MATAGOT



Hugo Kawamata

HIÉRARCHIE

2 JOUEURS | Dès 8 ans | 15 MINUTES