

# Road to the Palace

Un jeu de Muneyuki Yokouchi

Durée : 30–60 minutes / pour 2 à 4 joueurs âgés de 12 ans et plus

Le royaume a été transformé en une vaste forêt marine. Le chemin pour atteindre le palais est un vrai labyrinthe et les cartes et les boussoles ne sont d'aucune aide.

Ce royaume a une histoire... un vieux roi et une jeune reine. Des querelles et des combats. Des nobles débattant de choses sans intérêts. Dans cet enchevêtrement de relations humaines, la classe dirigeante s'affrontait les uns les autres dans le but d'atteindre la célébrité et la fortune...

Si vous arrivez à impressionner le vieux roi, vous gagnerez du pouvoir... mais il y en a beaucoup qui ne prennent pas à la légère des intrigues si simples.

Si vous arrivez à impressionner la jeune reine, vous pourriez avoir un futur brillant qui s'ouvre devant vous... mais cela renvoie à une image de mesquinerie envers les autres.

Si vous augmentez votre amitié avec ces nobles riches, vous n'aurez plus jamais à vous inquiéter pour vos finances... mais les prêtres et les soldats n'apprécieront pas.

Si vous passez vos nuits à boire avec ces braves soldats, ils vous aideront contre toutes les menaces... mais les nobles et les prêtres ne resteront pas à vos côtés.

Si vous vous inclinez devant la piété des prêtres, ils vous assisteront dans les luttes politiques... mais les nobles et les soldats pourraient commencer à vous mépriser.

Quelles relations devez-vous garder pour augmenter efficacement votre influence ? Sans aucune relation, vous n'êtes d'aucune utilité pour les nobles, et un léchage de bottes raté pourrait bien avoir l'effet inverse.

Celui qui comprendra le mieux comment aller jusqu'au palais, comment surpasser ses rivaux, remportera la gloire et la fortune qui ne seront accordées qu'à l'un d'entre eux.

## 1. But du Jeu

Les joueurs sont d'importants personnages du palais, et ils doivent essayer de surpasser leurs rivaux dans cette lutte d'influence. Vous devez établir votre position parmi les divers pouvoirs du palais, de plus vous devez remplir les missions que vous avez acceptées.

Les joueurs doivent aussi apprendre à utiliser leurs diverses relations pour saboter le travail de leurs adversaires. Si on parle mal de vos rivaux, alors la moindre chose que vous pourrez faire apparaîtra comme magnifique.

Pendant la partie, vous recevrez beaucoup de cartes personnage ainsi que des disques de mission. Les missions financières, militaires et politiques sont grandement affectées par le fait d'avoir ou pas le soutien des personnages clés correspondants. S'il/elle vous aime, vous gagnerez beaucoup de cette mission, par contre si elle/il ne vous aime pas ou vous hait, vous avez de sérieux problèmes. Non seulement, vous ne gagnerez pas d'influence mais en plus vous ferez augmenter l'influence de vos rivaux !

## 2. Contenu

- 62 Cartes personnages
  - 8 de chaque : Jaunes 1 (Noble), Rouges 1 (Soldat), Bleues 1 (Prêtre)
  - 7 de chaque : Noires 2 (Roi), Rose 2 (Reine)
  - 4 de chaque : Jaunes 2 (Noble), Rouges 2 (Soldat), Bleues 2 (Prêtre), Noires 3 (Roi), Rose 3 (Reine), Violettes 1 (Politicien)
- 12 Cartes Pots-de-vin
  - 4 de chaque Jaunes 1, Rouges 1, Bleues 1
- 32 Disques mission
  - 9 de chaque Jaunes (Finance), Rouges (Militaire), Bleus (Politique)
  - 5 Violettes (traîtrise)

- 150 points qui représentent les points d'influence
- 4 cartes plateau de jeu
- 1 pion noir de premier joueur

## **Cartes Personnages**

### 1. Couleur (nom de la carte)

Le roi est noir, la reine est rose, le noble est jaune, le soldat est rouge, le prêtre est bleu, le politicien est violet. Les couleurs jaune, rouge et bleue correspondent aussi au disque de missions de ces couleurs – les personnages de ces couleurs sont les personnages clés pour ces missions.

### 2. Points d'impression

Un nombre entre 1 et 3, aussi représenté par des étoiles.

### 3. Nombre de cartes pour 2-3-4 joueurs

Les trois nombres à gauche représentent le nombre maximum de ces cartes, et les trois nombres à droite représentent le nombre total de cartes. Ces trois nombres sont respectivement pour les parties à 2, 3 ou 4 joueurs.

## **Cartes Pots-de-vin**

Elles indiquent les même choses que les cartes personnages (mais elles n'ont pas le nombre total de cartes en jeu d'inscrit dessus). Elles sont jouées à un moment différent des cartes personnage, mais elles sont comptées de la même manière : la jaune 1 compte comme Noble 1, la rouge 1 comme un soldat 1 et la bleue comme un prêtre 1.

## **Cartes Plateau**

### 1. Résumé du calcul des points d'influence

Pour quand vous calculez votre total de points d'influence.

### 2. Zone de placement des disques

Placez les disques gagnés ici.

### 3. et 4. Placement des cartes pots-de-vin

Au début de la partie, vous placez faces cachées les cartes pots-de-vin à utiliser pendant la partie. Celle de gauche est pour la manche 1 et celle de droite pour la manche 2.

## **3. Préparations**

### **Remettez le matériel inutilisé dans la boîte**

Selon le nombre de joueurs, vous devez remettre un certain nombre de composants du jeu qui ne seront pas utilisés pendant la partie dans la boîte.

A 2 joueurs • Remettez dans la boîte des cartes personnages : toutes les 3, 2 de chaque de toutes les 2, 2 violette 1, et 4 de chaque de toutes les jaunes, rouges et bleues 1. • Remettez des disques : 4 de chaque des jaunes, rouges et bleus et 3 violets.

A 3 joueurs • Remettez dans la boîte des cartes personnages : 2 de chaque de toutes les 3, 1 de chaque de toutes les 2, 1 violette 1, et 2 de chaque de toutes les jaunes, rouges et bleues 1. • Remettez des disques : 2 de chaque sorte.

A 4 joueurs • Remettez dans la boîte des cartes personnages: 2 au hasard

- Ne remettez aucun disque dans la boîte.

### **Distribuez les éléments suivants à tous les joueurs**

- 1 Carte Plateau
- 3 cartes pots-de-vin (1 de chaque couleur)
- 10 points d'influence (qui doivent être placés faces cachées devant chaque joueur).

Les cartes plateau et pots de vins restants sont remis dans la boîte, et le reste des jetons de points est empilé de manière appropriée.

*Remarque : les joueurs peuvent toujours vérifier leurs jetons de points, mais tout au long de la partie ils sont supposés rester face cachée.*

### **Préparez la zone de jeu**

Mélangez les cartes personnages que vous n'avez pas remis dans la boîte, et placez faces visibles 12 cartes pour former une grille de 3 cartes de haut sur 4 de large (dans une partie à 2 joueurs la grille et de 3x3 pour un total de 9 cartes). Si des cartes violettes (politicien) ont été placées, mettez-les de côté pour le moment ; toutes les cartes visibles doivent être d'une autre couleur que violette. Remélangez ensuite les cartes personnage avec les cartes violettes et placez-les ensuite en pile, faces cachées, à côté des cartes faces visibles.

Placez les disques de mission à côté de la zone de jeu, triés par couleur.

Le joueur le plus vieux prend le pion de premier joueur et commence la première manche.

### **Choisissez les Pots-de-vin**

Chaque joueur choisit les pots de vins qu'il veut utiliser. Après avoir regardé les cartes de la grille ; chaque joueur choisit 2 de ses trois cartes pots-de-vin et il les place sous son plateau de jeu comme indiqué ici. Les cartes pots-de-vin restantes sont remis dans la boîte sans les regarder. Les joueurs peuvent toujours regarder leurs cartes pots-de-vin mais pas celles des autres joueurs.

### **Placez les disques de départ**

Le joueur à droite du premier joueur place les disques de mission de départ, en prenant 1 de chaque, jaune, rouge et bleu, et en les plaçant sur les trois personnages de la colonne la plus à gauche de la grille des cartes visibles. Quel disque va sur quelle carte ? C'est au joueur de choisir.

***Lors d'une partie à 4 joueurs :*** *Un des disques violets est mis de côté. IL n'est pas retiré du jeu, mais juste mis de côté pour le moment.*

## **4. Tour de jeu**

Le jeu se déroule en 2 manches, et chaque manche est constituée de deux parties :

**Partie 1 :** Partie de Gestion (obtenir des cartes et des disques).

**Partie 2 :** Partie d'Évaluation (gagner des points)

Après les parties de Gestion et d'Évaluation de la première manche, on enchaîne sur les parties Gestion et Évaluation de la deuxième manche, et enfin c'est le moment de l'évaluation finale.

### **Partie de Gestion**

(Prendre une carte perso + disque de mission → remettre des carte perso → placer de nouveaux disques).

La partie de Gestion se déroule dans le sens horaire, en commençant par le premier joueur.

### **Prendre un disque de mission et une carte**

Tout d'abord, le joueur dont c'est le tour **XXXXX** une des cartes dans la colonne la plus à gauche, il gagne cette carte et le disque de mission qui s'y trouve pour les mettre dans sa zone de jeu. Le disque va sur la zone prévue de la carte plateau. Il place la carte personnage devant lui face visible.

### **Comment aligner les cartes**

Toutes les cartes que le joueur gagnent sont alignées devant lui à l'horizontal. S'il n'avait

pas déjà une carte de cette couleur, il l'ajoute juste à sa rangée. S'il a déjà une carte personnage (ou plusieurs) de cette couleur, la nouvelle carte est placée sur l'ancienne, de manière décalée pour que l'on puisse toujours voir le nombre de cartes dessous. Cela formera éventuellement des colonnes de cartes de la même couleur. Pour la suite de ces règles, même une carte seule sera appelée une colonne de carte.

Les colonnes de cartes d'un joueur doivent toujours être alignées de manière à ce que la couleur qui a le plus de points d'impression soit le plus à gauche, et les autres sont placées dans l'ordre décroissant à la suite. En cas d'égalité pour le total de points d'impression, la colonne dans laquelle le joueur vient de placer la carte qu'il a gagnée doit être placée à droite de la couleur qui avait déjà autant de points d'impression. Ou : une couleur qui vient juste d'avoir un total supérieur ne dépasse une autre couleur qui a autant de points.

### **Remettre des cartes personnages**

S'il y a un range vide parmi les cartes faces visible, on prend 4 cartes (3 cartes dans une partie à 2 joueurs) dans la pioche et on les place de la droite vers la gauche dans la rangée.

Dès que la pioche est vide on ne peut plus remettre de cartes.

### **Remettre des disques de mission**

Le joueur, dont c'est le tour, choisit un disque de mission dans la réserve et le place sur le personnage le plus à gauche dans la rangée où il vient de prendre un personnage. S'il a pris la dernière carte de la rangée et qu'il n'y a plus de cartes à remettre, ou bien s'il n'y a plus de disques, on passe cette étape.

C'est ensuite au joueur à gauche de jouer, il choisit une carte personnage avec un disque dessus, il les gagne et il remet des cartes et des disques.

La partie de gestion de la première manche se termine lorsque tous les disques de la réserve ont été pris (il devrait néanmoins en rester trois sur les cartes faces visibles). (Tout le monde devra avoir eu le même nombre de tours de jeu). La partie de gestion de la seconde manche se termine lorsque toutes les cartes personnages, celles de la pioche et celles de la zone de jeu, ont été gagnées.

### **Carte Spéciale : le Politicien (Politician)**

Quand un joueur gagne une carte violette Politicien, elle n'est pas alignée avec les autres. Au lieu de cela elle est placée face cachée avec les cartes Pots-de-vin de la manche en cours. Elle sera révélée dans la partie Pots-de-vin de l'évaluation, et elle comptera comme point d'impression +1 pour cette carte pots-de-vin.

### **Disques Spéciaux : Disques Violets**

Lorsqu'un joueur gagne un disque violet, on ne le met pas avec le reste des disques, au lieu de cela il reste sur la carte où il était, et ensuite on place la carte dans la rangée du joueur. Cela compte comme point d'impression +1 pour cette couleur et pour tous les objectifs. Cependant, si le disque violet avait été placé sur une carte politicien, le disque est mis avec les autres étant donné que la carte politicien ne rejoint pas les rangées de cartes du joueur.

## **Partie Évaluation**

(Révéler les Pots-de-vin -> évaluation royale -> évaluation des missions -> réorganisation)

### **Révéler les Pots-de-vin**

Les joueurs révèlent maintenant leur pot-de-vin pour la manche en cours, et il l'ajoute à la colonne de carte correspondante. Les cartes pots de vin comptent pour une carte de leur couleur et pour tous les objectifs, et tous les politiciens comptent comme +1 pour la couleur de carte à laquelle ils sont rattachés. Chaque joueur réarrange ses colonnes de cartes selon les règles.

### **Évaluation royale**

Chaque joueur fait maintenant le total des impressions pour la royauté (le roi – noir – et la reine –rose) et ils annoncent leur total à voix haute. N'oubliez pas que chaque disque violet sur le roi/la reine compte chacun comme +1.

**(1)** Le joueur qui a le total noir (roi) le plus élevé prend le pion de premier joueur. En cas d'égalité, le pion revient au joueur, parmi ceux à égalité, qui est assis le plus près de l'actuel premier joueur dans le sens horaire, et qui n'est pas l'actuel premier joueur.

**(2)** Tous les joueurs qui ont le total rose (reine) le plus bas, doivent payer autant de points d'influence qu'il y a de joueurs dans la partie, sur une pile spéciale. Tous les joueurs qui ont le total le plus élevé en rose gagnent les points de cette pile, chacun en gagnant autant que les autres (les restes éventuels sont remis à la banque). S'il n'y a qu'un seul joueur à avoir le plus ou le moins de Reine, ce joueur sera le seul à payer/recevoir les points. Si le/les joueur(s) qui doit/doivent payer n'a/n'ont pas assez de jetons pour payer, il(s) fait/font un emprunt à la banque (qui sera remboursé à la fin de la partie).

### **Evaluation des Missions**

Tous les joueurs prennent leurs disques de mission, les trient selon leur couleur, et ils les placent devant sur les colonnes de cartes correspondantes. Les disques de missions qui n'ont pas de colonnes de cartes où être placés (les disques violets, et les disques d'une couleur dans laquelle le joueur n'a pas de cartes) restent là où ils sont sur la carte plateau.

**(1)** Chaque joueur gagne 3 points d'influence pour chaque disque de mission qui n'est pas violet sur leur colonne de cartes la plus à gauche. Les disques de missions qui ont rapporté des points d'influence sont remis dans la zone centrale de jeu.

**(2)** Chaque joueur gagne 1 point d'influence pour chaque disque de missions qui n'est pas violet sur leur troisième colonne en partant de la gauche. Les disques de missions qui ont rapporté des points d'influence sont remis dans la zone centrale de jeu.

**(3)** Chaque joueur gagne 1 point d'influence pour chaque disque violet sur leurs colonnes Roi et Reine. Ensuite, ils remettent tous leurs disques violets (même ceux sur la carte plateau) dans la zone centrale de jeu (ceux qui n'étaient pas sur un Roi ou une Reine ne valent rien).

**(4)** Chaque joueur paye 1 point d'influence au joueur à sa droite pour chaque disque de missions qu'il reste devant lui (on compte aussi bien ceux sur les colonnes de cartes que ceux sur la carte plateau). Enfin, on peut remettre tous les disques dans la zone centrale de jeu.

### **Réorganiser les cartes**

Les joueurs réorganisent maintenant leurs colonnes de cartes selon les changements causés par avoir enlevé les disques violets. En cas d'égalité, une colonne de cartes ne descend pas sous une autre colonne ayant le même nombre de points.

Si c'était la première manche, alors la seconde manche commence par la partie de gestion, en débutant par le (possible nouveau) premier joueur. A quatre joueurs, ajoutez le disque violet mis de côté à la zone centrale de jeu. Si c'était la seconde manche ; la partie se termine par l'évaluation finale.

## **5. Évaluation Finale**

Tous les joueurs reçoivent maintenant autant de points d'influence qu'ils ont de points d'impressions de la part du Roi (noir). Ensuite, le joueur qui a le plus d'influence l'emporte. En cas d'égalité, le joueur qui est le plus proche du premier joueur (le premier joueur étant forcément le plus près de lui-même) remporte la partie.

## **6. Conseils**

Il y a à peu près 3 manières de gagner des points d'influence dans ce jeu.

**(1)** Les points rapports par les disques de mission pendant la partie d'évaluation.

**(2)** Les points reçus du joueur à votre gauche pendant la partie d'évaluation.

**(3)** Les points reçus de la Reine et du Roi.

Les nobles jaunes, les soldats rouges et les prêtres bleus doivent être votre première ou troisième meilleure colonne, et vous devez avoir des disques de missions sur ces colonnes. Cependant, la combinaison de personnages et de disques de missions que vous aurez ne dépend pas de vous.

Vous devrez utiliser vos cartes pots-de-vin, et devrez mettre les autres joueurs (principalement le joueur à votre droite) de côté pour gagner des points pour vous.

D'un autre côté vous êtes aussi en position de limiter les possibilités du joueur qui se trouve à votre gauche (le joueur suivant dans le tour). Vous pouvez mettre la pagaille dans ses possibilités de gagner des points (1) et (2) avec une préparation bien sournoise.

Gagner des points (3) n'a rien à voir avec les disques de missions, mais on peut y mettre le bazar aussi. Tous les disques qui seront sur votre deuxième colonne seront des points négatifs, et de plus ils seront donnés aux joueurs à votre droite. L'idéal serait d'avoir les nobles, les soldats et les prêtres comme colonne la plus forte et ensuite d'avoir le Roi ou la Reine comme deuxième colonne la plus forte. Ce n'est pas facile d'y arriver mais faites de votre mieux.

## **Enfin**

Merci pour avoir acheté un jeu Ayatsurare Ningyokan (la marionnette à l'envers). <toutes les questions peuvent être postées sur le contact ci-dessous (en japonais seulement) :

<http://ayatsurare.webcrow.jp>

Auteur : Muneyuki Yokouchi

Illustration : Akaiie

Fabrication + aide : Red House Co. Ltd.

Traduction anglaise : Zimeon

Traduction française : Stéphane Athimon, Natacha Athimon-Constant