

# Les humeurs du Roi

Les souhaits du Roi sont comme des ordres pour les seigneurs et leurs sbires.  
Au château une salle du trône a été spécialement préparée pour accueillir le Roi et son intendance. Toute cette effervescence est très utile à un seigneur avisé souhaitant apaiser les humeurs du Roi, et devenir le nouveau Sénéchal de Montfleury.

## MISE EN PLACE

Mélangez et piochez 4 cartes Humeur du Roi puis posez-les face visible près du compteur de jours. La première carte sera jouée au jour 1, la deuxième au jour 2, etc ...  
Disposez la Salle du Trône près du plateau de jeu.

## LES CARTES HUMEURS

Au début de chaque jour, le premier joueur lit la première carte Humeur du Roi.  
Les effets de la carte Humeur du Roi sont valides jusqu'à la fin du jour.

## LA SALLE DU TRÔNE

A la fin de la phase 1, avant de calculer les majorités, en commençant par le dernier joueur et en tournant dans le sens antihoraire, chacun leur tour les joueurs peuvent retirer un de leur pion sbire de n'importe quel lieu pour le poser sur une case de la salle du Trône.

- **Un total de 2 pions sbires maximum peuvent être retirés d'un lieu**
- **Un joueur ne peut avoir qu'un seul pion sbire par case de la salle du Trône.**

Tant qu'il reste des places, les joueurs peuvent continuer à poser des pions. Si un joueur décide de passer il ne pourra plus en placer, si tous les joueurs passent, cette phase prend fin.

Le nombre de places disponibles dépend du nombre de joueurs :

1 place par case à 2 joueurs, 2 places à 3 et 4, 3 places à 5 joueurs. .

Une fois cette étape terminée, les joueurs procèdent au calcul des majorités.

Un pion sbire dans la salle du Trône ne peut pas être la cible d'une carte Félon.



Humeur

## En mesure !

Le Roi veut du grand spectacle

Il n'y a pas de limite au nombre de pions sbires sur le Château.  
Durant la phase 2, à leur tour, les joueurs peuvent mettre de côté des cartes Démonstration face cachée depuis leur main ou depuis leur réserve.

A la fin du jour, chaque carte Démonstration mise de côté face cachée rapporte 2pts au joueur, ces cartes sont ensuite défaussées.

Le joueur ayant le plus d'un type de carte Démonstration gagne 3pts supplémentaires. En cas d'égalité aucun joueur ne remporte ce bonus.

Humeur

## Prions !

Le Roi souhaite se repentir

Il n'y a pas de limite au nombre de pions sbires sur l'Eglise.

A la fin de la phase 3, après avoir attribué tous les points, chaque carte Eglise présente dans la Réserve des joueurs leur rapporte 1 pts.

Vous n'êtes pas obligé de défausser les cartes Eglise restante en main à la fin du jour.

Humeur

## Farandole !

Le Roi souhaite s'amuser

A la fin de la phase 2, une fois que tous les joueurs ont passé, avant de défausser les cartes restantes en main, les joueurs comptent le total de personnages sbires dessinés sur leurs cartes restantes en main.

8pts pour celui qui en a le plus  
4pts pour le deuxième  
2pts pour le troisième

En cas d'égalité, les joueurs se partagent les points correspondant à leur classement, en arrondissant à l'inférieur si besoin.

Humeur

## En garde !

Le Roi organise un tournoi

Les Duels ne sont pas autorisés pendant ce jour.

Il n'y a de limite au nombre de pion sbire sur la Salle d'Arme.

A la fin de la phase 2, les joueurs doivent participer aux joutes.

En commençant par le 1<sup>er</sup> joueur, les joueurs doivent atteindre ou dépasser la valeur de leur équipement (attaque ou défense au choix du joueur) en lançant 1 dé (6 à main nue).

Lorsqu'un joueur réussit, il peut décider de s'arrêter pour gagner les points de cette joute et des précédentes gagnées. S'il rate, il est éliminé du tournoi et ne participera plus aux prochaines joutes, et perd les gains gagnés lors des joutes précédentes.

Joute 1 : 3pts - Joute 2 : 3pts - Joute 3 : 4pts

En commençant par le 1<sup>er</sup> joueur, les joueurs peuvent décider de continuer à jouter, le dernier joueur restant en jeu gagne 3pts supplémentaires.

Lors de chaque joute, un joueur peut utiliser ses cartes de réserve.

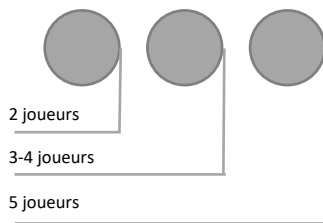
Chaque carte Gant permet de lancer un dé supplémentaire pour conserver le meilleur résultat.

# Salle du Trône

## SAUF CONDUIT

A tout moment, retirez le pion sbire puis jetez un dé, sur 4+ vous annulez l'effet d'une carte qui cible votre main ou votre Réserve.

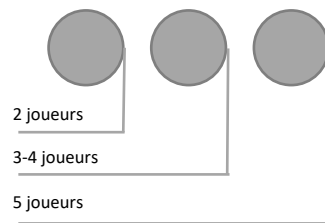
**4+ = protection**



## TÉMOIN

Lors d'un Duel, retirez le pion sbire pour avoir un témoin du combat. Au début du duel, avant la pose des équipements, pariez sur le joueur qui l'emportera (cela peut être vous), si le pari est réussi gagnez 3pts, sinon perdez 2pts.

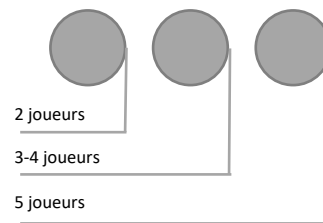
**Pari : +3pts ou -2pts**



## COMEDIEN

A la fin du jour, lors du comptage des points de Démonstration, retirez le pion sbire pour qu'il remplace n'importe quelle carte Démonstration manquante d'une série d'au moins une carte dans votre Réserve.

**Remplace Démo**



## LETTRE DE CHANGE

A votre tour, retirez le pion sbire puis défaussez 1 carte de votre main et/ou de votre Réserve pour en piocher une nouvelle de n'importe quel lieu.

**Recycle carte**

