

RÈGLES DE TOURNOI POUR 5-16 JOUEURS

Jusqu'à 16 joueurs peuvent jouer au *Roi des 12*. Vous aurez alors besoin de suffisamment de boîtes de jeu pour que chacun ait son propre set de cartes.

Composez des groupes de 2 à 4 joueurs selon le tableau ci-contre. Utilisez les boîtes de jeu pour séparer les groupes.

Modifications des règles

Suivez les règles habituelles, sauf sur ces points :

- ▶ Lors des étapes 2. *Annuler des cartes* et 3. *Effets des cartes*, ne tenez compte des cartes que de **votre groupe**. **Ne défaussez pas les cartes annulées**.
- ▶ Lors de l'étape 5. *Gagner des points*, ne tenez compte des dés que de **votre groupe**. Le dauphin reçoit toujours 1 PV, mais **le champion ne gagne aucun PV. Puis les champions** de chaque groupe réalisent les étapes 2. *Annuler des cartes* et 3. *Effets des cartes* entre eux. **Leur carte n'est plus annulée** si elle l'avait été dans leur groupe. Le champion des champions gagne 2 PV, et son dauphin en gagne 1. À plus de 2 groupes, cela signifie que l'on peut être champion et ne recevoir aucun PV !
- ▶ À la **fin** de chaque **manche**, comparez les points de **votre groupe**. Chaque groupe a son propre vainqueur de la manche, qui place une carte sous son dé selon les règles habituelles.
- ▶ Avant de commencer une nouvelle manche, déplacez les boîtes de jeu de **2 crans vers la gauche**. Vous modifiez ainsi la composition des groupes.
- ▶ Vous gagnez toujours en plaçant **une deuxième carte sous votre dé**. Si 2 joueurs ou plus gagnent en même temps, ils réalisent ensemble une nouvelle manche avec les cartes restantes. Le vainqueur de cette manche est le vainqueur de la partie.

Nombre de joueurs	Nombre de joueurs dans le groupe 1/2/...
5	2/3
6	3/3
7	3/4
8	4/4
9	3/3/3
10	3/3/4
11	3/4/4
12	4/4/4 or 3/3/3/3
13	3/3/3/4
14	3/3/4/4
15	3/4/4/4
16	4/4/4/4

Exemple d'une manche à 15 joueurs :

Lea (dé : 3, carte *L'Automate*), Tom (dé : 10, carte *L'Inverseuse*), Bob (dé : 10, carte *L'Oracle*) et Mia (dé : 4, carte *L'Oracle*) sont dans différents groupes d'une partie à 15 joueurs. Chacun a gagné dans son groupe avec ce dé et cette carte. Tom et Bob ont pu bénéficier de l'effet de leur carte, quand les cartes de Lea et Mia ont été annulées. Aucune de ces cartes n'est cependant défaussée. Le dauphin de chaque groupe gagne 1 PV. Le dé de Lea montre un 3, et sa carte en augmente la valeur à 10. Dans son groupe, sa carte avait été annulée, mais son effet est désormais appliqué. Tom doit à nouveau retourner son dé sur sa face opposée et a donc désormais un 3. Mia et Bob ont la même carte, qui est désormais annulée.

Lea a donc une valeur de 10, Tom de 3, Mia de 4 et Bob de 10. Les valeurs de Lea et Bob s'annulent l'une l'autre. Mia remporte alors la manche et prend un jeton 2 PV. Tom a la deuxième valeur la plus élevée et prend un jeton 1 PV. Lea et Bob n'ont gagné aucun PV à cette manche.



© Lucky Duck Games 2021
pour l'édition française
www.luckyduckgames.com/fr



© Corax-Games 2020
www.Corax-Games.com



RÈGLES DU TOURNOI

Début de la manche

Lancez les dés

Déroulement du tour

Dans chaque groupe :

1. Choisissez et jouez une carte
2. Annulez les cartes identiques
3. Réalisez les effets des cartes
4. Comparez les valeurs des dés et annulez les valeurs identiques
5. Marquez les points de victoire (1 PV pour le dauphin).

Entre les champions :

1. Annulez les cartes identiques
2. Réalisez les effets des cartes
3. Comparez les valeurs des dés et annulez les valeurs identiques
4. Marquez les points de victoire (2 PV pour le champion, 1 PV pour le dauphin des champions)

Fin du tour

Défaussez les cartes

Débutez un nouveau tour si les joueurs ont encore plus d'1 carte en main. **Ne relancez pas le dé !**

Fin de manche

Dans chaque groupe, le vainqueur de la manche place 1 de ses cartes sous son dé.