



La CLEF du ROYAUME

LIVRET DE RÈGLES

pour survivre et prospérer dans un monde plein
de magie et de tourbillons téléporteurs, gouverné
par un roi démoniaque.

La CLEF du ROYAUME

LE ROI DÉMON FAIT DES RAVAGES sur ces terres depuis plus de trente ans. La population opprimée a grand besoin qu'un noble héros se lance dans une quête périlleuse : fabriquer une clef magique qui lui permettra de contrôler les mystérieux tourbillons parsemant le royaume, puis vaincre le Roi démon une bonne fois pour toutes ! Portés par les acclamations, de nombreux aventuriers ont tenté de relever ce défi... avant de s'enfuir vers des contrées plus paisibles. Plus personne n'ose venir en aide aux habitants – à part vous, peut-être ? Ce serait chic, mais c'est vous qui voyez.



Objectif

Récupérez les trois morceaux de la clef qui donne accès au château démoniaque et terrassez le Roi démon avant vos adversaires.



Conseils aux nouveaux héros !

Afin de ne rien laisser au hasard, faites le plein d'objets avant de partir à l'aventure !

Le paquet Événement permet de gagner des compagnons et des objets magiques. Rassemblez-en quelques-uns pour augmenter vos chances de réussite !

Si un autre joueur a trouvé plus de morceaux de clef que vous, assignez-lui le dé du démon pour ajouter une touche d'imprévu à son tour et le ralentir !

Matériel



1 Codex d'Aventures



1 plateau
Château démoniaque



1 plateau Royaume pliant
(en 2 portions)



36 cartes Événement



5 cartes Héros



40 pions Objet (5 de chacun des 8 types)



5 pions Objet magique



5 figurines de héros



5 dés de héros



15 morceaux de clef
(5 de chacune des 3 couleurs)



9 pions
Château démoniaque

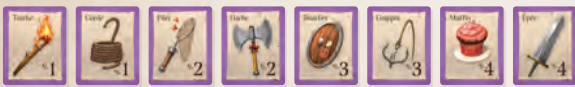


1 dé du démon

Mise en place

- 1** Emboîtez les deux portions du plateau Royaume et posez-le au centre de la table, replié sur lui-même, de sorte que les chemins en pointillés se rejoignent et que la case Départ soit visible.
- 2** Chaque joueur choisit un héros et récupère la figurine, le dé, la carte et les 8 pions Objet de la couleur correspondante. Posez la figurine de votre héros sur la case Départ du plateau, placez sa carte face visible devant vous et alignez ses pions Objet au-dessous, face active (colorée) visible.
- 3** Mélangez le paquet Événement et posez-le face cachée près du plateau.
- 4** Mettez les 5 pions Objet magique de côté, face visible.
- 5** Empilez les morceaux de clef près du plateau.
- 6** Mélangez séparément les pions Château démoniaque en fonction de l'icône au verso et posez-les face cachée sur les cases de leur section respective du plateau Château. Placez le dé du démon sur le trône.
- 7** Laissez le Codex d'aventures à portée de main..
- 8** Chaque joueur lance son dé. Celui qui obtient le meilleur résultat effectue son tour en premier, suivi des autres en sens horaire. (En cas d'égalité, les joueurs concernés relancent leur dé jusqu'à s'être départagés.)





Déroulement de la partie



À TOUR DE RÔLE, EXPLOREZ LE ROYAUME et faites des rencontres trépidantes dans votre quête pour fabriquer la clef magique qui vous ouvrira les portes du Château démoniaque. Afin d'obtenir les trois morceaux nécessaires, vous devrez entreprendre une aventure clef de chaque couleur : rouge, verte et bleue. Lorsque vous les aurez réunis, il vous restera à vaincre le Roi démon pour sauver le royaume et gagner la partie !



Aperçu du plateau

Le jeu se déroule dans un monde magique représenté par un plateau, lui-même composé de deux portions pliantes qui s'emboîtent à la manière d'un puzzle.

Tous les lieux du plateau font partie du royaume et sont répartis sur les deux faces (recto et verso) de chaque portion pliante : les régions, au nombre de quatre (deux petites et deux grandes, cf. illustration ci-contre). Elles contiennent des tourbillons, qui font office de portails et vous téléportent vers les régions cachées en dépliant ou en repliant les portions correspondantes.

Lorsque le plateau est ouvert, les régions comportent des trous appelés vides.

Fermé



Ouvert



Objets

Vous commencez la partie avec huit **objets** qui vous seront très utiles au cours de vos aventures. Ils sont représentés par des pions comportant deux faces : active et inactive. Chaque fois que vous utilisez un objet, épuisez-le en retournant le pion vers sa face inactive (grisée). Lorsque vous restaurez un objet, remettez le pion sur sa face active (colorée).



Les objets actifs permettent de modifier vos résultats de dé, et certains d'entre eux vous offrent aussi des avantages pendant une aventure clef. Ils sont alors indiqués dans l'entrée correspondante du **Code d'aventures** et affichés directement sur le plateau. (Cf. AVENTURES CLEFS, page 13.)



Résultats de dé

Chaque fois que vous lancez un dé, par exemple lors d'un déplacement ou d'une aventure, vous pouvez utiliser l'un de vos objets actifs pour modifier le résultat du dé. Épuisez l'objet choisi et ajustez le résultat en l'augmentant ou en le réduisant d'autant que la valeur de l'objet.

Sauf cas particulier, vous ne pouvez pas utiliser plus d'un objet pour modifier un même résultat de dé, mais ce dernier peut-être aussi élevé que vous le souhaitez. Si vous le réduisez à une valeur négative, il est considéré comme étant égal à 0. À l'instar des objets, certaines cartes peuvent vous permettre d'ajuster davantage vos résultats, par exemple les compagnons – qui ne sont jamais épuisés et restent toujours actifs.

EXEMPLE : vous obtenez 5 en lançant le dé et utilisez (épuisez) votre Épée pour augmenter ce résultat, optant pour la valeur « +4 » afin de le changer en 9. Vous auriez également pu choisir sa valeur négative et obtenir 1 à la place.



$$5 + 4 = 9$$

Objets Magiques

Cinq objets magiques sont disséminés à travers le royaume. Vous pouvez les obtenir en rendant visite au génie dans l'une des régions ou grâce à certaines cartes Événement. Si vous en gagnez un, ajoutez-le à votre collection. Les objets magiques fonctionnent de la même manière que les autres, mais trois d'entre eux comportent un effet spécial (inscrit sur le pion) qui se déclenche lorsque vous les épuisez.







Tour de jeu



PENDANT VOTRE TOUR, vous pouvez choisir de vous déplacer dans le royaume en lançant un dé ou de faire une **sieste héroïque** afin de restaurer vos objets.



Déplacement dans le royaume

1.  Lancez votre dé de héros – ou celui du démon, si vous l'avez reçu.
2.  Vous pouvez modifier votre résultat grâce à un effet, par exemple en épuisant un objet actif (rappel : un seul objet par lancer). Vous pouvez choisir d'augmenter ou de réduire ce résultat pour atteindre une case en particulier.
3.  Déplacez votre figurine d'autant de cases que le résultat, ni plus ni moins – sauf si une aventure ou un tourbillon interrompt votre trajet. Au moment de quitter votre case de départ, vous pouvez choisir d'avancer dans n'importe quelle direction, mais vous ne pouvez plus reculer une fois que ce déplacement a commencé. Ne comptez que les cases libres (qui ne contiennent aucune autre figurine) et sautez par-dessus les cases occupées comme si elles n'existaient pas.
4.  Résolez l'icône de votre case d'arrivée. Si vous avez obtenu 0 sur le dé, ne vous déplacez pas et résolez l'effet de la case sur laquelle vous vous trouvez. Les différentes icônes sont détaillées page suivante.

Sieste héroïque



Au lieu de vous déplacer, vous pouvez faire une sieste héroïque pour restaurer jusqu'à cinq de vos objets (y compris les objets magiques). Mettez ensuite fin à votre tour.

Cases et icônes




AVENTURE : il s'agit de cases comportant une icône de codex.

Lorsque vous entrez sur la case de départ d'une aventure, arrêtez-vous immédiatement et entreprenez cette aventure pendant le même tour. Vous n'avez pas besoin d'arriver exactement sur cette case avec votre valeur de déplacement. (Cf. ENTREPRENDRE UNE AVENTURE, page 12.)



RESTAURATION : restaurez jusqu'à autant d'objets qu'indiqué sur la case (ce nombre peut varier).



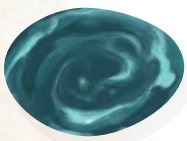
ÉVÉNEMENT : piochez et résolvez la première carte du paquet Événement. (Si celui-ci est vide, mélangez la défausse pour le reconstituer.) Vous pouvez ainsi gagner un compagnon, faire une rencontre ou obtenir un objet magique ! Si l'effet de la carte implique un lancer de dé  auquel vous échouez (même en ayant modifié le résultat), défaussez-la immédiatement sans gagner la récompense.



RASOIR : les cases qui ne comportent pas d'icône n'ont aucun effet. Il ne se passe vraiment rien : on s'ennuie à mourir.



DÉ DU DÉMON : vous devez assigner ce dé à n'importe quel joueur (y compris vous) qui n'est pas actuellement en sa possession. Celui-ci place son dé de héros sur le trône ; il ne le récupérera que lorsqu'il aura transmis le dé du démon à un adversaire. Tant qu'un héros détient le dé du démon, il doit s'en servir pour tous ses lancers.



TOURBILLON : lorsque vous entrez sur un tourbillon, arrêtez-vous immédiatement et lisez l'entrée correspondante du Codex. Vous n'avez pas besoin d'arriver exactement sur cette case avec votre valeur de déplacement. En général, un tourbillon altère la région dans laquelle vous vous trouvez en dépliant ou en repliant le plateau. En revanche, si vous avez réuni les trois morceaux de la clef magique, il vous emmènera tout droit au Château démoniaque pour la bataille finale ! Les autres héros présents dans cette région sont également affectés lorsqu'elle s'ouvre ou se ferme.



VIDE : tout héros affecté lorsqu'une région s'ouvre (en dépliant le plateau) doit placer sa figurine sur la case de vide correspondante. En dehors de ces moments-là, vous ne pouvez pas entrer sur une case de vide.

Entreprendre une aventure



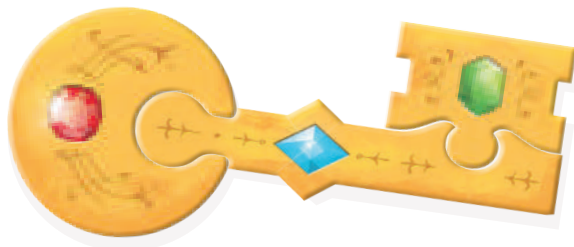
LES AVENTURES SONT DES CASES SPÉCIALES du royaume qui comportent une icône de codex. Il en existe de deux types : les **aventures clefs** et les **aventures mineures**. Les premières nécessitent de réussir plusieurs étapes, tandis que les secondes n'en proposent qu'une seule.

Vous devez entreprendre des aventures pour obtenir les trois morceaux de la clef !



Aventures clefs

Venir à bout de l'une de ces aventures vous rapporte un **morceau de clef** de la couleur correspondante. Vous ne pouvez pas entreprendre une aventure clef si vous possédez déjà le morceau de cette couleur.



Lorsque vous commencez une aventure clef, reportez-vous à l'entrée correspondante du **Codex d'aventures** afin de connaître ses conditions de progression. Passer à la case suivante nécessite de lancer un dé et d'obtenir un résultat spécifique, et ainsi de suite jusqu'à avoir atteint la fin de l'aventure ou échoué dans votre progression.

Vous trouverez ci-dessous un bref aperçu des aventures clefs. Pour plus d'informations, consultez la page 3 du Codex.

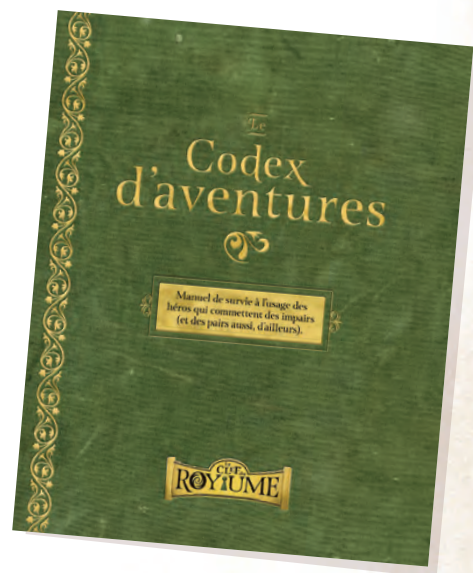
- ❖ N'avancez que d'une seule case par réussite lors d'une aventure clef, pas de la valeur obtenue sur le dé !
- ❖ Chaque aventure clef est associée à un objet susceptible de vous aider. Si la prochaine case affiche un objet actif en votre possession, vous pouvez y avancer sans lancer le dé ! (N'épuisez pas cet objet.)
- ❖ Chaque aventure clef inclut également deux cases qui permettent à un compagnon de vous aider. Si la prochaine case affiche un compagnon en votre possession, vous pouvez y avancer sans lancer le dé !
- ❖ Il est impossible de s'arrêter au beau milieu d'une aventure clef ! Assurez-vous d'être bien préparé et d'avoir suffisamment d'objets avant de commencer.
- ❖ Rappel : vous ne pouvez épuiser qu'un seul objet pour modifier chaque lancer de dé !

L'aventure clef est accomplie sitôt que votre figurine atteint la dernière case, identifiée par une clef en couleur. Récupérez le morceau correspondant dans la réserve.

Aventures mineures

Les aventures mineures vous permettent de déplier ou replier le plateau, d'assigner le dé du démon, de restaurer ou épuiser des objets... et même de pénétrer dans le Château démoniaque !

Chacune d'entre elles est différente et dispose de ses propres règles spéciales, décrites dans l'entrée correspondante du **Codex d'aventures**.



Fin d'une aventure

Que vous ayez réussi ou échoué, vous devez quitter l'aventure lorsqu'elle est terminée. Sa description dans le Codex vous indique sur quelle case vous rendre. Si elle comporte une icône (comme restaurer des objets ou assigner le dé du démon), résolvez-la immédiatement ! Dès votre prochain tour, vous pourrez reprendre vos déplacements dans le royaume.

Clef magique terminée !

Lorsque vous avez réuni les trois morceaux de la clef, vous pouvez partir à la rencontre du Roi démon ! La prochaine fois que vous entrez sur un tourbillon (y compris pendant le tour d'un adversaire), au lieu de déplier ou replier le plateau, placez votre figurine sur n'importe quelle case libre du jardin illustré sur le plateau Château démoniaque, résolvez-la et mettez fin à votre tour.

Le plateau Château démoniaque est divisé en deux sections. La première est le **jardin**, qui contient un certain nombre de cases vous permettant de restaurer vos objets avant d'entreprendre l'aventure finale. La seconde est le **donjon**, décrit en détail dans le Codex.

Si vous terminez l'aventure « Le Château démoniaque » en terrassant le Roi démon, vous remportez la victoire !

Ah oui, et le royaume est sauvé...
mais vous avez surtout gagné !

Crédits

La Clef du Royaume est une restauration du jeu de plateau éponyme, conçu par Paul Bennett et édité par Waddington's en 1990. L'idée est venue à Paul de reproduire l'expérience *Donjons & Dragons* tout en la simplifiant, grâce à un jeu clés en main qui réunirait toute la famille. Bien qu'elles soient encore trop jeunes pour entreprendre l'aventure, ses petites-filles adorent suivre les chemins du bout du doigt, sauter dans les tourbillons et déployer cet immense plateau. Paul est ravi que cette édition révisée permette à une nouvelle génération de familles de s'amuser autour de son jeu !

Auteur : Paul Bennett

Restauration du jeu : Matthew O'Malley et Ben Rossett

Développement additionnel : Noah Cohen, Rob Daviau, Justin D. Jacobson et Brian Neff

Conception graphique : Peter Gifford, Jason Taylor et Jason D. Kingsley

Illustrations : Andrew Bosley

Modélisation 3D des figurines : Chad Hoverter

Chargée de production : Lindsay Daviau

Révision des règles : Jeremy Holmes et Jason D. Kingsley

Rédaction additionnelle : Jeremy Holmes

Responsable de projet : Suzanne Sheldon

Un grand merci à tous nos bêta-testeurs !

Édition française par Lucky Duck Games

Traduction et responsabilité éditoriale : Elodie Nelow

Relecture : Elric Rozet





Maquette : Roxane Marc, Marek Baranowski



© 2021 Restoration Games, LLC. Tous droits réservés. Key to the Kingdom, Restoration Games, le logo Restoration Games, le slogan « Every Game Deserves Another Turn » et toutes les marques afférentes sont TM de Restoration Games, LLC, 12717 W Sunrise Blvd #244, Sunrise, FL 33323, USA. Édition française par Lucky Duck Games, ul. Zielińskiego 11, 30-320 Cracovie, Pologne. Fabriqué en Chine.

À votre tour

Déplacez-vous dans le royaume

-  Lancez votre dé de héros – ou celui du démon, si vous l'avez.
-  Vous pouvez modifier votre résultat grâce à un effet. Rappel : vous ne pouvez épuiser qu'un seul objet par lancer.
-  Déplacez votre figurine d'autant de cases que votre résultat. (Les cases d'aventure et de tourbillon interrompent votre trajet.)
-  Résolez l'icône de votre case d'arrivée.

- OU -

Faites une sieste héroïque



Restaurez jusqu'à cinq de vos objets (y compris les objets magiques) et mettez fin à votre tour.

Cases



AVENTURE



RESTAURATION



ÉVÉNEMENT



RASOIR



DÉ DU DÉMON



TOURBILLON



VIDE