OBJECTIF **KINDG.**

{Règles du jeu}

“La Loi, c’est La Loi.”

Ce jeu ne convient pas aux enfants de moins de 6 ans.
Attention aux petites pièces qui pourraient être ingérées :
Vous êtes entièrement responsable de vos enfants.

Tu es un personnage du *Royaume Des Personnages.*

Le but, c’est d’accomplir ton destin. Le destin des personnages qui ont cru le message de MESSAGER, c’est le tout faire pour la gloire du ROI. Le but des méchants personnages, c’est de faire tout le contraire.

Donc les gentils personnages doivent faire des bonnes oeuvres, et les méchants personnages veulent faire des mauvaises oeuvres. C’est tout simple.
Les bonnes et mauvaises oeuvres, se sont les gros ronds rouges et jaunes, et leurs scores numériques indiquent le nombre de points. Il faut les collecter.

La personne qui gagne, c’est… les gentils personnages, quoi qu’il arrive. Ceci étant, vu que ce n’est qu’un jeu, on considérera que d’une certaine manière, le personnage qui a le plus de points et qui arrive dans le palais du ROI quant le ROI est dedans, à gagné la partie. (que se soit des bonnes ou des mauvaises oeuvres, et oui, les méchants jubilent de leurs mauvaises actions, mais MEGAMORT les attend…). **En fait, c’est une compétition entre les personnages, en gros c’est à qui excellera le plus dans son domaine : le bien ou le mal.** Bien entendu, les gentils personnages ne peuvent gagner qu’avec des bonnes œuvres, et les méchants qu’avec des mauvaises œuvres. Et bien entendu, je ne remets pas en question le salut par grâce… Ce n’est qu’un jeu… Relax.

➔ Mise en place du plateau. par feuille A4, mettre de côté :

- ◆ 1 petit rond jaune,
- ◆ 1 petit rond rouge
- ◆ 1 rond dé

- ◆ 1 rond GENEROS
- ◆ 2 rectangles mystère.
- ◆ 1 rond MATOS
    - Mettre également de côté les 3 ronds MACHINE.

➔ En commençant par le plus jeune, chaque personne place un rond là où il veut, jusqu'à épuisement des ronds mis de côté. Pour finir, chaque personne place ou il veut la figurine de son voisin de droite sur le plateau.

➔ Le plus jeune commence.

➔ Déroulement du tour : on lance le dé, on avance, et enfin pour finir on utilise son MATOS, si on veut, et si on en a.

➔ Quand on arrive dans une impasse, on s'arrête.

- Pour le reste, c'est enfantin. Quand on arrive sur une casé dé, on rejoue.
- Quand on arrive sur un petit rond jaune ou rouge, on le retire du plateau et on pioche une carte "bonne action" (gros ronds jaunes), ou mauvaise action (gros ronds rouges), que l'on conserve. Si il n'y a plus de pions rouge ou jaunes, on les replace "à tour de rôle sur le plateau, en commençant par le plus jeune. Si il n'y a plus de gros jetons "œuvres" rouges ou jaunes, alors on choisi un personnage qui retourne ses oeuvres (il fait 2 tas : 1 de rouges, 1 de jaunes), et on choisi une œuvre au hasard.
- Quand on arrive sur une case mystère, on lit la carte correspondante et on se laisse guider par ce qui est écrit.
- Quand on arrive sur une case "MATOS", on prend une carte MATOS et on la garde. Elle peut servir au fil du jeu, si besoin, tant qu'on a la carte... C'est du matos de MATOS. Attention, il faut rester logique. On ne peut pas être à la fois à cheval et en fusée...
- Quand on arrive sur une case MACHINE, on est téléporté sur une autre case MACHINE de notre choix.
- Quand on arrive sur une case GENEROS (main jaune dans rond bleu), on lance lé dé. Si c'est 1, on choisit un joueur qui doit nous donner une carte de son jeu, que l'on choisit. C'est c'est 2, on choisit 2 cartes dans son jeu. Si c'est 3, on choisit 3 cartes dans son jeu. Et si c'est 4 ou plus... Rien ne se passe, il ne faut pas exagérer dans la générosité.
- Quand on arrive sur une case noire avec un liseret blanc, on lance le dé. Si on fait un 6, notre personnage est "mort". Et oui il fallait être prêt... Il faut alors rendre toutes ses cartes et tout son matériel, et si on veut on peut recommencer à zéro en prenant un autre personnage qui démarrera de cette même case. Si on fait un autre score que 6, alors on avance du nombre de cases correspondantes.

Le KING:

- ☐ Au début du jeu, placez le KING sur la case “1” qui se situe sur le cercle autour de son palais. Quand on fait un 6, le ROI avance d’une case autour de son palais. Si il arrive dans son palais, le joueur qui a le plus de points “oeuvres” “gagne” la partie. Si c’est un méchant personnage, histoire de le calmer un peu dans sa jubilation, vous pourrez lui rappeler qu’il a perdu de toute manière car c’est un méchant. hahaha.
- ☐ Si un personnage arrive dans le palais sans que le ROI n’y soit, ce personnage peut y rester et à chaque tour, il lance le dé et le ROI avance du nombre de cases correspondantes à la valeur du dé.

Voilà pour les règles de BASE. Si on veut rendre tout cela plus compliqué, on peut jouer avec l’extension. L’extension, c’est le fait que les personnages... ont chacun un pouvoir particulier qui se joue à chaque tour... Ce qui rend le jeu plus sympa encore.

Il est possible de jouer en solo, ou en équipe (gentils contre méchants). Il suffit alors d'additionner les points.

Bonne immersion dans *Le Royaume Des Personnages ! Notez vos meilleurs scores de bonnes œuvres partie après partie... Pour voir qui est le vrai champion...*

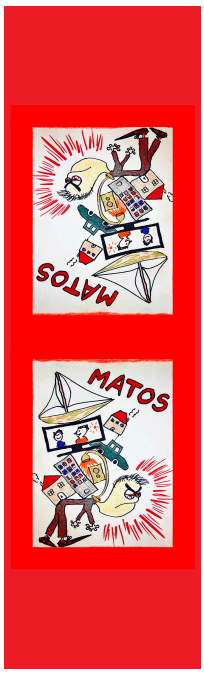
Ce jeu ne convient pas aux enfants de moins de 6 ans.

Attention aux petites pièces qui pourraient être ingérées :

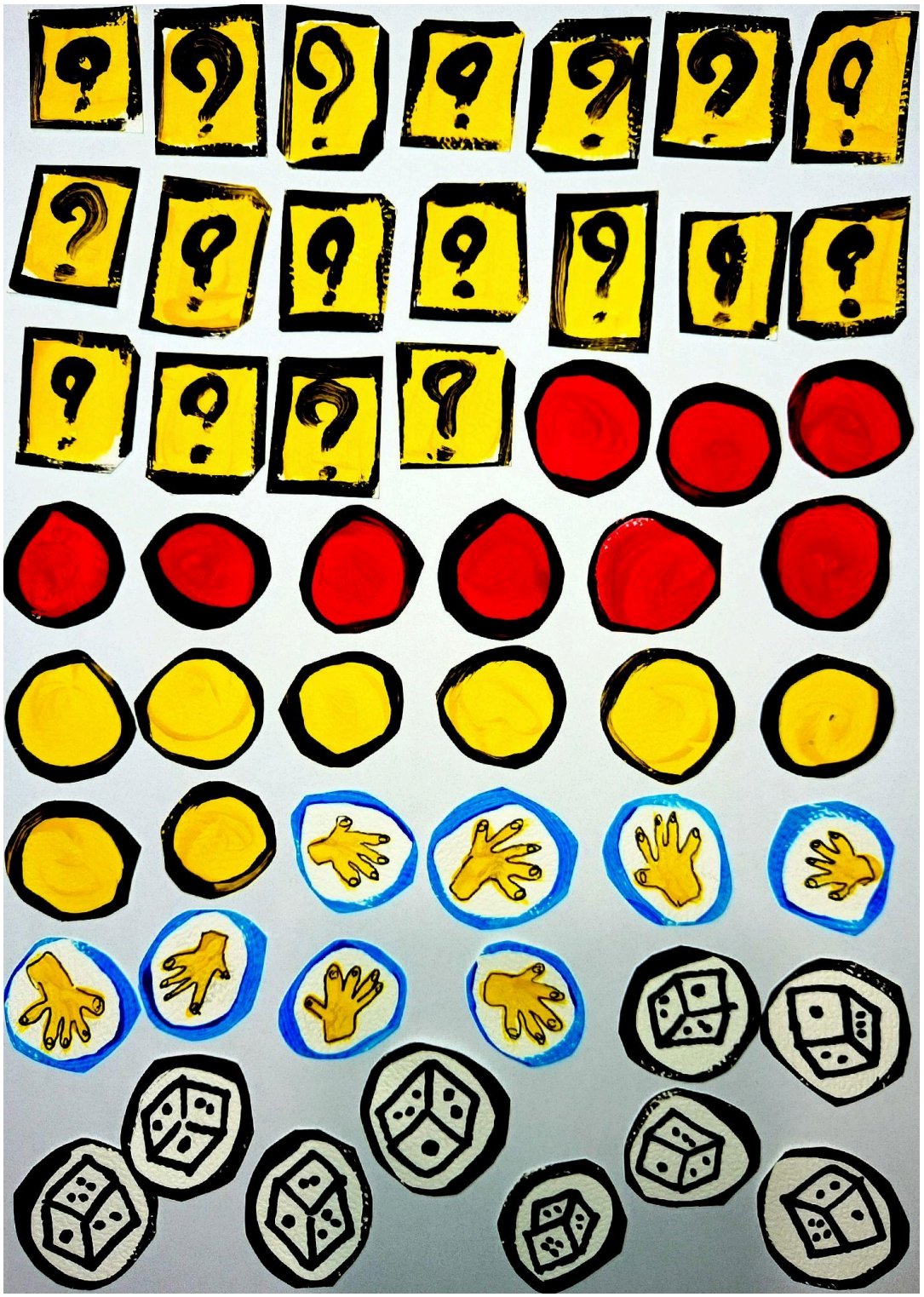
Vous êtes entièrement responsable de vos enfants.

1. Découpez les languettes de chaque personnage.
2. Pliez chaque languette en 2, et pliez les socles.
3. Collez chaque socle sur un morceau de carton de la même dimension.

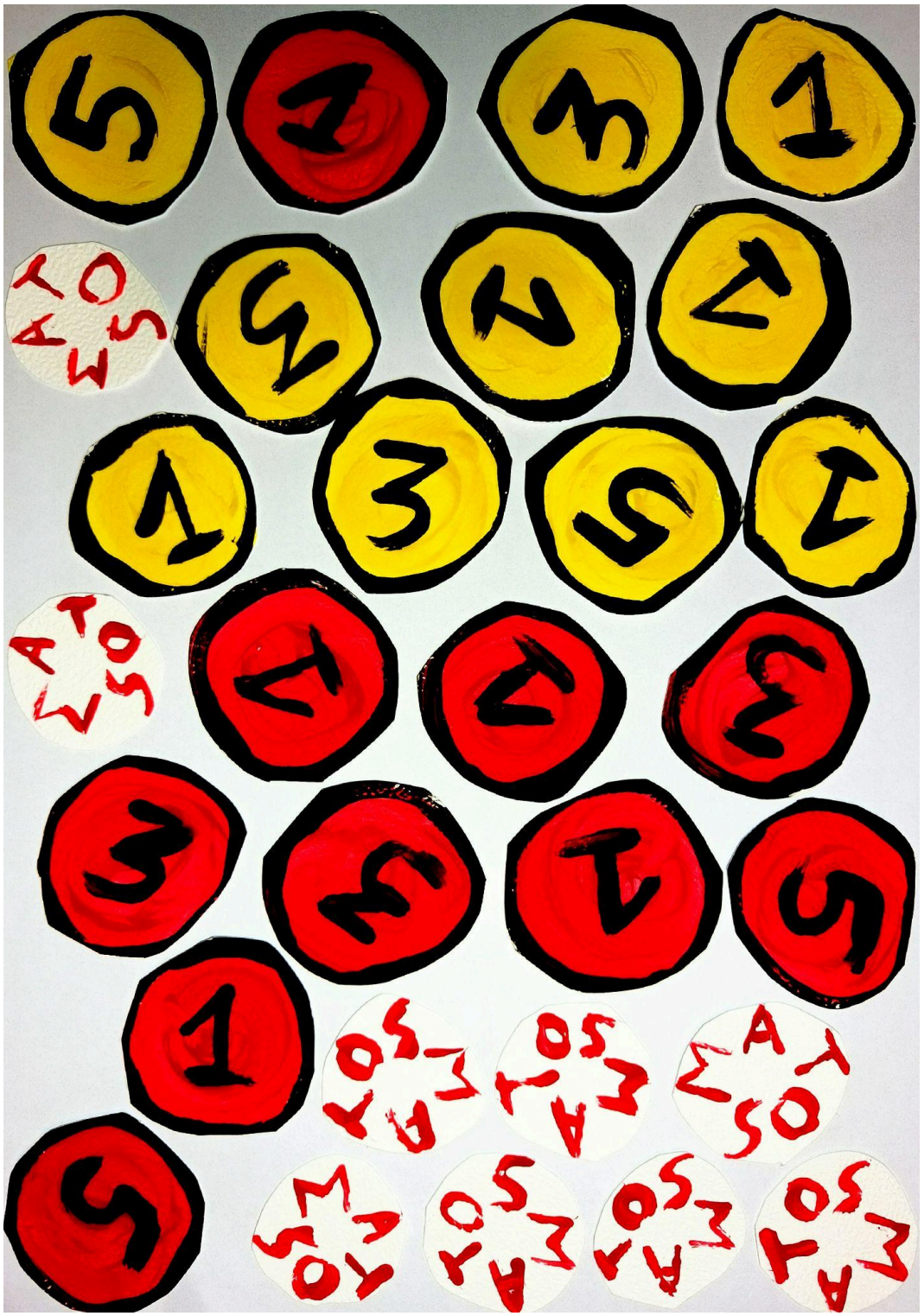
1. Découpez les languettes de chaque personnage.
2. Pliez chaque languette en 2, et pliez les socles.
3. Collez chaque socle sur un morceau de carton de la même dimension.



A découper et à coller sur des petits morceaux de cartons de la même taille:



A découper et à coller sur des petits morceaux de cartons de la même taille:



à découper et coller la face coloré au dos de chaque carte

Tu t'es laissé avoir par les poissons bouteilles. Tu perds une bonne œuvre, celle que tu veux.	Le vent à soufflé toute la nuit, et tu as résisté aux tentations. Avance de deux cases.	La pieuvre aux cigarettes a réussi à te rendre accro. Te voilà coincé ici. Pour te décoincer, FILET doit intervenir. place cette carte sous ta figurine. Au prochain tour, si tu fais un 5 ou un 6, FILET viendra te chercher. Sinon, tu resteras là à chaque tour. Seul un 5 ou un 6 te permettra de placer la carte sous la pioche et d'avancer.
Océan Des Tentations	Océan Des Tentations	Océan Des Tentations
Cette carte ne fonctionne que si tu es un méchant personnage. Tu as passé un pacte avec les poissons bouteilles. De l'alcool contre du MATOS ! Pioche une carte MATOS et une mauvaise œuvre.	Tu fais une pause, et tu mange du poisson. Rien ne se passe. Bah oui, dès fois, il ne se passe rien !	TELEVISOR te fait perdre ton temps. Met cette devant toi. Au prochain tour, tu ne joueras pas, et tu enlèveras la carte.
Océan Des Tentations	Océan Des Tentations	Océan Des Tentations

Océan Des Tentations	Océan Des Tentations	Océan Des Tentations
Halala, la rouquine requine est passée par là... Tu perds tous tes doigts. La requine vole tout ton matos. Tu voudrais le reprendre mais... Tu n'as plus de doigts. Remet tout ton MATOS dans la pile MATOS.	Quelle chance, VICTOIRE t'a pris en stop ! Tu dois immédiatement traverser tout l'*Océan Des Tentations* jusqu'à une case sans eau de ton choix, collée à l'Océan.	Cette carte ne fonctionnne que si tu es un gentil personnage. Mais que vois-tu ? FILET qui pêche ! Tu décides de l'aider et tu participes à son travail pour le ROI. Pioche une bonne œuvre.
Océan Des Tentations	**Océan Des Tentations**	**Océan Des Tentations**
Comme quoi, des fois, tu es méchant. Tu décides d'envoyer un pauvre aventurier au fond de cet Océan en l'assomant. Il se fait manger par LA MORT. Pioche 3 cartes mauvaise oeuvres	Mais que vois-tu ? L'ancien trésor de FÊTARD, quand il était méchant ! Il a coulé ici ! Tu le récupères, et tu l'offres à des personnages pauvres. Pioche 2 bonnes œuvres.	Tu es arrivé au fond de l'*Océan Des Tentation*s. LA MORT va peut-être te manger. Lance le dé. Si c'est un 5 ou un 6, tu es mort. Tu recommences à 0, choisis un autre personnage, ou bien, quitte le jeu.

Espace	Espace	Espace
Problème de vaisseau spatial. Il faut atterrir en urgence. Ton voisin de gauche te replace ou il veut sur le plateau...	Tu as rencontré POURRI. Tu sens vraiment mauvais maintenant. Même tes bonnes œuvres t'abandonnent. Remet-les dans la pile.	Tu t'es perdu dans l'univers, et tu as échoué sur Désordrum. DESORDROS te fais faire n'importe quoi. Pioche un rond mauvaise œuvre .
Espace	**Espace**	**Espace**
Ah, la lecture... Tu as rencontré TÉMOIN, et vous avez lu de belles histoires dans les étoiles. Pioche une carte bonne œuvre. Et si TÉMOIN est sur le plateau, replace-le sur la feuille "lune", sur la case que tu occupes.	A force de balancer des déchets dans l'espace... on finit par en rencontrer. Tu te retrouves face à un tas de matos flottant dans l'univers. Pioche 3 cartes MATOS et garde en 2, au choix.	Tu es tombé sur APOLLO et FUZELLE. Si tu es un gentil, c'est super, tu as gagné un pote. Si tu es un méchant, tu vas devoir l'écouter pendant 1 tour. Place cette carte sous ta figurine. Au prochain tour, tu ne joueras pas, et tu remettras la carte dans la pioche de la feuille "lune".

Palais du KING	Palais du KING	Palais du KING
Tu a décidé de louer le ROI avec de belles chansons de MUSIQUE. Pioche 1 bonne œuvre.	Quelle audace ! Oser s'aventurer au pied de la montagne sans y être invité ! Le ROI est en colère ! Pioche une mauvaise œuvre.	Malgré l'interdiction de faire des fouilles ici, si tu as une pioche, tu creuses et tu ramasses de l'or. Tu achète du MATOS avec cet or. pioche 2 cartes MATOS. Si tu n'as pas de pioche, et bien tu creuses à la main, et dans ce cas, pioche seulement une carte MATOS.
Palais du KING	Palais du KING	Palais du KING
Tu rencontres RESISTANT, qui se promène sur la montagne d'en face. Il te crie qu'il a besoin d'une pioche. Tu lui lance la tienne, si tu en as, et tu gagnes une carte bonne œuvre.	Tu rencontres CUPIDE, qui cherche de l'or. Il t'agresse pour te voler son argent. Tu recules, en cherchant à fuir. Recule de 3 cases.	Tu trébuches et tu tombes de la montagne. Lances le dé. Tu recules du nombre de cases indiquées sur le dé.

Forêt Noire	Forêt Noire	Forêt Noire
Des animaux féroces t'attaquent. Si tu as une pioche, tu te défend avec, les animaux fuient et tu avances de 3 cases. Sinon, si tu n'as pas de pioche, tu recules de 3 cases.	PRIEUR est là, devant toi. Il prie pour toi, et le ROI envoie MUSIQUE te chercher. Elle te dépose ou tu veux, dans tout *Le Royaume Des Personnages.*	Tu te retrouves face à HAUT PARLEUSE qui te crie dans les oreilles pendant des heures. Place cette carte devant toi. Le prochain tour, tu ne joueras pas et remettras la carte sous la pioche.
Forêt Noire	Forêt Noire	Forêt Noire
Te voilà perdu dans cette sombre forêt ! Lance le dé. Si c'est 1, 2 ou 3, LUMIÈRE vient te chercher et tu te rends à une des dernières cases de la Forêt, à la lisière du bois. Si c'est 4, 5, ou 6, recule de 2 cases.	Colérique te tombe dessus et te pousse à te mettre en colère contre le ROI. Pioche une carte mauvaise œuvre	Qu'elle est sale cette forêt ! Tu nettoies le chemin du mieux que tu peux. Pioche une carte bonne œuvre.

Ville	Ville	Ville
Tu viens de rencontrer BASSINE, dans la rue. Si tu es un gentil personnage, tu décides d'aider BASSINE à nettoyer les pieds des personnages. Pioche deux cartes bonnes œuvres. Si tu es un méchant, tu renverses BASSINE. Pioche une carte mauvaise oeuvre.	MÔAJE te fait visiter son appartement, tout en haut de l'immeuble doré. Si tu es méchant, tu voles de l'or. Pioche deux cartes mauvaises œuvres. Si tu un gentil personnage, tu annonces le message de MESSAGER à MÔAJE et tu pioches une carte bonne œuvre.	Tu vas simplement dans un magasin et tu échanges ton matériel. Si tu as du MATOS, échange une de tes cartes MATOS contre la première carte de la pioche.
Ville	Ville	Ville
Tu te balades en ville, et il ne se passe rien.	Un autobus ! Tu grimpes dedans. Avance de 5 cases.	Tu te fais braquer par des voyous en ville. Ils te volent tout ton MATOS. Remet tes cartes MATOS en dessous de la pile.

Royaume De Glace	Royaume De Glace	Royaume De Glace
Il fait froid ici. Trop froid. Tu places cette carte sous ta figurine et la prochaine fois, tu passeras ton tour et tu remettras cette carte dans la pioche.	Si tu as une pioche, tu creuses la glace, et tu découvres de la glace à la menthe, en dessous de la glace ! Tu la manges, et tu es plein d'énergie ! Avance de 3 cases.	Tu glisses et tu perds du MATOS. Place un rond MATOS (du jeu) là où tu es et remet une carte MATOS en dessous de la pioche, si tu en as.
Royaume De Glace	Royaume De Glace	Royaume De Glace
Tu aides FEMME AGEE à rentrer chez elle. Pioche une carte bonne œuvre. Et avance d'une case !	Te voilà au palais de PRINCE et de MINI PRINCESSE ! Mais tu décides de saccager leur beau jardin de glace. Pioche une carte mauvaise œuvre.	Tu rencontres GOUTTE. Tu discutes bien avec lui. Vu que c'est ton ami, il t'emmène dans sa motoneige. Et tu avances... de 7 cases !

matos de MATOS	matos de MATOS	matos de MATOS
UNE PIOCHE ! Garde-la, ça peut servir.	Tu monte dans Fuzelle. Tu vas deux fois plus vite. A chaque fois que tu lances le dé pour avancer, double ton score.	Tiens, un cheval ! A chaque fois que tu lances le dé pour avancer, tu ajoutes 1 à ton score.
matos de MATOS	matos de MATOS	matos de MATOS
Super, un vieux vélo tout rouillé ! Tu vas aller plus vite qu'a pied ! A chaque fois que tu lances le dé pour avancer, tu ajoutes 2 à ton score.	Un bateau gonflable ! Ici ! Super ! Tu le mets dans ton sac à dos. Quand tu traverseras les cases eau, tu avanceras d'une case supplémentaire par case eau. Bon courage pour le calcul.	UNE PIOCHE ! Garde-là, ça peut servir.

matos de MATOS	matos de MATOS	matos de MATOS
UNE PIOCHE ! Garde-la, ça peut servir.	Tu rencontres le légendaire MATOS. Fier de son matos, MATOS te prête sa voiture ! Grâce à elle, tu ajoutes 4 à ton score de dé.	Un fusil ! Quand c'est à ton tour de jouer, à la fin du tour, tu peux braquer le personnage de ton choix, et tu lances le dé à nouveau. Si c'est un 6, tu lui voles la carte que tu veux.
matos de MATOS	matos de MATOS	matos de MATOS
Une LUGE toute rouillée ! Si tu vas sur la glace, tu ajoutes 1 à ton score de dé pour te déplacer.	Un hélicoptère tout rouillé ! Tu vas ou tu veux dans le Royaume des personnages, sauf dans le palais du ROI. Attention, cette carte ne peux te servir qu'une seule fois, après tu la remets dans la pioche.	UNE PIOCHE ! Garde-là, ça peut servir.

Vallée De La Haine	Vallée De La Haine	Vallée De La Haine
Quelle chaleur ! Tu n'a presque plus d'eau dans ta gourde. Tu rencontres HUMILITÉ. Déplace ta figurine ou tu veux dans *La Vallée De La Gloire.*	Voici SCORPION ! Tu lui proposes de l'eau en échange de ses services, et tu lui demande d'aller attaquer ton voisin de gauche. Ce voisin perd une bonne œuvre, si il en a. Quant à toi, tu pioches une mauvaise œuvre.	QUERELLOR approche. Tu refuses la bagarre et la violence, tu refuses de t'énerver. Tu pioches une bonne œuvre.
Vallée De La Haine	Vallée De La Haine	Vallée De La Haine
PHASME te met à l'épreuve. Tu réponds mal aux questions. Tu pioches une mauvaise œuvre	PHASME te met à l'épreuve. Tu réponds bien aux questions. Tu pioches une bonne œuvre.	Si tu as une pioche, tu creuses le sable et tu découvres de l'eau au fond du sable. Tu reprends des forces, et tu avances de 5 cases.

Vallée De La Gloire	Vallée De La Gloire	Vallée De La Gloire
Tu es devenu fier de toi, à force de marcher dans cette vallée luxuriante. Tu rencontres ORGUEIL. Déplace ta figurine ou tu veux dans *La Vallée De La Haine.*	Voilà BZZZ qui te fait grimper sur son dos. Tu peux avancer de 3 cases, ou alors tu te rends dans une des cases "ruche" de ton choix.	LIBEMIEL te soigne. Tu es tellement en pleine forme que tu décides de faire une bonne ou une mauvaise œuvre, au choix. Pioche la carte correspondante.
Vallée De La Gloire	Vallée De La Gloire	Vallée De La Gloire
A force de rencontrer des gentils insectes, tu ne fais plus trop de mal. Retire une carte mauvaise œuvre de ton choix et remet-là en dessous de la pioche.	Tu rencontres enfin LAIT, et tu grandis. Place ta figurine sur une des feuilles A4 qui touche *La Vallée De La Gloire.*	Si tu as une pioche, tu aides TRAVAILLEUSE dans son travail et tu rejoues ! Et oui, le travail ça paie !

EXTENSION : LES POUVOIRS !

MATOS

Quand il pioche du MATOS, il pioche 2 cartes MATOS.

COLÉRIQUE

Quand il arrive sur un rond mauvaise œuvre, il lance le dé. Si il fait un 6, il pioche une autre mauvaise œuvre supplémentaire.

TROIS

A chaque fois qu'il fait 3, il avance de 3 et il rejoue 3 fois ! (et si il refait 3, il rejoue encore 3 fois... etc)

MESSAGER

Si il croise un personnage, si c'est un méchant il passera son tour au prochain tour (couchez la figurine pour s'en souvenir), et si c'est un gentil qui le croise, ce gentil pioche une bonne œuvre. Dans tous les cas, s'il croise un personnage, MESSAGER pioche 2 bonnes œuvres !

CERVEAU

Au début de la partie, CERVEAU note sur un bout de papier qui il pense être le vainqueur. A la fin de la partie, si c'est le bon pronostic, CERVEAU ajoute 3 points bonne œuvre à son score.

PAIX.

Si il fait 1, PAIX peut inverser la plus importante oeuvre (bonne ou mauvaise) du meilleur personnage (celui qui a le score le plus haut) avec la moins importante (bonne ou mauvaise) du personnage qui est le dernier en termes de score.

PATIENCE

PATIENCE peut ralentir le ROI. Si il fait 6, PATIENCE peut décider de faire reculer le ROI d'une case, au lieu de le faire avancer.

JOIE

Si c'est un gentil qui gagne, JOIE gagne 2 points bonne œuvre.

MADAME BONTE

Si elle fait 1, MADAME BONTE donne une carte MATOS à un personnage et elle pioche une bonne œuvre.

LUMIÈRE

Si il fait 1, LUMIÈRE peut discretement voir toutes les premières cartes des pioches.

INCRÉDULE.

Quand il pioche une bonne œuvre, il lance le dé. Si c'est un 1, il replace sa bonne œuvre en dessous de la pioche et il pioche une mauvaise œuvre.

CONTRÔLE

Si il fait 1, il peut refuser la carte qu'il vient de piocher, la remettre en dessous de la pile et repiocher à nouveau. Peu importe la carte.

FOI

Si elle fait 1, elle peut intervertir 2 feuilles A4... Et oui.. Si tu as de la foi comme un petit grain de moutarde...

DOUCEUR

Tranquille ! Si un personnage fait 5 ou 6, DOUCEUR lance le dé. Si c'est un 1, le personnage n'avance pas.

BIENVEILLANCE

Lance le dé. Si c'est 1, BIENVEILLANCE pioche 2 bonnes œuvres, et elle choisi un personnage qui pioche une bonne œuvre.

MEGA LIVRE

Si il fait 1, MEGA LIVRE peut faire avancer 2 personnages de 3 cases, et les personnages doivent faire les actions correspondantes. Il peut aussi avancer lui aussi de 3 cases.

MENTEUR

Si personne ne le voit, il peut tricher. Mais s' il se fait prendre, il perd toutes ses œuvres. A la fin de la partie ,il devra dire combien de fois il a triché. Il ne peut pas gagner sans tricher. (sinon, c'est le 2ème qui gagne)

LE LIVRE

Si il fait 1, LE LIVRE peut faire avancer 2 personnages de 3 cases, et les personnages doivent faire les actions correspondantes.

MEGA PATIENCE

Il peut ralentir le ROI. Si il fait 6, MEGA PATIENCE peut décider de faire reculer le ROI de 6 cases, au lieu de le faire avancer. Si il fait un autre score, il peut faire reculer le ROI d'une case.

AMOUR

À la fin de la partie, AMOUR lance le dé. Elle ajoute le nombre de points du dé à son score de bonnes œuvres.