



2-4



5+



10 min

## La guerre de la couronne

Préparez-vous à la bataille !

### Contenu

60 jetons dont:

- 50 jetons numérotés de 1 à 5
- 2 Jokers
- 2 jetons de faillite
- 2 reines
- 2 rois
- 2 princes

### But du jeu

A chaque tour, le joueur qui a la valeur de couronne la plus haute remporte le tour. Chacun empile ses gains. Le joueur qui a la pile la plus haute sera le gagnant du jeu.

### Mise en place

Avant de commencer le jeu, mélangez les jetons et placez-les sur la table, face du côté de la table.

### Déroulement du jeu

Tous les joueurs piochent 1 jeton en même temps. Le joueur avec le jeton de la valeur la plus haute remporte le tour et il récupère les jetons des autres joueurs.

### Jetons spéciaux



Roi

Il l'emporte sur tous les jetons numérotés, sur la reine et sur le prince. Il reçoit 2 jetons de chacun des joueurs (s'ils ont assez pour les donner).



Reine

Elle l'emporte sur tous les jetons numérotés et sur le prince. Elle peut choisir 1 des joueurs qui devra lui donner 2 jetons.



Prince

Il l'emporte sur tous les jetons numérotés. Chaque joueur (sauf lui) doit remettre 2 jetons dans la pioche au milieu de la table.



Joker

Il l'emporte sur tous les autres jetons numérotés et il A LE DROIT d'échanger sa pile avec la pile d'un autre joueur



Faillite

Oh non !!! Le joueur donne le jeton au gagnant de ce tour et il remet la moitié de ses jetons dans la pioche au milieu de la table.

### La bataille pour la couronne

Si 2 joueurs ou plus ont des jetons avec le même numéro ou la même image – ils commencent une bataille pour la couronne. Il y a bataille seulement si les jetons de même valeur sont supérieurs à tous les autres jetons face vers le haut. Chaque joueur participant à la bataille pioche un autre jeton et le place sur son premier jeton. Le joueur avec le jeton de valeur la plus élevée gagne le tour et remporte tous les autres jetons du tour.

### La fin du jeu

Quand la pioche est vide ou ne contient pas assez de jetons pour tous les joueurs, on compare les piles. **Le joueur avec la pile la plus haute gagne la partie.**

### Variante : Le jeton « chance »

Au début du jeu, chaque joueur pioche un jeton, qu'il conserve auprès de lui sans en révéler la valeur aux autres. Il pourra utiliser ce jeton une seule fois pendant le jeu. Quand un joueur veut utiliser son jeton « chance », il doit annoncer « J'échange ! » et il place son jeton « chance » au-dessus du jeton qu'il a pioché. A ce moment-là d'autres joueurs peuvent aussi annoncer « J'échange ! » et placer leur jeton « chance » au-dessus du jeton qu'ils ont pioché. Le jeu continue avec le jeton « chance » au lieu du jeton pioché (y compris une bataille pour la couronne, etc.)

Remarque : on ne peut pas utiliser le jeton « chance » pour l'échanger avec un jeton faillite !



By Foxmind Group

Jeu d' Achva Michlin, Cigale Meshel,  
Nir Doron. TADA! Innovations