

# Le Jeu des Trois Couronnes

## ☐☐ Thème

Dans *Le Jeu des Trois Couronnes*, chaque joueur incarne un royaume en quête de prestige. Pour briller à travers les âges, il faudra équilibrer autorité, noblesse et soutien populaire. Les dés symbolisent les trois piliers du pouvoir :

- **La Couronne** (Dé 1) – le pouvoir royal (*résultat : 6*)
- **Le Seigneur** (Dé 2) – la noblesse (*résultat : 5*)
- **Le Peuple** (Dé 3) – la base du royaume (*résultat : 4*)

Construisez un royaume équilibré, formez des alliances, ou déclarez la guerre pour gravir les échelons de la gloire.

---

## ☐☐ Matériel

- 3 dés à 6 faces
  - Un carnet de score ou des jetons
  - 1 à 4 joueurs
  - Durée : environ 20 minutes
- 

## ☐☐ Déroulement d'un tour

1. Le joueur actif dispose de **3 lancers maximum**.
  2. Il doit obtenir ses dés **dans cet ordre** :
    - **D'abord** un 6 (Couronne)
    - **Ensuite** un 5 (Seigneur)
    - **Enfin** un 4 (Peuple)
  3. Un dé ne peut être conservé **que si l'étape précédente est remplie**.
  4. Une fois un dé gardé, il ne peut plus être relancé.
-

# 🎲 Points de victoire

Résultat des dés	Nom du royaume	Points
6-5-4	Royaume complet	15 pts
6-5-x	Noblesse instable	valeur du 3e dé
6-x-y	Couronne isolée	0 pt
Aucune Couronne	Royaume déchu	-3 pts

# 🎲 Bonus thématiques

Certaines combinaisons particulières rapportent des points supplémentaires ou modifient votre score :

Combinaison	Nom	Effet
6-5-4 au 1er lancer	Royaume prospère	50 pts
6-5-5	Royaume noble	10 pts (noblesse en rivalité)
6-6-4	Royaume tyrannique	10 pts (deux rois, un peuple soumis)
6-4-4	Révolution	8 pts (un peuple fort face à la Couronne)
6-6-6	Excès de pouvoir	Score total divisé par 2

🗨️ 🎲 Ajoutez une touche de narration pour incarner votre royaume !

# 🎲 Exemples d’histoires

- **6-5-4** : "Mon royaume est en parfaite harmonie."
- **6-5-2** : "Un noble loyal tente de gouverner un peuple affamé."
- **6-3-1** : "Sans noblesse, la Couronne chancelle dans le chaos."
- **6-6-6** : "L'autorité absolue a mené mon royaume à sa chute."

# ✕ Actions spéciales (avant les lancers)

## ☐☐ Action de Guerre – *Le Peuple s'arme et les Seigneurs commandent*

- Déclarée **avant** le premier lancer.
- Le joueur actif **mise 10 points** et cible un adversaire.
- Il lance les **3 dés une seule fois**.
- **Si 2 ou 3 dés font 4 ou 5** → il **vole 30 points** à l'adversaire et **récupère sa mise**.
- Sinon → **il perd sa mise**, donnée à la cible.
- Un joueur **ne peut être ciblé deux tours consécutifs**.

☐☐ "Votre peuple se soulève sous le commandement des seigneurs pour conquérir un royaume voisin."

## ☐☐ Action d'Alliance – *La Couronne propose un traité*

- Déclarée **avant** le premier lancer.
- Le joueur actif propose une alliance à un autre joueur.
- Les deux joueurs **misent 5 points chacun**.
- Le joueur actif lance **les 3 dés une seule fois**.
- **Si au moins 1 dé fait un 6** → **chacun gagne 10 points** et récupère sa mise.
- Sinon → **chacun perd sa mise**.
- **Un joueur ne peut proposer une alliance deux tours de suite**.

☐☐ "La Couronne tend la main à un voisin, scellant un pacte de prospérité."

# ☐ Fin de partie

- La partie dure **7 tours**.
  - À la fin du 7<sup>e</sup> tour, le joueur avec le plus de points est déclaré **Roi Suprême des Trois Couronnes**.
- 

# ☐☐ Variante optionnelle : Royaume déclinant

- À chaque tour, si un joueur **ne marque aucun point**, il perd **1 point supplémentaire** de "prestige".
  - Cela ajoute un effet boule de neige thématique pour les royaumes instables.
- 

Révision #8

Créé 5 avril 2025 13:14:33 par Admin

Mis à jour 25 avril 2025 12:52:45 par Admin