

LE ROI DES CASTORS

Dans une forêt lointaine, se trouve un petit village bien caché à l'abri des regards. Ce village se nomme **Saint-Rondin-sur-Rivière**.

Tous les cinq ans, les castors du village participent à un concours unique : **construire le plus de barrages pour devenir le prochain roi !**

Contenu de la boîte :



42 cartes «Rondin».



30 cartes «Action».



6 cartes «Personnage».



12 cartes «Bonus».



2 cartes «Remerciements» recto-verso.



3 cartes «Rappels des règles» recto-verso.



Découvrez les règles en vidéo en scannant le QR Code !

Mise en place :

1. Prenez les 6 cartes «Personnage». Mélangez-les et distribuez-les aux joueurs. Une fois la distribution terminée, les joueurs retournent leurs cartes «Personnage». Les personnages sont toujours visibles. Ceux non distribués sont mis de côté.

Note : certains personnages ont des avantages avant le début de la partie, assurez-vous de donner leurs atouts avant de mélanger les cartes du jeu.

2. Prenez les cartes en fonction du nombre de joueurs :

Joueurs	Rondins	Actions	Bonus
2	16 petits, 12 moyens, 8 gros	6 Récoltes, 8 Troc, 6 Protection	Aucune
3	42 (toutes)	6 Récoltes, 8 Troc, 8 Protection, 3 Chapardage	2 Espions
4	42 (toutes)	30 (toutes)	4 Espions, 2 Pioche, 2 Protection, 2 Recyclage
5	42 (toutes)	30 (toutes)	12 (toutes)

Note : sur certaines cartes vous verrez ce type de symbole :

il vous permet de sélectionner rapidement les cartes en fonction du nombre de joueurs.
3+ : à partir de 3 joueurs.
4+ : à partir de 4 joueurs.
5+ : à partir de 5 joueurs.

3. Mélangez ensuite les cartes et distribuez 5 cartes à chaque joueur. Le reste des cartes non distribués forme la pioche.

Le joueur qui imite au mieux le Roi des Castors (voir la boîte) est le premier joueur.

La partie peut commencer !

Tour de jeu :

Chaque tour se déroule en quatre étapes :

1. Pouvoir Personnage (Optionnel) :

Le joueur peut, s'il le veut, utiliser le pouvoir de son personnage.

2. Pioche (Obligatoire) :

Le joueur pioche une carte de la pioche.

3. Action Principale (Obligatoire) :

Le joueur doit choisir et effectuer l'une des options suivantes :

♦ **Option A :** Le joueur peut jouer jusqu'à trois cartes Rondins.

Note : si vous avez complété un barrage, votre tour est immédiatement terminé.

♦ **Option B :** Jouer une carte Action ou Bonus.

Le joueur joue une carte action ou bonus de sa main et applique immédiatement son effet. Si la carte porte la mention «REJOUEZ», le joueur peut effectuer un nouveau choix (poser des rondins, jouer une carte action/bonus ou défausser)

♦ **Option C :** Défausser.

Le joueur défausse une à trois cartes de son choix de sa main.

4. Fin de Tour :

Le joueur doit toujours avoir 5 cartes en main. S'il en a trop ou peu, il doit défausser ou piocher. Une exception concerne le Bûcheron, qui termine son tour avec six cartes en main.

Fin de partie :

La partie s'arrête lorsqu'un joueur a fini la construction de ses barrages.

Le nombre de barrages varie selon le nombre de joueurs :

♦ Pour 2 et 3 joueurs : 3 barrages de 7 points (soit un total de 21 points)

♦ Pour 4 joueurs : 4 barrages de 5 points (soit un total de 20 points).

♦ Pour 5 joueurs : 3 barrages de 5 points (soit un total de 15 points).

Dans cet exemple pour 2 joueurs, Henri qui joue avec le Maître-Nageur a durant son tour fait son 3ème barrage. La partie est donc terminée.



Règles de Construction des Barrages :

La construction est basée sur la valeur totale des rondins et non sur leur nombre (sauf indication contraire dans certains modes de jeu). Par exemple, un objectif de «barrage de 7 points» peut être atteint avec des cartes de valeur 2, 2 et 3 (2+2+3 = 7 points).

♦ **Ordre Obligatoire :** Vous devez toujours jouer la valeur la plus petite de votre main lors de votre construction.

♦ **Croissance :** Les rondins suivants doivent être empilés par ordre croissant ou égal à la valeur précédente (ex: 1 -> 1 -> 2 -> 3).

♦ **Interdiction :** Il est interdit de placer un rondin de grande valeur sur un rondin de petite valeur (ex: 3 sur 1 est interdit).

♦ **Permanence :** Une fois qu'un rondin est posé, il ne peut plus être déplacé.

Exemples de construction valides

♦ · Barrage de 5 points : [1] + [2] + [2] = 5 points (avec 3 cartes)

♦ · Barrage de 7 points : [1] + [1] + [1] + [2] + [2] = 7 points (avec 5 cartes)

♦ · Barrage de 7 points : [2] + [2] + [3] = 7 points (avec 3 cartes)

Placement : Vous pouvez placer vos rondins comme vous le voulez en respectant les règles précédentes.

Exemple : Henri a 3 cartes rondins ([1] + [1] + [2]). Il pose sa première carte rondin [1] pour faire son premier barrage et pose à côté ses cartes [1] + [2] pour construire son second barrage.



Note : si vous dépassez le nombre de points demandé pour la construction d'un barrage, votre barrage sera accepté. Par exemple vous avez mis des cartes rondins qui font un total de 9 points alors qu'il fallait faire un barrage de 7 points, il sera validé.

Les cartes Personnages :



Note:

- ♦ Les Bonus des personnages sont des pouvoirs passifs. Vous pouvez les activer durant votre tour.
- ♦ Quand on parle de "Réserve" pour La Sentinelle et Le Vieux Sage, c'est de mettre les cartes à gauche de vos personnages. On ne peut pas vous prendre des cartes de la réserve.
- ♦ Pour le pouvoir "Conteur soporifique" vous pouvez si vous le souhaitez raconter une vraie histoire.
- ♦ Exemple pour le bonus de l'Architecte : la condition de victoire à 3 joueurs est de faire 3 barrages de 7 points. Avec ce bonus vous pouvez faire 1 barrage de 7 points et 2 barrages de 6 points pour terminer la partie.
- ♦ Lorsque le pouvoir "Monopole du Marchand" est activé, vous piochez à chaque fois qu'un joueur doit piocher (que ce soit lors de sa phase de pioche ou par l'intermédiaire d'une carte Action ou Bonus).

Les cartes Actions :



Les cartes Bonus :



Les cartes Remerciements :



Note:

- ♦ Lorsqu'on utilise "Chapardage Furtif" les cartes Rondin qu'on vole vont dans notre main.
- ♦ La carte "Troc Avantageux" vous permet de défausser jusqu'à 2 cartes et de piocher jusqu'à 2 cartes.
- ♦ Les cartes "Remerciements" sont optionnels. Vous pouvez les choisir avant de commencer vos parties.

Les autres modes de jeu :

LE MODE EXPERT

Ce mode de jeu, ajoute deux nouvelles notions et un nouveau tableau de score.

- ♦ La Rivière :
 - Après avoir distribué les cartes aux joueurs, mettez 4 cartes face visible à côté de la pioche.
 - Lorsqu'une carte est choisie dans cette Rivière, mettez une nouvelle carte toujours face visible.
- ♦ Construction Optimisée :
 - Activable une seule fois par tour Déplacez jusqu'à deux cartes rondins d'un barrage à un autre.

Tour de jeu :

Chaque tour se déroule en quatre étapes:

- 1. Pouvoir Personnage (Optionnel):**
Le joueur peut, s'il le veut, utiliser le pouvoir de son personnage.
- 2. Pioche Obligatoire:**
Le joueur peut piocher soit dans la pioche face cachée soit une carte face visible de la Rivière.
- 3. Action Principale (Obligatoire):**
Le joueur doit choisir et effectuer l'une des options suivantes:

- ♦ **Option A:** Jouer des Rondins :
Le joueur peut jouer jusqu'à trois cartes rondin de sa main et les placer dans ses barrages, en respectant les règles de construction.
- ♦ **Option B:** Jouer une Carte Action ou Bonus : Le joueur joue une carte action ou bonus de sa main et applique immédiatement son effet.
Si la carte porte la mention «REJOUEZ», le joueur peut effectuer un nouveau choix (poser des rondins, jouer une carte action/bonus ou défausser)
- ♦ **Option C:** Défausser : Le joueur défausse une à trois cartes de son choix de sa main.
- ♦ **Option D:** Construction Optimisée (une fois par partie)

- 4. Fin de Tour:** Le joueur doit toujours avoir 5 cartes en main. S'il en a trop ou peu, il doit défausser ou piocher. Une exception concerne le Bûcheron, qui termine son tour avec six cartes en main.

Fin de partie :

Le Mode Expert amène un nouveau système de points de victoire.

- ♦ 2-3 joueurs : Le premier joueur à atteindre 15 points de victoire

- ♦ 4 joueurs : Le premier joueur à atteindre 14 points de victoire.
- ♦ 5 joueurs : Le premier joueur à atteindre 11 points de victoire.

Pour obtenir ces points de victoire, il faut construire les barrages suivants:

- ♦ Un barrage de 7 points vous rapporte 4 points de victoire
- ♦ Un barrage de 6 points vous rapporte 3 points de victoire
- ♦ Un barrage de 5 points vous rapporte 2 points de victoire
- ♦ Un barrage de 4 points vous rapporte 1 point de victoire

Durant vos constructions vous pourrez obtenir des points bonus et qui sont cumulables:

- ♦ Bonus Vitesse : +2 points si le joueur a cinq barrages complets ou plus.
- ♦ Bonus Symétrie : +1 point si tous les barrages du joueur ont la même valeur totale (minimum trois barrages).
- ♦ Total Cumulable : Un joueur peut obtenir jusqu'à +3 points (Vitesse + Symétrie).

Note: Pour les modes normal et expert, vous pouvez essayé de respecter le nombre de points demandés pour la construction des barrages. Si vous dépassez la valeur demandée, votre barrage ne sera pas pris en compte.

LE MODE DECOUVERTE

C'est le mode le plus accessible pour les plus jeunes:

- ♦ Vous ne jouez pas avec les cartes «Personnage».
- ♦ Pour la construction des barrages, la valeur des cartes rondins n'est pas pris en compte, seulement leur nombre
 - Exemple: pour un barrage de 4 points, il vous suffit de poser 4 cartes rondins de n'importe quelle valeur.

Le tour de jeu reste le même que pour une partie classique.

La partie se termine lorsqu'un joueur a atteint l'objectif suivant:

- ♦ 2 à 3 joueurs : le premier à faire 3 barrages de 4 cartes rondins
- ♦ 4 joueurs : le premier à faire 3 barrages de 3 cartes rondins
- ♦ 5 joueurs : le premier à faire 2 barrages de 4 cartes rondins

LE MODE EQUIPE 2V2

Vous êtes des ouvriers du Castor Bûcheron qui a promis une belle salade de fruits sauvages pour ceux qui ont terminé les barrages. Vous êtes en avance mais il ne reste plus qu'une quarantaine de rondins à se partager ! Récupérez-en le plus pour faire le meilleur barrage de qualité !

Dans ce mode de jeu, les valeurs des cartes rondins pour la construction des barrages n'est pas pris en compte, seulement le nombre de cartes à poser.

Mise en place :

- 1) Ne prenez aucune carte personnage
- 2) Prenez toutes les cartes rondins, mélangez-les et faites une pioche.
- 3) Prenez toutes les cartes actions/bonus, mélangez-les et faites une seconde pioche.
- 4) Formez 2 équipes de 2 joueurs chacune.
- 5) Distribuez par équipe 4 cartes :

- ♦ 2 cartes rondins
- ♦ 2 cartes actions/bonus

Tour de jeu de l'équipe :

- 1) Piochez une carte rondin obligatoire dans la pioche rondin dédiée.
- 2) Phase de concertation : les membres de l'équipe peuvent se montrer leurs cartes et prendre une décision commune.

3) Choisir une des options suivantes :

- ♦ Poser jusqu'à 3 cartes rondins
 - Note : les barrages que vous faites peuvent vous apporter des bonus
- ♦ Jouer une carte action ou bonus
- ♦ Défausser jusqu'à 1 à 3 cartes

4) Si l'équipe a plus ou moins de 4 cartes, il faudra défausser ou repiocher avant de passer le tour à l'autre équipe.

Règles de construction des barrages dans ce mode :

- ♦ Placement libre : Empiler les cartes rondins dans n'importe quel ordre
- ♦ Ignorer les valeurs : Seul le nombre de cartes compte pendant le jeu
- ♦ Une fois placé, ne bouge plus : Les rondins restent dans leur barrages

En fonction du barrage réalisé, vous avez des bonus :

- ♦ Barrage de 5 cartes rondins > Piochez 1 carte rondin supplémentaire
- ♦ Barrage de 7 cartes rondins > Piochez 2 cartes rondins supplémentaires
- ♦ Barrage de 10 cartes rondins > Piochez 3 cartes rondins supplémentaires

Note : Les bonus s'appliquent immédiatement et permettent de dépasser temporairement les 4 cartes en main.

Fin de partie :

La partie se termine immédiatement quand la pioche de rondins est vide. Pour connaître le vainqueur, les 2 équipes vont compter les valeurs de chaque cartes rondins.

L'équipe qui a le plus de points remporte la partie !

S'il y a égalité, on compte les cartes actions/bonus de chaque équipe.

Si une des 2 équipes a le plus de cartes actions/bonus que l'autre, elle remporte la partie ! S'il y a toujours une égalité, la victoire est partagée.



LE MODE SOLO

Vous venez de débarquer à **Saint-Rondin-sur-Rivière** ! Tout le monde vous salue et vous souhaite la bienvenue, sauf le Castor Bûcheron qui vous met tout de suite au défi de faire le meilleur barrage possible. Mais vous n'êtes pas seul puisqu'un ami viendra vous prêter main forte !

Dans ce mode de jeu, les valeurs des cartes rondins pour la construction des barrages n'est pas pris en compte, seulement le nombre de cartes à poser.

Mise en place :

- 1) Choisissez une carte personnage
Important : votre allié ne peut PAS utiliser son pouvoir et son bonus en mode solo. Il sert uniquement de main supplémentaire que vous contrôlez. Le choix du personnage allié est purement esthétique.
- 2) Prenez toutes les cartes rondins
- 3) Prenez 25 cartes Action (6 Chapardage Furtif, 7 Troc Avantageux, 6 Protection Permanente et 6 Récolte Abondante)
- 4) Mélangez-les et distribuez 10 cartes (5 pour vous et 5 pour votre allié face visible) et 6 cartes face visible pour le Bûcheron
- 5) Le reste des cartes non distribué forme la pioche.

Exemple :



Tour de jeu :

- ♦ Votre équipe (vous gérez votre main ainsi que celle de votre allié comme une seule ressource).

Choisissez une des options suivantes :

- ♦ **Option A :** Jouer des Rondins : Le joueur peut jouer jusqu'à trois cartes rondin de n'importe quelle main (vous ou allié)
Exemple : 3 rondins de votre main ou 2 de votre main + 1 de votre allié.
- ♦ **Option B :** Jouer une Carte Action de n'importe quelle main, appliquez son effet puis défaussez la carte
- ♦ **Option C :** Défausser. Le joueur défausse une à trois cartes de son choix de n'importe quelle main. Une fois une des options effectuée, piochez jusqu'à avoir de nouveau 10 cartes au total.

Tour du Bûcheron :

- ♦ **Pouvoir spécial :** Tous les rondins de valeur 1 deviennent automatiquement des rondins de valeur 2. Le Bûcheron garde toujours 6 cartes

Action du Bûcheron :

- ♦ Posez 2 cartes rondins.
- ♦ Défaussez toutes les actions
- ♦ Piochez jusqu'à 6 cartes

Fin de partie :

Dès qu'une équipe a posé 17 cartes rondins, la partie s'arrête immédiatement !

Comptez les valeurs et celui qui a le plus de points gagne !

Exemple :

Votre équipe atteint 17 rondins en premier :

- ♦ Vos 17 rondins : [1, 1, 1, 2, 2, 2, 3, 3, 1, 1, 2, 2, 1, 1, 3, 2, 2] = 30 points
- ♦ Bûcheron (15 rondins) : [2, 2, 3, 3, 3, 2, 2, 3, 2, 2, 3, 2, 2, 2] = 34 points
Bûcheron gagne ! (34 > 30) malgré moins de rondins

En cas d'égalité, celui qui a déclenché la fin de la partie gagne.

FAQ - Le Roi des Castors :

Chapardage Furtif & Mode Solo :

Q: Comment utiliser «Chapardage Furtif» en mode solo ?

R: Vous pouvez prendre 2 cartes rondins au choix parmi les cartes face visible du Bûcheron (ses 6 cartes). Les cartes volées vont dans votre main. Par contre si vous avez plus de 10 cartes, vous devrez défausser.

Règles de construction :

Q: Peut-on dépasser le nombre de points requis pour un barrage ?

R: Oui, si votre barrage fait plus de points que demandé, il est quand même valide.

Exemple : 9 points au lieu de 7 requis = barrage accepté.

Q: Que signifie «jouer la plus petite valeur en premier» ?

R: Parmi les cartes rondins que vous voulez poser ce tour, vous devez commencer par placer celle avec la plus petite valeur.

Exemple : si vous avez [1], [2], [3], posez d'abord le [1].

Cartes & Effets :

Q: Que signifie «REJOUER» sur certaines cartes ?

R: Après avoir appliqué l'effet de la carte, vous pouvez immédiatement effectuer une nouvelle action (poser des rondins, jouer une autre carte, ou défausser).

Q: Les effets des personnages sont-ils obligatoires ?

R: Non, les pouvoirs des personnages sont optionnels. Vous pouvez les utiliser ou non selon votre stratégie.

Q: Combien de cartes dois-je avoir en main à la fin de mon tour ? R: Toujours 5 cartes, sauf le Bûcheron qui en garde 6. Piochez ou défaussez pour ajuster.

Modes de jeu :

Q: Quelle différence entre mode Normal et Découverte ?

R: Le mode Découverte n'utilise pas les cartes Personnages et se base uniquement sur le nombre de cartes

(pas leurs valeurs) pour construire les barrages.

Q: Peut-on mélanger les modes ?

R: Non, chaque mode a ses propres règles spécifiques. Choisissez un mode avant de commencer et respectez ses règles.

Situations spéciales :

Q: Que faire si la pioche est vide ?

R: Mélangez la pile de défausse pour former une nouvelle pioche.

Q: Peut-on déplacer un rondin déjà posé ?

R: Non, une fois qu'un rondin est placé dans un barrage, il ne peut plus être déplacé (sauf effet spécial comme «Construction Optimisée» du mode Expert).

Crédits :

Équipe de création :

Auteur et Game Designer

Mickaël Rivière

Illustrateur et graphiste

Luth Ostinato

Éditeur

Maiki Prod

Remerciements spéciaux :

Un grand merci à nos familles et proches dans le soutien de ce projet.

Spécial dédicace à Synda, Bruno et au bar à jeu Lila and The Barber.

Luth remercie Émeline de lui avoir donné énormément de force, Bérénice pour ses précieux conseils et la guilde des CDL pour leur soutien indéfectible. Spéciale Dédicace également à Omar et Cora, ses BG d'amour !

Contact & informations :

Maiki Prod

6 allée du Pas du Lièvre
33320 Le Taillan Médoc
France

Site officiel

www.maikiuniverse.com/le-roi-des-castors

Suivez-nous sur nos réseaux sociaux :

Facebook : @leroidescastors

Instagram : @leroidescastors

YouTube : Le Roi des Castors

TikTok : @le roi des castors

Luth Ostinato :

Site web : www.luthostinato.com

Instagram & co : @luth_ostinato

Mentions Légales :

© 2025 Maiki Prod. Tous droits réservés.

«Le Roi des Castors» est une marque déposée de Maiki Prod.

Toute reproduction, même partielle, est interdite sans autorisation préalable écrite de l'éditeur.

Première édition - 2025

Imprimé en Chine

Âge recommandé : 8 ans et plus

Nombre de joueurs : 2 à 5 joueurs

Durée : 10 à 15 minutes

**Amusez-vous bien et
que le meilleur castor gagne !**

