

INSTRUCTIONS

Prépare-toi à une bataille cosmique !

Tu es un empereur qui combat pour les Couronnes Cosmiques, en jouant des cartes contre tes adversaires pour gagner le plus de couronnes possible. Celui qui possède le plus grand nombre de Couronnes Cosmiques remporte la partie et devient le Souverain de l'Univers.

CLANS DE COSMIC CROWNS

Tu joueras avec **4 clans**.

AIGLE
GRENOUILLE
CHIEN
RAPTOR

CLASSEMENT DES CARTES

Divine

Les cartes les plus puissantes, chacune avec un effet spécial.

Empereur / Impératrice

Le chef des armées du clan.

Général

De une étoile à trois étoiles.

Soldat

De 2 à 10.

Assassin

Valeur de 1, avec effet spécial.

Voleur

Valeur de 0, avec effet spécial.

CARTES DIVINES

Lorsqu'une carte Divine est jouée, son effet s'applique immédiatement.

Seule la **première carte Divine jouée pendant un tour** a un effet. Toute autre carte Divine jouée ensuite dans le même tour est ignorée. Son effet se termine au début du tour suivant.

Étoile Filante

Si tu gagnes le tour, un vœu t'est accordé :

tu peux changer le Clan du Champ de Bataille avec un clan de ton choix.

Prends le clan qui est au sommet de la pile du Champ de Bataille et remplace-le par le nouveau clan.

Les autres joueurs doivent se défausser d'une carte de leur main.

Le Diable

Si tu gagnes le tour, vends ton âme.

Le Diable change le Clan du Champ de Bataille.

Révèle la carte au sommet de la pile du Champ de Bataille et remplace le clan actuel par celui-ci.

Les autres joueurs doivent se défausser d'une carte de leur main.

Les clans du Champ de Bataille ne peuvent pas triompher contre les cartes Divines.

CARTES DIVINES COMME CHAMP DE BATAILLE

Si le donneur révèle **Étoile Filante**, il choisit le clan du Champ de Bataille pour le tour, puis le tour commence.

Si le donneur révèle **Le Diable**, le joueur à sa gauche choisit le clan du Champ de Bataille pour le tour, puis le tour commence.

CARTES EMPEREUR, GÉNÉRAL ET SOLDAT

Toutes les cartes **Empereur, Général et Soldat** n'ont pas d'effets spéciaux.
Suis simplement le classement des cartes.

CARTES ASSASSIN

L'Assassin a la **valeur de 1**.

Choisis un joueur qui n'a pas encore joué ce tour.
Prends une carte au hasard dans sa main et joue-la à sa place.
L'Assassin peut réussir ou échouer.

Si tu es la dernière personne du tour et que tu joues un Assassin, il n'y a personne à assassiner et la carte vaut simplement **1**.

Assassin comme Champ de Bataille

Si le donneur révèle une carte Assassin comme Champ de Bataille, le joueur à sa gauche pioche une carte au hasard dans la main du donneur et la joue à sa place.
Le clan révélé du Champ de Bataille reste actif pour le tour.

CARTES VOLEUR

Le Voleur a la **valeur de 0**.

Quand tu joues le Voleur, prends une **Couronne Cosmique** à un joueur qui en possède au moins une (s'il n'y en a pas, prends-la de la réserve).

Si personne ne bat ton Voleur ou ne dépasse le clan du Champ de Bataille, tu peux gagner le tour et prendre une autre couronne de la réserve comme n'importe quelle autre carte.

Voleur comme Champ de Bataille

Si le donneur révèle le Voleur comme Champ de Bataille, quelqu'un a été volé.
Remets une Couronne (si tu en possèdes une) dans la réserve.
Le clan révélé du Champ de Bataille reste actif pour le tour.

AUTRE

Saute la lecture et rejoins-nous en ligne pour regarder notre **vidéo d'instructions rapide et amusante**.

Visite :

www.sumaingames.com

et commence à jouer immédiatement !

D'autres langues sont disponibles en **format numérique**.

FOLLOW US

Instagram: @sumaingames

Facebook: Sumain Games

X: @sumaingames

MODE FACILE

Gagne sans transpirer.

Contrôle les quatre clans, planifie ta stratégie et récolte autant de couronnes que possible pour réclamer le trône !

PRÉPARATION DU JEU

Pour la première manche, distribue **10 cartes à chaque joueur**.

Celles-ci sont les cartes en main (ne les révèle pas).

Place les cartes restantes face cachée sur la table en une pile. Ce sera la **réserve de Couronnes Cosmiques**.

Retourne la carte du dessus de la pile pour révéler le **Clan du Champ de Bataille** de la manche. Ce clan dominera le pouvoir pendant cette manche.

CLAN DU CHAMP DE BATAILLE

contre CLAN GUIDE

Le **Clan Guide** est la première carte jouée pendant le tour.

Tous les joueurs doivent suivre le **Clan Guide** s'ils en ont un en main, indépendamment de la valeur.

S'ils n'en ont pas, ils peuvent jouer :

- une carte Divine
- une carte du **Clan du Champ de Bataille**
- ou n'importe quelle autre carte

Le **Clan du Champ de Bataille** bat toujours le **Clan Guide**.

Note importante : le **Clan du Champ de Bataille** ne peut pas battre les **cartes Divines**.

INSTRUCTIONS DE JEU

Une fois que tu connais la valeur des cartes, la différence entre **Clan du Champ de Bataille** et **Clan Guide**, et le fonctionnement des effets spéciaux, il est temps de jouer à **Cosmic Crowns** !

La partie se joue en **10 manches**.

La première manche a **10 cartes chacun**, puis on diminue d'une carte à chaque manche jusqu'à **une seule carte**.

1

Dans la première manche, **le donneur commence**, suivi des autres joueurs dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le donneur joue la première carte (sauf si la carte révélée du **Champ de Bataille** a un effet spécial qui change cela).

Cette première carte établit le **Clan Guide** du tour.

2

Tous les joueurs doivent suivre le **Clan Guide** s'ils le peuvent, sinon ils peuvent jouer :

- une carte du **Clan du Champ de Bataille**, qui bat le **Clan Guide**
 - une **carte Divine**, qui gagne automatiquement le tour et peut changer le jeu
 - n'importe quelle autre carte
-

3

À la fin du tour, le joueur avec **la carte de plus grande valeur gagne**.

Le vainqueur prend **une Couronne Cosmique** dans la réserve et **commence le tour suivant**.

Continuez à jouer toutes les cartes en main pour **terminer la manche**.

4

Mélange toutes les cartes, distribue **9 cartes chacun** et répète le processus.

Les manches suivantes auront **8 cartes, puis 7, puis 6...** jusqu'à la dernière manche avec **1 seule carte**.

5

À la fin de la partie, le joueur avec **le plus de Couronnes Cosmiques** devient...

 **Souverain de l'Univers** 

S'il y a égalité, utilisez l'événement spécial **Égalité Furieuse** pour la départager.

ÉGALITÉ FURIEUSE

À la fin de la partie, s'il y a une égalité, préparez-vous à un **affrontement final** pour décider d'un seul vainqueur.

Tous les joueurs participent à **une dernière manche**.

Le donneur distribue **une carte à chacun**.

Le vainqueur de ce dernier tour **remporte toute la partie**, peu importe le nombre de couronnes qu'il possédait.

Un perdant peut voler la victoire.

Un gagnant peut tout perdre.

Quoi qu'il arrive, **le vainqueur de cet affrontement devient le Souverain de l'Univers**.

CLANS

CHIEN (ROUGE)

Rempli de puissance et d'amour, rejoins la meute et tu seras aussi fort que les tiens.

GRENOUILLE (BLEU)

Un clan polyvalent qui prospère dans deux mondes, plein de mystères et de surprises.

RAPTOR (VERT)

Un clan féroce qui manipule la terre avec un esprit affûté, comme ses griffes.

AIGLE (JAUNE)

Volant très haut avec puissance et grandeur, aucun ciel n'est trop lointain pour ses plumes.

MODE DIFFICILE

Attention — pas pour les âmes sensibles !

Tu veux des enjeux plus élevés ?

En **Mode Difficile**, tu **paries tes couronnes à chaque manche** pour obtenir des bonus... ou subir des punitions douloureuses.

Le jeu de base reste le même, avec une grande nouveauté :
au début de chaque manche (de 10 cartes à 1), chaque joueur annonce **combien de couronnes il pense gagner pendant la manche**.

- Si tu devines exactement, tu reçois **le nombre de couronnes pariées + une couronne bonus**.
- Si tu te trompes, **tu ne peux pas garder les couronnes gagnées**.

Si tu n'as parié **aucune couronne** et que tu n'en gagnes aucune, tu reçois **une couronne bonus** pour avoir joué avec prudence.

Pense à cela comme un **Poker Cosmique**.

Règle fondamentale :

Les paris commencent par le donneur et continuent dans le sens horaire.

Le dernier joueur ne peut pas faire un pari qui ferait que **la somme totale des paris soit égale au nombre de cartes de la manche**.

Exemple :

2 joueurs

Avec 10 cartes, le donneur parie 5 couronnes.

Le second joueur **ne peut pas parier 5**, car $5 + 5 = 10$. Il doit choisir un autre nombre.

4 joueurs

Avec 10 cartes, les trois premiers joueurs parient 8, 1 et 1.

Le dernier joueur **ne peut pas parier 0**, car cela ferait un total de 10. Il doit choisir un autre nombre.

P.S. Tu cherches encore plus d'adrénaline ?

Après 10 manches, **inversez le sens du jeu** : jouez de **1 à 10 cartes** !