Pour plus d'informations, consultez notre site de support :
https://sites.google.com/view/roisdisrael/accueil

Rois d'Israël

ÉLÉMENTS « BONUS » AU JEU DE BASE : CLARIFICATIONS

Bravo ! Vous venez d'acquérir le jeu « Rois d'Israël » !

Encore plus d'options que prévu !

Vous aurez peut-être remarqué, à la deuxième page du livre des règles (« Éléments du jeu et mise en place type ») que le décompte des éléments du jeu, ne correspond pas exactement aux éléments physiques inclus dans le jeu.
C'est en fait dû à **l'inclusion d'éléments normalement ajoutés en bonus** à la version originale américaine : vous avez ainsi déjà en main un jeu avec plus d'options que le jeu de base dans sa version originale.
Nous avons omis de reporter ces valeurs augmentées dans le livre de règles du jeu de base, lors de sa traduction et nous vous prions de nous excuser de la confusion possible que cela aurait pu générer.

Voici le décompte juste des éléments du jeu et une explication de l'utilisation des bonus.

NOMBRE DE CARTES

12 cartes Talent (au lieu de 8)
34 cartes Bénédiction (au lieu de 30)
34 cartes Péché et Punition (au lieu de 30)
Le nombre des autres cartes (34 cartes Ressources, 40 cartes Lieu et 1 carte Premier Joueur) correspond bien à ce qu'indique le livre de règles.

PIONS

Trois pions noirs représentant les Faux Prophètes pour la « Variante du Faux Prophète » de la Version Expert du jeu coopératif (cf. ci-dessous).
Un pion beige représentant le Voleur pour la variante à 5-6 joueurs, où l'un des joueurs prend le rôle d'un Voleur opposé aux Prophètes (cf. ci-dessous).

AIDES DE JEU SUPPLÉMENTAIRES POUR LES VARIANTES DU JEU DE BASE

En plus des quatre Aides de jeu « Actions des Prophètes/Ordre du Round de Jeu », vous avez **trois Aides de jeu supplémentaires** qui permettent de jouer des **variantes du jeu de base** :

1) **« Variante du Faux Prophète/Ordre du Round de Jeu »** : c'est une variante permettant de corser la Version Expert du jeu de base coopératif (voir p. 9-10), en mettant en jeu jusqu'à trois Faux Prophètes (**soit jusqu'à trois pions noirs**), où le Faux Prophète n'est pas incarné par un joueur.
2) **« Règles du Faux Prophète/Actions du Faux Prophète »** : cette règle permet (dans une partie à 5-6 joueurs, voir p. 11) à **un joueur de jouer un Faux Prophète** contre les Prophètes – **un seul pion noir est en jeu**.
3) **« Règles du Voleur/Actions du Voleur »** : cette règle permet (dans une partie à 5-6 joueurs, voir p. 11) à **un joueur de jouer un Voleur** contre les Prophètes.

Nous vous souhaitons des parties de jeu passionnantes, et nous nous tenons à votre disposition pour toute question supplémentaire (contact editions@forum-emmaus.ch) !

Robin Reeve, responsable des Éditions Emmaüs