

La place du champion :

La case centrale est la place du champion, la figurine qui est dessus lorsqu'elle frappe retire deux points d'endurance à l'adversaire.

Coup bas :

Un joueur lors de son tour, peut défausser trois cartes pour obliger un joueur adverse à en défausser deux de son choix.

Coup de Jarnac :

La carte Coup de Jarnac, jouée contre un personnage situé dans une case adjacente, permet de piocher une carte dans le jeu de l'adversaire.

Tomates :

Un joueur qui ne fait aucune action de jeu (c'est à dire ni ne pioche, ni ne joue ou ne jette de carte), mécontente le public, qui lui fait savoir en lui balançant des tomates. Le joueur perd alors un point d'endurance.

Fin de la partie

En jeu à un contre un, le jeu s'arrête :

- Si l'un des joueurs n'a plus de point d'endurance, l'autre est le vainqueur
- Ou si la pioche est terminée. À cet instant, Le joueur ayant le plus de points d'endurance est déclaré vainqueur.

Si les deux adversaires ont le même nombre de points d'endurance, Il y a égalité .

À plus de deux joueurs, c'est le joueur dont le dernier personnage est encore présent sur le plateau qui gagne.



Les Rois du...

Les Rois du...

