

LE ROI CONCOMBRE

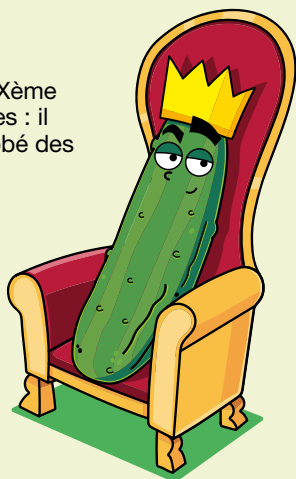
Parie sur l'histoire
avec tous ses pépins

RÈGLES DU JEU

Pourquoi le roi concombre ?

Le roi birman Theinhko, qui régnait au Xème siècle, connut une fin des plus cocasses : il fut tué par un paysan à qui il avait dérobé des concombres.

Pour éviter l'humiliation, la reine offrit au laboureur le poste vacant. Ce dernier fut couronné sous le titre de "**Roi concombre**".



C'EST QUOI LE BUT DU JEU ?

Devenir le **ROI CONCOMBRE** !
Pour cela, tu devras obtenir la plus grande armée-concombre jamais créée !

Y A QUOI DEDANS ?

- 250 Cartes
- 1 Plateau
- 48 Jetons armée-concombre
- 8 Jetons jalapeño



COMMENT ON JOUE ?

Sortez le plateau concombre et placez-le au centre de la table. Distribuez à chaque joueur **5 jetons paysan-concombre**, **1 jeton prince-concombre** et **1 jeton jalapeño**.

DÉROULÉ

ÉPLUCHAGE

En début de partie, un/e maître du jeu est désigné/e. Il/elle tire une carte.

**Attention : cache bien le dos de la carte avec la réponse.
(ce serait bête de la montrer dès le début...)**

Chaque carte comprend l'anecdote ainsi que 4 propositions. La bonne réponse est en gras.

Le/la maître du jeu lit à voix haute l'anecdote incomplète ainsi que les 4 propositions.

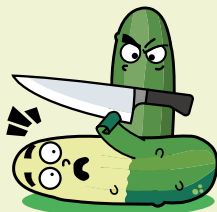
Il/Elle a la possibilité d'inventer une proposition, qui remplacera celle en italique sur la carte. Ceci lui permettra peut-être de gagner des jetons armée-concombre si son bluff est couronné de succès au moment du vote.

Une fois l'anecdote lue, chaque joueur mise un jeton de son armée-concombre sur la case du plateau (**A, B, C** ou **D**) correspondant à sa réponse.

Attention : 2 jetons prince-concombre ne peuvent pas se trouver sur la même réponse. Celui ou celle qui a posé en premier son jeton prince-concombre est prioritaire, et sera donc le seul Prince sur la case. Les autres joueurs peuvent toutefois placer un jeton paysan-concombre sur cette même case.

DÉCOUPAGE

Si l'un/e des joueurs/joueuses pense avoir repéré une réponse inventée par le/la maître du jeu, il/elle peut utiliser son jeton jalapeño en le plaçant sur la réponse correspondante. **Celui-ci ne peut être utilisé qu'une fois par partie !**



ASSAISONNEMENT

C'est l'heure de la **révélation**. Pour ce faire, le/la maître du jeu lit à voix haute le fait historique au dos de la carte.

Plusieurs cas de figure :

- Si **un seul joueur** a voté pour la bonne réponse, il récupère la mise des autres joueurs.
- Si **plusieurs joueurs** ont identifié la bonne réponse, c'est celui dont le statut est le plus élevé (dans la hiérarchie concombre) qui remporte la mise des joueurs qui se sont trompés ! Dans le cas où plusieurs joueurs ont posé un jeton de la même valeur, c'est le

premier à avoir posé son jeton qui est prioritaire.

Les autres parieurs gagnants se consolent en conservant leur mise.

- Si **personne** n'a voté pour la bonne réponse, les jetons sont défaussés.
- Si **un ou plusieurs joueurs** votent pour la proposition inventée, le/la maître du jeu récupère leur mise.

Si un jeton **jalapeño** a été utilisé lors du découpage :

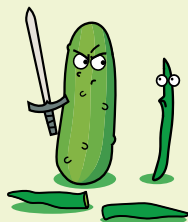
- Chaque joueur ayant trouvé la proposition inventée récupère **2 jetons paysan-concombre** de la main du maître du jeu.
- Chaque joueur dont le jalapeño n'a pas été placé sur la réponse inventée donne **1 jeton paysan-concombre** au maître du jeu.

Le tour suivant débute avec un/e nouveau/nouvelle maître du jeu en tournant selon le sens des aiguilles d'une montre. Le/la maître du jeu fraîchement désigné/e pioche une nouvelle carte, en prenant bien soin de cacher le dos de la carte aux autres joueurs... Et c'est reparti pour un tour !

À vos concombres !

LA FIN DES HARICOTS

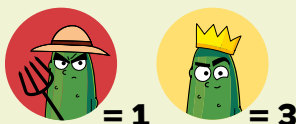
La partie s'arrête lorsqu'un joueur a perdu toute son armée-concombre. On procède alors au comptage des points des autres joueurs pour déterminer qui est le **ROI CONCOMBRE**. **La plus puissante armée-concombre l'emporte !**



COMPTAGE DE L'ARMÉE-CONCOMBRE

Le mode de comptage est le suivant :

- **1 point** par paysan-concombre dans sa main
- **3 points** par prince-concombre dans sa main



VARIANTE MYTHOMATE

PHASE 1

À chaque tour de jeu, un joueur est désigné comme étant **LE ROI CONCOMBRE**.

Il pioche une carte, lit l'anecdote aux autres joueurs, puis prends connaissance de la bonne proposition en gras.

Il annonce ensuite trois des quatre propositions aux autres joueurs, ainsi que celle qu'il dit être la bonne.

Est-ce qu'il dit la vérité ? Est-ce qu'il bluffe ? C'est aux autres joueurs d'en décider !

Après un temps de réflexion et d'échange, chaque joueur place dans sa main :

- **1 jeton prince-concombre** s'il juge que le ROI CONCOMBRE dit la vérité
- **1 jeton jalapeño** s'il juge que le ROI CONCOMBRE bluffe.

Le **ROI CONCOMBRE** lit le fait historique au dos de la carte à voix haute et révèle ainsi la bonne réponse.

PHASE 2

Les joueurs ayant correctement perçu si le ROI CONCOMBRE ment ou dit la vérité remportent **1 jeton**. LE ROI CONCOMBRE remporte autant de jetons que de joueur(s) bluffé(s).

Puis la partie continue avec un autre joueur dans le rôle du ROI CONCOMBRE !

La partie s'arrête lorsqu'un joueur a remporté **5 jetons**.

Pour aller plus loin... BLUFF CAROTTE

Vous pensez pouvoir faire mieux que les auteurs ? Jouez au Roi concombre en proposant chacun un bluff de votre choix sur une feuille de papier, tandis que le maître du jeu fait de même pour la bonne réponse...

Ici, seuls les bons bluffers et les joueurs ayant identifié la réponse correcte gagnent des points !

Un jeu créé par :



Nicolas
Méra



Alexis
Leclercq



Maxime
Turrière



Marc
Méra

Un jeu édité par la société Dujardin. Dujardin est une filiale de Jumbo Groupe.
DUJARDIN S.A.S.
Z.A du Pot au Pin, Entrepôt A4 33 610 Cestas France.
SAV : sav@jumboplay.com



Retrouvez tous nos jeux sur www.jeuxdujardin.fr
"Le Roi Concombre" et toutes les marques commerciales annexes
sont la propriété de Keji Inc. et sont utilisées sous licence par
Koninklijke Jumbo B.V.

© 2023 Koninklijke Jumbo B.V.
A Jumbo Group company.

 [jumbodisettegames](https://www.youtube.com/jumbodisettegames)

1130300226