

# Sire, Sire

Reinhard Staupe  
Demandez et le Roi  
vous l'accorde !



**Joueurs :** 2 à 4 joueurs    **Âge :** à partir de 8 ans    **Durée :** environ 20 minutes

Le Roi a dit : « prenez ce que vous voulez ! ». Donc, servez vous.  
Et même si vous êtes plusieurs à vouloir le même lot,  
ce n'est pas grave, vous pourrez re-choisir...  
juste une carte est retirée à ce lot pour le rendre un peu moins attractif.  
Comme vous pouvez prendre ce que vous voulez, vous ne pouvez pas perdre...  
Mais c'est ce que pensent aussi les autres participants !

## Matériel

8 cartes Lot numérotées de 1 à 8.

112 cartes Possession :

- en haut à gauche le symbole de la carte et en petit en dessous, le nombre d'exemplaires de cette carte.
- en haut à droite, une croix rouge pour indiquer que la carte est défaussée après le comptage intermédiaire (ou une coche verte pour dire qu'elle reste).
- en bas, ce que va rapporter cette carte.

Les cartes Roi restent après  
le comptage intermédiaire.

Il y a 10 cartes Roi.

1 Roi = 0 point

⋮        ⋮

7 Rois = 36 points



Les cartes Fermier sont écartées  
après le comptage intermédiaire.

Il y a 8 cartes Fermier.

1 Fermier = 0 point

1 Fermier + 1 Fermière

= 7 points



# Préparation

**préparation pour 3 joueurs :**  
7 Lots et 102 Possessions.

à **3 joueurs**, remettre le Lot 8 dans la boîte.

à **2 joueurs**, remettre les Lots 6, 7, 8 dans la boîte.

Les cartes Lot utilisées sont placées en colonne au centre de la table.

à **3 joueurs** écarter 10 cartes Possessions sans les regarder.

à **2 joueurs** écarter 32 cartes Possessions (la pioche ne fait plus que 80 cartes).

Placer 3 Possessions face visible à côté de chaque carte Lot.

Le reste des cartes Possession non écartées forme une pioche face cachée.



## Déroulement de la partie

La partie est une succession de distributions.

Pour commencer une distribution, chaque joueur réfléchit au lot qu'il voudrait.

Quand un joueur a choisi, il pose une main sur la table pour l'indiquer.

Quand tout le monde est prêt, les joueurs ensemble déclarent : « Sire, Sire » suivi du numéro du lot qu'ils désirent tout en le désignant avec un doigt de la main qui n'était pas posée sur la table.

Chaque joueur peut alors prendre le lot qu'il voulait et l'ajouter à ses Possessions. Mais si plusieurs joueurs veulent le même lot, personne ne le prend. La Possession de ce lot la plus éloignée de la carte Lot est écartée et les joueurs concernés recommencent à demander au Roi le lot qu'ils désirent.

### Remarques :

- à 4 joueurs, il peut arriver que, deux par deux, les joueurs veuillent les mêmes lots. On écarte de même une carte de chaque lot et tous les joueurs redemandent ensemble.
- cette situation peut se répéter un grand nombre de fois et ainsi un lot peut ne plus contenir qu'une ou zéro carte.
- un joueur peut choisir un lot vide et ainsi ne prendre aucune carte.

Une distribution est terminée quand chaque joueur a pu avoir un lot.

**Exception :** dans le rare cas où il ne reste des cartes que dans un lot et qu'il reste plusieurs joueurs non servis, la distribution s'arrête immédiatement sans que tous les joueurs aient reçu un lot.

Pour préparer la nouvelle distribution, on laisse les cartes encore présentes dans les lots et on comble les trous avec des cartes de la pioche afin que chaque lot comporte à nouveau 3 Possessions.

Chaque joueur doit exposer ses Possessions devant lui, triées par sorte, visibles de tous. Les cartes d'un même type sont superposées, légèrement décalées, afin d'en laisser voir le nombre.

À la fin d'une distribution, si au moins un joueur a 13 cartes ou plus dans ses Possessions (en général après 5 distributions), on s'interrompt pour faire le comptage intermédiaire. Puis, **IMPORTANT** : toutes les Possessions avec une croix rouge dans le coin supérieur droit sont écartées avant de reprendre les distributions (les cartes avec une coche verte restent dans les Possessions).

Plus tard, s'il n'y a plus assez de cartes dans la pioche pour combler les trous des lots. On mélange les cartes Possession écartées et on tire de ce tas des cartes afin d'avoir effectivement trois cartes dans chaque lot.

La pioche étant épuisée, il s'agit de la dernière distribution.

Après cette dernière distribution, on effectue le comptage final puis on ajoute la valeur du comptage intermédiaire pour connaître le score de chacun.

Le joueur avec le plus grand score est le vainqueur.

## Comptage

Chaque type de carte se compte différemment. Un résumé de la manière de compter est indiqué en bas de chaque carte.



### 1. Rois

Plus on en possède, plus on marque de points.

1 Roi = 0 points, 2 Rois = 1 points, 3 Rois = 4 points, etc.

Il n'est pas possible de recevoir plus de 36 points, même en ayant plus de 7 rois.

Nico a 4 Rois, il marque 9 points.



## 2. Eglise

Le ou les joueurs ayant le plus d'Églises marquent 10 points, les autres joueurs marquent zéro point avec leurs Églises.

Lina et Anaïs ont chacune 3 Églises, elles marquent 10 points. Nico n'en a qu'une seule, il marque zéro point.



## 3. Blasons

Rapporte la valeur indiquée dessus.

Anaïs a deux Blasons 4 et un Blason 3, elle marque 11 points.



## 4. Chevaliers

Le ou les joueurs qui ont le plus de Chevaliers marquent 2 points par Chevalier. Les autres joueurs marquent 1 point par Chevalier.

Nico a 4 Chevaliers, il marque  $4 \times 2 = 8$  points.

Lina et Anaïs n'ont que 3 Chevaliers, elles marquent 3 points chacune.



### 5. Animaux

Il y a 8 animaux différents et 5 cartes de chaque animal. Chaque animal rapporte des points selon le nombre de cartes possédées. un, deux, trois, quatre ou cinq cartes possédées rapportent respectivement 1, 3, 6, 10 ou 15 points.

Lina possède 4 Moutons, 2 Chevaux et un Cochon pour un total de de 14 points (10+3+1).



### 6. Fermiers, Fermières et Fermes

Une de ces cartes seule ne rapporte rien.

Un Fermier avec une Fermière rapportent 7 points.

Un Fermier avec une Fermière et une Ferme rapportent 14 points.

Toute autre combinaison ne rapporte rien.

Anaïs a 3 Fermiers, 2 Fermières et une Ferme. Elle marque 21 points (14 points pour Fermier, Fermière et Ferme, 7 points pour Fermier et Fermière et 0 point pour le Fermier tout seul).

**Rappel :** après le comptage intermédiaire, Eglises, Blasons, Fermiers, Fermières et Fermes possédés sont écartés.

**Pour toute question sur « Sire, Sire », vous pouvez nous contacter à [oya@oya.fr](mailto:oya@oya.fr) ou au +33 1 47 07 59 59**

Auteur : Reinhard Staupe  
Règle française : Pampuk

Illustrateurs : Oliver Freudenreich  
Sandra Freudenreich

© Oya 2023, 25 rue de la Reine Blanche 75013 Paris - [www.oya.fr](http://www.oya.fr) - @oyaparis

JEUX A JOUER  
**OYA**  
depuis 1995