CAPITAL LUX

CONTENU

72 cartes de Corporation :
18 de chaque couleur, d'une valeur allant de 2 à 6 (3 de chaque pour chacune des valeurs de 2 et 6 ; 4 de chaque pour les valeurs 3, 4 et 5).



4 cartes de capitale :
Elles indiquent la capacité spéciale associée à chaque couleur.



4 cartes de modificateur :
de valeur +4, +2, -3, -1



8 disques d'or :



But du jeu : À leur tour, les joueurs vont jouer des notables (les cartes de corporation) soit devant eux (leur CITÉ) soit au milieu de la table (LA CAPITALE). Jouer une carte dans la capitale vous permet de réaliser une action spéciale, alors que les cartes dans votre cité rapporteront des points à la fin de la partie. À la fin de la manche, la valeur totale d'une couleur dans votre cité ne devra pas excéder la valeur de cette couleur dans la capitale, ou alors vous perdrez ces cartes. Le joueur qui aura le plus de points à la fin des 3 manches remportera la partie.

MISE EN PLACE

• Placez les 4 **cartes de capitale**, face visible, au centre de la table.

• Mélangez les *cartes de Corporation* et formez une ***pile*** face cachée que vous placez à côté des cartes de capitale. Piochez la première carte de la pile des cartes Corporation et placez-la, face visible, sur la carte de capitale correspondante. *Le symbole du pouvoir spécial inscrit en haut de la carte de capitale doit toujours être visible.*

• Mélangez les **cartes de modificateur** et distribuez-en une à chaque joueur. Celui qui reçoit la valeur la plus forte (+4 est la valeur la plus élevée et -3 est la valeur la plus basse) devient le ***premier joueur*** de la première manche. Mélangez à nouveau les cartes et placez-les en pile, face cachée, à côté des cartes de capitale.

• Formez une pile avec les **disques d'or** que vous placez à côté des cartes de modificateur.



Exemple : la première carte piochée est rose (Clerc). Elle est placée face visible sur la carte de capitale rose.

COMMENT JOUER

La partie se déroule en **3 manches**. Chaque manche est constituée de **3 étapes** qui seront réalisées dans l'ordre indiqué :

1. Choisir des cartes

2. Jouer des cartes

3. Fin de la manche

1. CHOISIR DES CARTES

• Le premier joueur de la première manche distribue un certain nombre de cartes de Corporation à chaque joueur :
• Dans une partie à 2-3 joueurs : chaque joueur reçoit 6 cartes de Corporation.
• Dans une partie à 4 joueurs : chaque joueur reçoit 5 cartes de Corporation.

• Chaque joueur choisit simultanément 2 des cartes qu'il a reçues et les place face cachée devant lui. Lorsque tous les joueurs ont choisi leurs cartes, tout le monde passe les cartes restantes au joueur sur sa gauche. Ensuite, répétez ce processus encore une fois : chaque joueur choisit 2 cartes de plus et ensuite passe la/les cartes restante/s au joueur sur sa gauche. Les dernières cartes qui viennent d'être passées doivent être gardées par le joueur qui vient de les recevoir. Tous les joueurs prennent maintenant les 4 cartes qu'ils ont choisies et ils ont maintenant une main de départ de 6 (parties à 2-3 joueurs) ou 5 cartes (parties à 4 joueurs).

2. JOUER DES CARTES

Le premier joueur commence et ensuite les joueurs joueront chacun leur tour dans le sens horaire.
Lors de votre tour de jeu vous jouez une carte de votre main, face visible :
• Dans votre CITÉ (devant vous)
• ou dans la CAPITALE (au milieu de la table).

Lorsque vous jouez une carte dans la CAPITALE, vous devez immédiatement réaliser l'action spéciale correspondante (voir page suivante).

Les cartes de la même couleur doivent être regroupées ensemble – aussi bien dans votre cité que dans la capitale. Les cartes sont placées les unes sur les autres mais leur valeur doit rester visible.



Exemple : Bob a joué une carte bleue sur la capitale et il réalise l'action de l'Agent.

ACTION SPÉCIALE

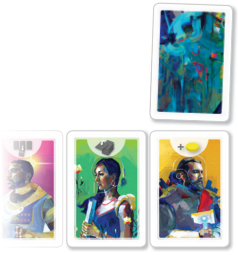
Si vous jouez une carte dans la CAPITALE, vous DEVEZ réaliser l'action spéciale inscrite sur la carte de capitale correspondante (si possible) :



SAVANT :
Si vous jouez une carte verte, piochez la première carte de Corporation de la pile et prenez-la dans votre MAIN. Si la pioche est vide, vous ne piochez pas de carte.



MARCHAND :
Si vous jouez une carte jaune, prenez un disque dans la pile des disques d'or et placez-le dans votre zone de jeu. Si la pile d'or est vide, vous ne gagnez pas d'or.



Exemple (Agent) : John choisit de placer la carte de modificateur au-dessus de la carte de capitale Marchand.



AGENT :
Si vous jouez une carte bleue, piochez la première carte de la pile des cartes de modificateur et regardez-la. Ensuite, sans la révéler, placez-la face cachée au-dessus d'une des cartes de capitale. Si la pile de cartes de modificateur est vide, vous ne piochez pas de carte.



Exemple (Clerc) : Mary choisit de prendre une carte bleue. Elle prend la plus petite valeur en bleu et elle la place dans sa cité.



CLERC :
Si vous jouez une carte rose, vous devez choisir une couleur : bleue, verte ou jaune, puis prendre la carte de cette couleur ayant la plus faible valeur dans la capitale pour la placer dans votre CITÉ (vous ne la prenez pas en main !).

3. FIN DE LA MANCHE

Lorsqu'un joueur n'a plus de cartes à la fin de son tour de jeu, tous les autres joueurs ont alors un dernier tour avant que la manche ne se termine.

Après que tous les joueurs ont eu une chance de jouer une carte de plus, les cartes restantes dans les mains des joueurs sont maintenant placées dans leur cité. Ensuite, effectuez les étapes décrites ci-dessous.

VÉRIFIER LES LIMITES ET DÉFAUSSER DES CARTES

• Tout d'abord, révélez les cartes de modificateur qui sont au-dessus des cartes de capitale.
• Ensuite, chaque joueur compare la valeur totale de chaque couleur dans sa CITÉ avec la valeur totale de cette couleur dans la CAPITALE.
Important ! Une carte de modificateur va augmenter ou diminuer la valeur totale d'une couleur dans la capitale.



Les cartes de modificateur affectent les valeurs des couleurs dans la capitale.

Pour chaque couleur : si la valeur totale dans votre cité dépasse la valeur totale dans la capitale, vous devez défausser toutes les cartes de cette couleur qui sont dans votre cité.

Utiliser l'or : si vous dépassez la limite dans une ou plusieurs couleurs, vous pouvez dépenser un nombre de disques d'or qui sera égal à la différence (entre le nombre de vos cartes et celles dans la capitale) pour éviter de devoir défausser ces cartes. Pour chaque disque dépensé, vous augmentez la limite d'une couleur de 1. Les disques utilisés sont remis dans la pile de l'or.

EXEMPLE :



Le joueur défausse 3 disques d'or pour éviter d'avoir à défausser les cartes jaunes et bleues. Seule la carte rose doit être défaussée.

CARTES BONUS

Pour chaque couleur, le joueur, qui a la plus grande valeur dans sa CITÉ, reçoit la carte de la valeur la plus élevée de cette couleur provenant de la CAPITALE. En cas d'égalité, celui des joueurs à égalité qui était premier dans l'ordre du tour de jeu, prend une carte en premier, ensuite le deuxième joueur à égalité prend la seconde carte de la valeur la plus élevée (s'il y en a) et ainsi de suite.
Placez la carte bonus FACE CACHÉE devant vous (pas dans votre cité).
Cette carte vous rapportera des points à la fin de la partie.

Marchands dans la capitale à la fin de la manche :



Exemple : John, Mary et Bob ont tous la même valeur totale en jaune. Comme John était le premier joueur, il reçoit la carte de valeur 6 comme carte bonus. Mary, assise à gauche de John, reçoit la carte de valeur 4 comme bonus. Bob ne reçoit pas de carte bonus car il ne reste plus de cartes jaunes dans la capitale.

PRÉPARATION POUR LA PROCHAINE MANCHE (PASSEZ CETTE ÉTAPE LORS DE LA MANCHE 3)

• Mélangez les 4 cartes de modificateur et formez une nouvelle pioche.
• Le joueur qui a la valeur totale en cartes la plus élevée (dans toutes les couleurs) dans sa CITÉ (les cartes bonus ne comptent pas) devient le premier joueur de la nouvelle manche. En cas d'égalité, celui parmi les joueurs à égalité qui est assis le plus près du précédent premier joueur (dans le sens horaire), devient le nouveau premier joueur.
• Commencez la nouvelle manche en distribuant et en choisissant de nouvelles cartes (voir « 1. Choisir des Cartes »).

Remarquez que toutes les cartes qui restent dans la capitale et dans les cités des joueurs sont gardées pour la prochaine manche.

VAINQUEUR DE LA PARTIE

Après la 3ème manche, la partie est terminée. Maintenant, chaque joueur va faire le total final de ses points de la manière suivante :

• La valeur totale de toutes les cartes restantes dans votre CITÉ,

• La valeur totale de vos cartes bonus gagnées,

• 1 point par disque d'or non utilisé.

Le joueur qui a le score total le plus élevé remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur à égalité qui a le plus de cartes de valeur 6 (parmi celles dans sa cité ou en cartes bonus) l'emporte. S'il y a toujours égalité, comptez le nombre de cartes de valeur 5. Ensuite, les cartes de valeur 4 et ainsi de suite.

PRÉCISIONS

• Agent : il n'y a pas de limite au nombre de cartes de modificateur qui peuvent être jouées sur chaque couleur.

• Clerc : lorsque vous jouez une carte rose dans la capitale, vous ne pouvez pas choisir de prendre une autre carte rose. Vous devez en choisir une d'une autre couleur et ensuite vous prenez la carte de la valeur la plus faible de cette couleur et vous la placez dans votre cité.

• Savant : si un joueur joue une carte verte dans la capitale et que c'est sa dernière carte, la fin de la manche n'est pas déclenchée pour autant car il doit immédiatement prendre une nouvelle carte de la pioche.

• Cas rare : si, à la fin de la 3ème manche, il ne reste plus assez de cartes dans la pioche pour en distribuer, dans ce cas vous distribuez autant de cartes qu'il en reste, mais un nombre égal à chaque joueur.

Merci à tous les testeurs et plus particulièrement: Lin Heidi Isaksen, Inger Johanne Berg, Geir André Wahlquist, Tor Marius Jensen, Ronny Eftevåg,Tommy Reitan, Bente Tangen Reitan, Birger Hodt, Jason Woodburn, Dag Eivind Evensen, Alexander Lindahl Kronstad, Åsmund Svensson, Hanne Sævik Opdal og Nora Opdal Svensson

©2016
Eilif Svensson & Kristian Amundsen Østby
© 2016 Aporta Games
Illustrations : Kwanchai Moriya
Mise en page : Gjermund Bohne
Traduction française : Stéphane Athimon
Relecture des règles françaises : Natacha Athimon-Constant