REBEL NOX

4-6 joueurs | Âge 12+ | 30 minutes Un jeu de cartes de changement d'alliances et de rôles cachés.

Préparation

Partisans: séparez les cartes Partisans en 3 paquets selon leur valeur.

Lieux: placez la carte Nexus au centre de la table.

Mélangez les autres Lieux, piochez-en 5 et placez-les sous Nexus afin de former une pyramide (voir illustration). Le reste des cartes Lieux est mis de côté face cachée.

Indicateur de conflit : placez l'Indicateur de conflit à proximité.

Préparez les cartes : (3 couleurs numérotées de 1 à 17 + 3 Rebelle) À <u>6 joueurs</u> : mélangez toutes les cartes et formez 1 paquets.

<u>De 4 à 5 joueurs</u> : mettez de côté les cartes Rebelle. Mélangez le reste des cartes et enlevez-en le nombre indiqué dans le tableau ci-dessous. Ajoutez ensuite le nombre de cartes Rebelle mentionné en prennant soin d'intégrer le *Chef Rebelle*. Les cartes enlevées et inutilisées sont rangées dans la boîte.

# DE JOUEURS	4	5	6
CARTES ENLEVÉES [CARTES EN JEU]	17 [<i>34</i>]	9 [<i>42</i>]	0 [<i>51</i>]
CARTES REBELLE AJOUTÉES AU PAQUET			

Note : Le Chef Rebelle est indiqué par une étoile.

Mélangez le paquet et distribuez <u>9 cartes à chaque joueur</u> Vous êtes maintenant prêt à jouer.



Idée du jeu

Lors de chaque manche, deux équipes s'affrontent pour le contrôle de 6 Lieux. Si vous avez une carte Rebelle, vous êtes dans l'équipe Rebelle. Sinon, vous êtes dans l'équipe Loyaliste. Les Lieux rapportent de l'influence qui vous permettra de recruter des Partisans à la fin de la manche. L'équipe qui acquiert le plus d'influence obtient aussi des Partisans supplémentaires. La première équipe à réunir le nombre requis de Partisans remporte la partie. Mais attention : les cartes changeront de mains et les équipes pourront changer.

Démarrer une nouvelle manche

Avant le début du jeu, tous les joueurs qui ont une carte Rebelle annoncent qu'ils sont Rebelles. Les joueurs qui ont plus d'une carte Rebelle ne révèlent pas combien de cartes ils possèdent.

Si vous avez la carte *Chef Rebelle*, vous serez premier joueur pour le premier Lieu. Choisissez un des trois Lieux en bas de la pyramide, et placez l'Indicateur de conflit dessous. Le Lieu choisi sera le lieu actif et peut modifier les règles selon ce qui est indiqué sur la carte.

Combat pour un Lieu

Le premier joueur choisit une carte de sa main et la joue devant lui. La couleur de cette carte est la couleur demandée pour ce Lieu. Elle détermine également la couleur d'atout, comme indiqué sur l'Indicateur de conflit.. Si le jaune est la couleur demandée, le bleu est la couleur d'atout. Si c'est le bleu, le rouge est la couleur d'atout. Si c'est le rouge, le jaune est la couleur d'atout. Astuce : pour indiquer la couleur demandée, tournez l'Indicateur de conflit pour que la couleur à jouer soit vers le haut.

Maintenant, les autres joueurs jouent dans le sens horaire jusqu'à ce que chaque joueur ait joué une carte de sa main.

Vous devez toujours jouer la couleur demandée si vous le pouvez. Quand vous n'avez pas de carte de la couleur demandée, vous pouvez jouer une carte d'une autre couleur. **Note :** les cartes Rebelle ne peuvent pas être jouées.

Prendre le contrôle d'un Lieu

Le joueur qui a joué la carte la plus forte remporte le Lieu actif (ceci peut être modifié par les actions des cartes). Les cartes de la couleur d'Atout sont plus fortes que celles de la couleur demandée et les cartes de la couleur demandée sont plus fortes que celles de la troisième couleur. Pour chaque couleur la carte de valeur la plus élevée est considérée comme la plus forte.

Le vainqueur prend *le Lieu actif et toutes les cartes Drapeau* jouées (*voir ci-dessous*) et les place face visible devant lui. Toutes les autres cartes sont défaussées. Le vainqueur devient le prochain premier joueur et choisit le nouveau Lieu actif en plaçant l'Indicateur de conflit sous un Lieu de la pyramide qui n'a pas d'autre Lieu en dessous. Les joueurs s'affrontent maintenant pour ce nouveau Lieu selon les mêmes règles que précédemment.

Symboles d'action

L'effet des cartes s'applique après que tous les joueurs ont joué leur carte.



Un Assassin élimine la carte la plus forte. Si un Assassin est joué, la seconde carte la plus forte remporte le Lieu. Si deux Assassins sont joués, la troisième carte la plus forte l'emporte, et ainsi de suite. Il est possible qu'un Assassin s'élimine lui-même. Si toutes les cartes sont assassinées, le joueur avec la carte la plus forte l'emporte (comme s'il n'y avait pas eu d'Assassin).

Important : les symboles d'action des cartes assassinées s'appliquent quand même.

DRAPEAU



Le vainqueur du Lieu actif récupère tous les *Drapeaux* joués sur ce Lieu. À la fin de la manche, chaque *Drapeau* rapporte 1 influence.

5,10





Une fois le vainqueur du Lieu désigné, le joueur ayant joué <u>la carte la plus faible</u> pioche des cartes dans la main du vainqueur. Piochez 1 carte <u>pour chaque</u> <u>symbole Infiltré</u> qui a été joué, prenez-en connaissance et rendez le même nombre de cartes. Les cartes rendues doivent être différentes de celles piochées. Si le nombre de symbole Infiltré égale ou dépasse le nombre de cartes en main, les deux joueurs échangent simplement leur main. Si le vainqueur du Lieu a joué la carte la plus faible, les Infiltrés n'ont aucun effet.



Exemple de tour de jeu : Adam joue en premier et pose un 8 jaune. Beth et Dani n'ont pas de cartes jaunes, ils doivent donc jouer une autre couleur. Beth joue une carte 3 bleue (puisque jaune est la couleur demandée, bleu est Atout). Deux Assassins ont été joués, éliminant les deux cartes les plus fortes : le 3 Bleu et le 8 jaune (la carte la plus forte de la couleur demandée). Le 2 jaune est maintenant la carte la plus forte donc Carl remporte le Lieu et le place devant lui. Puisqu'un total de 3 symboles Infiltré a été joué, Dani (qui a joué la carte la plus faible) pioche 3 cartes dans la main de Carl et lui en rend 3 différentes.

Fin de manche

Une fois que les 6 Lieux ont été remportés (*Nexus* sera toujours le dernier Lieu) la manche s'achève. Tous les joueurs qui ont une carte Rebelle dans leur main annoncent qu'ils sont dans l'équipe Rebelle (les joueurs qui ont plus d'une carte Rebelle n'ont pas besoin de révéler combien de cartes Rebelle ils ont). Tous les autres joueurs font partie de l'équipe Loyaliste.

Calculez le nombre total d'influence acquise par chaque équipe sur les Lieux et les Drapeaux. L'équipe qui a le plus d'influence remporte la manche. En cas d'égalité, l'équipe qui contrôle *Nexus* l'emporte.

Chaque joueur de l'<u>équipe qui a remporté la manche</u> obtient des Partisans supplémentaires : ce bonus est déterminé par le nombre de joueurs dans l'équipe (*voir tableau ci-dessous*).

Pour finir, <u>tous les joueurs des deux équipes</u> obtiennent un Partisan pour chaque Lieu et Drapeau qu'il possède devant lui.

Victoire ?

À la fin de chaque manche, consultez le tableau pour voir si une équipe a réuni assez de Partisans pour gagner la partie. Additionnez tous les Partisans de tous les joueurs d'une équipe, en comptant les Partisans des manches précédentes. Le nombre de Partisans requis pour gagner dépend du nombre de joueurs dans l'équipe.

JOUEURS DANS L'ÉQUIPI	1	2	3	4	5
PARTISANS ATTRIBUÉS AUX JOUEURS DE L'ÉQUIPE GAGNANTE	6	4	3	2	1
PARTISANS NÉCESSAIRES POUR GAGNER	10	20	30	40	50

Si une des équipes a réuni suffisement de Partisans, tous les joueurs de cette équipe partagent la victoire et le jeu s'achève. Si les deux équipes réunissent assez de Partisans, l'équipe qui a gagné la dernière manche remporte la partie. Exemple : les Loyalistes (3 joueurs) ont 28 Partisans et les Rebelles (2 joueurs) en ont 24. Les Rebelles ont atteint leur objectif et remportent la partie.

Si aucune équipe n'a réuni assez de Partisans, débutez une nouvelle manche. Replacez la carte Nexus au centre de la table et défaussez les Lieux de la manche précédente. Placez ensuite 5 nouveaux Lieux sous la carte Nexus

<u>Les joueurs conservent les 3 cartes de leur main,</u> carte Rebelle comprises. Ramassez les cartes jouées, mélangez-les et <u>distribuez-en 6 à chaque</u> j<u>oueur</u> afin que chacun ait à nouveau 9 cartes en main. Le joueur qui a gagné la carte Nexus à la manche précédente devient premier joueur.

Note : les joueurs sont invités à parler durant le jeu mais ils ne peuvent pas échanger d'informations sur les cartes qu'ils ont en main.

FAQ des Lieux

Les cartes indiquant «Fin de manche» s'appliquent une fois que tous les Lieux ont été activés, quand l'équipe qui emporte la manche est désignée.

<u>Aetheon:</u> si le joueur qui a gagné Aethon gagne aussi Nexus, ces Lieux valent zéro au total (+3 pour Nexus et -3 pour Aetheon).

<u>Artefactories</u>: le joueur qui l'emporte doit passer ce Lieu avec tous les Drapeaux joués au joueur à sa gauche. Il reste néanmoins premier joueur pour le prochain Lieu.

<u>Conclave :</u> si le joueur qui a gagné le Conclave est dans l'équipe Rebelle à la fin de la manche, le Conclave vous fait perdre 2 influences au lieu d'en gagner 1.

<u>Le Gouffre d'Hathor</u>: si le joueur qui a gagné le Gouffre d'Hathor gagne aussi Nexus, l'équipe de ce joueur remporte automatiquement la manche et les Partisans supplémentaires.

<u>Medina Maxim</u>: toutes les cartes avec un symbole Assassin/Drapeau/Infiltré doivent être jouées face cachée. Elles sont révélées une fois que tous les joueurs ont joué leur carte. Si le premier joueur joue une carte avec un symbole, il doit annoncer la couleur de la carte.

<u>Centre Neurogreffe</u>: l'effet de cette carte est appliqué après que tous les Infiltrés ont été résolus. Le joueur qui a gagné ce Lieu pioche aléatoirement une carte dans la main du joueur à sa gauche et une carte dans la main du joueur à sa droite. Les 2 cartes sont prises avant que le joueur n'en rende une à chacun de ses voisins. Assurez-vous de rendre une carte différente de celle piochée.

<u>Le Souk :</u> lors de la désignation du vainqueur, ajoutez 1 au nombre d'Assassins joués sur ce Lieu.

<u>Sulfur City:</u> à la fin de la manche, tous les Drapeaux que vous avez obtenu valent -1 influence au lieu de +1. Ceci inclut les Drapeaux obtenus dans d'autres Lieux.

<u>Les Vergers</u>: si votre équipe ne gagne pas cette manche (i.e. l'autre équipe a plus d'influence), vous obtenez immédiatement 3 Partisans (ils compteront pour vérifier la victoire finale).



Quand la sagesse échoue, la religion prévaut.

Quand la religion cède, le mercantilisme l'emporte.

Quand le mercantilisme s'effondrera,
la sagesse se tiendra debout.

-Lux Manifesto

Merci à tous ceux qui ont testé ce jeu, et en particulier : Sturla Johansen, Helene Forberg, Lysander Naas, Walid Mustapha, Ingrid Verne, André Østby, Øyvind Østby, Özger Kocdemir, Inger Johanne Berg, Lin Heidi Isaksen, Vegard Stillerud, Martin Huseby, Kristian Elvsveen, Trond Arvid Røise, Karl Thomas Hjelmervik, Erlend Hove Lillebø, William Attia, Vendel Marie Sægrov, Rolf Krey, Åge Østbø, Stein Tore Krey, Torstein Stråtveit

© 2018. Aporta Games. www.aportagames.com

Auteur:

Kristian A. Østby, Helge Meissner, Anna Wermlund, Eilif Svensson

Illustrateur :

Kwanchai Moriya

Graphiste :

Gjermund Bohne

Traduction française: Pixie Games

© 2018. Pixie Games pour la version française