



Règles du jeu

Si vous lisez ces règles, c'est que vous avez normalement un plateau de jeu avec des cartes, pions et billets à bricoler avec les fichiers du packprint (dans un sous-répertoire de cette archive), ou que vous désirez jouer à distance en partie dématérialisée (grâce à un logiciel adapté comme Roll20).

Presque toutes les règles du jeu sont inscrites sur le plateau ou sur les cartes. Vous avez aussi la carte spéciale ALLIANCE DE NOBLES qui contient un peu plus de texte, de par son gameplay plus étoffé et que vous pouvez imprimer pour la laisser à disposition sur la table. Pour le reste, on peut démarrer la partie directement, en expliquant les règles (ou leur absence) au fur et à mesure que le jeu avance. C'est un jeu très simple.

Le but du jeu est d'investir sur des commerces ou des logements à Glarch, afin de toucher des dividendes ou des loyers de la part des concurrents. On est d'autant plus gagnant qu'on arrive à avoir la Mainmise sur une zone de couleur représentant un quartier ou si on se concentre sur certains types de biens (notés par un symbole spécial comme le Pentagramme ou la Forge), puisque dans ce cas les loyers sont augmentés. Plus on a d'investissements, plus on possède un rang élevé dans la noblesse de Glarch. Et... C'est tout. Il est également possible de collectionner certains types d'investissements dans le cadre des DÉFIS (voir plus bas).

Il est important de comprendre que d'une manière générale, seul le Noble qui passe par la case Départ avec un mouvement peut toucher l'argent du Départ. Tous les événements ou cartes qui vous font déplacer un pion sur le plateau ne passent PAS par la case Départ (mais dans un souci de rappel, c'est indiqué à peu près partout).

De base et de loin, le jeu ressemble à un Monopoly avec quelques trucs en moins et en plus. Toutefois ici on ne gagne rien à faire un double au dé ni à tomber pile sur la case Départ (à moins d'avoir un Acolyte qui agit en ce sens), car ça complique le jeu pour rien. La grosse différence ici se situe dans l'utilisation des Domestiques et Acolytes, qui permettent de faire varier divers éléments du jeu et qu'on peut activer au tout début de chaque tour. Les Domestiques et Acolytes peuvent interagir entre eux, raccourcir ou rallonger les mouvements, stopper certains effets, augmenter des loyers ou faire gagner de l'argent à leurs patrons.

Zones de couleur et biens spéciaux

Il existe six zones colorées : violette, orange, turquoise, verte, bleue et rouge... Elles sont reliées par des traits. Certaines sont beaucoup plus chères que d'autres. Investir sur les biens de la zone à titre personnel (pour un Noble) vous permet d'en doubler les loyers. D'autre part, les biens marqués d'un symbole Pentagramme, Forge, Fourchette ou Maison sont eux aussi spéciaux et fonctionnent autrement : ils permettent de bénéficier d'avantages en plus qui sont cumulables et peuvent se partager entre les Alliés. Si deux nobles Alliés possèdent chacun un bien à symbole Maison, on compte donc deux biens de ce type. En résultat, vous ajoutez 10 PO à un loyer (après l'avoir éventuellement doublé, et non avant) pour chaque bien à symbole cumulé.

Exemple : 2 biens = +10 PO, 3 biens = +20 PO, 4 biens = +30 PO etc.

Domestiques et Acolytes

Ces cartes fournissent un élément de gameplay qui va vous servir à faire plier le hasard, à recevoir plus d'argent ou à nuire à vos concurrents. Ils font l'originalité de ce jeu et peuvent le différencier d'autres jeux au plateau similaires où le hasard serait plus prépondérant, plus difficile à contrer...

Un Noble ne peut avoir qu'un maximum de 5 Domestiques ou Acolytes dans sa main, qu'il peut recruter soit en tombant sur les cases rouges, soit avec d'autres effets. Toutefois, il ne peut en activer qu'un seul par tour, au début du tour avant d'annoncer son mouvement au dé et en payant son Salaire avant de faire quoi que ce soit d'autre. Les effets variés générés par ces Domestiques ou Acolytes prennent le pas sur tous les autres éléments du jeu et seront à jouer dans l'ordre avant le mouvement, si mouvement il y a. Certains Domestiques ou Acolytes, en effet, peuvent remplacer le jet de dés de mouvement.

Alliance de Nobles

Une Alliance de Nobles peut être déclenchée entre deux joueurs consentants par l'utilisation d'un Acolyte proposant cette option, ou par l'influence de Caddyro. Il est possible que cela ne se présente pas pendant la partie. Avant de s'allier, les joueurs peuvent se concerter avant de lancer la procédure (en public ou secrètement), car une fois l'Acolyte activé celui-ci sera défaussé. Le choix d'un partenaire sera parfois difficile... Ou amusant.

L'Alliance peut sortir momentanément des joueurs d'une situation difficile vis-à-vis d'autres joueurs, ou simplement écraser les survivants pour rester dans le genre sournois et malsain propre à la noblesse fanghienne.

L'Alliance ne peut être forgée qu'entre DEUX Nobles, et ils ne forgeront pas d'Alliance avec d'autres Nobles autour de la table. Il peut y avoir, en revanche, plusieurs Alliances de deux Nobles.

Les Nobles désormais Alliés bénéficieront des avantages suivants :

- Ils n'ont plus de loyer à payer entre eux
- Ils peuvent finir plus rapidement certains Défis
- Ils ne peuvent PAS s'appliquer d'effet l'un à l'autre avec les cartes Revers de Fortune ou Bénédiction de Caddyro (et si le cas se présente, l'effet n'est pas perdu mais passera automatiquement au joueur suivant dans l'ordre de jeu, vers la droite ou vers la gauche)
- Ils ne peuvent PAS utiliser des Domestiques ou Acolytes l'un contre l'autre, ni l'un pour l'autre
- Chaque fois que l'un d'entre eux perçoit un loyer provenant d'un autre Noble, il donne 10 PO à son allié
- Chaque fois que l'un d'eux doit payer un loyer, son allié doit l'aider avec 10 PO
- Ils peuvent cumuler les avantages des biens marqués d'un symbole Maison, Pentagramme, Fourchette ou Forge pour avoir ensemble le contrôle de ces domaines et augmenter les loyers de ces zones (contrairement aux zones de couleur qui restent personnelles). Voir les règles des zones pour en savoir plus.
- Lorsque c'est le tour d'un Allié, à la place d'une activation il peut demander à échanger un Domestique ou Acolyte avec celui de son autre Allié (lequel peut refuser), chacun payant leurs salaires respectif
- NON, les alliés ne cumulent pas leurs investissements pour obtenir une Mainmise...

On peut mettre fin à l'Alliance de deux façons : par simple décision d'un Noble au début de son tour, ou par acceptation d'une autre Alliance qui mettrait alors fin à la première. Une Alliance détruite ne peut être remontée qu'avec l'aide d'un nouvel Acolyte ou d'un autre événement.

L'important quand on est riche,
c'est d'avoir de l'argent ! (Le Nain)

Défis et fin du jeu

Pour définir la durée d'une partie et donc sa difficulté, on se base sur des DÉFIS. Dans le cadre des défis, le Noble qui gagne est celui qui atteint en premier le rang de noblesse décidé à l'avance, ou qui accomplit un certain objectif, avec ou sans son Allié. Voici quelques-uns de ces défis avec leur estimation de difficulté. Les défis estampillés « Alliance possible » peuvent être accomplis plus rapidement en cumulant les biens de deux joueurs, qui gagnent ensemble la partie. Vous pouvez bien sûr inventer vos propres défis !

Duc/Duchesse (hardcore) : 10 investissements dont 1 en zone rouge, avec au moins 1 Mainmise
Victoire par Alliance possible
Départ : 800 PO

Marquis/Marquise (difficile) : 8 investissements dont 1 en zone bleue, avec au moins 1 Mainmise
Victoire par Alliance possible
Départ : 500 PO

Comte/Comtesse (normal) : 6 investissements OU 1 Mainmise avec 1 investissement en zone bleue
Départ : 400 PO

RECOMMANDÉ POUR L'INITIATION : durée de partie 90 min en moyenne

Vicomte/Vicomtesse (normal) : 5 investissements OU 4 Investissements avec une Mainmise
Départ : 400 PO

PETIT DÉFI DÉCOUVERTE : la partie devrait durer une heure au maximum

Baron/Baronne (4 investissements)
Départ : 300 PO

Titres utilisés simplement au titre du roleplay :

Chevalier/Maîtresse (3 investissements)

Seigneur/Noble Dame (2 investissements)

Prétendant/Prétendante (ou simplement Connard...) (0 ou 1 investissement)

Défis à objectifs complexes (ça peut durer...). Pour ces défis non testés, la mise de départ ira de 400 à 800 PO, selon vos envies et votre décision de jouer plus ou moins longtemps.

Vicomte de la Bouffe : investissez dans 4 localisations comportant l'icone couteau/fourchette

Comte de la Bouffe (difficile) : investissez dans 6 localisations comportant l'icone couteau/fourchette
(Alliance possible)

Marquis de la Bouffe (hardcore) : investissez dans 8 localisations comportant l'icone couteau/fourchette
(Alliance possible et recommandée !)

Baron Sorcier (difficile) : investissez dans 4 localisations comportant l'icone pentagramme (Alliance possible)

Baron Despote (difficile) : possédez la Mainmise de la zone verte (Plateau Sud) (Alliance possible)

Baron de la Ville (difficile) : investissez dans 1 localisation sur chaque quartier (haut, droite, bas, gauche)

Vicomte Promoteur (normal) : investissez dans 4 localisations comportant l'icone maison

Baron Éclectique (normal) : investissez dans 4 localisations comportant une icone différente

Comte Promoteur (difficile) : investissez dans 5 localisations comportant l'icone maison (Alliance possible)

Vicomte du Peuple (difficile) : possédez la Mainmise turquoise ET 2 autres biens (Alliance possible)

Vicomte des Taudis (hardcore) : possédez les Mainmises violettes et orange (Alliance possible)

Chevalier ou Maîtresse de l'Acier (difficile) : investissez dans 3 localisations comportant l'icone enclume
Alliance possible

Points de règles et autres machins

IMPORTANT : les effets d'une case sont **TOUJOURS** déclenchés quand un noble arrive sur cette case, que ce soit son tour ou non. C'est ainsi qu'il peut y avoir des événements en cascade, lesquels seront **TOUJOURS** déclenchés dans le sens du jeu, à partir du joueur **QUI A LANCÉ** l'événement.

Quand des événements en cascades se produisent, ils peuvent avoir des répercussions diverses et partagées. Il est alors difficile de s'y retrouver. Voici comment procéder dans ce cas : **MARQUEZ** le joueur qui vient de lancer un événement sur tous les joueurs (généralement en piochant une carte), de manière à vous rappeler qu'il s'agissait de son tour. Ensuite, déclenchez l'événement en commençant par ce joueur-ci, puis en faisant le tour de la table dans l'ordre de jeu habituel. Si vous déclenchez un autre événement sur tout le monde par l'intermédiaire d'un Noble, marquez à nouveau ce dernier d'une autre façon puis résolvez directement cette nouveauté en partant du même principe, dans un système d'**IMBRICATION**. Une fois ceci résolu, revenez à votre premier événement et finissez-le avant de reprendre le jeu de manière normale **APRÈS** le premier joueur marqué. Vous devrez ainsi vous en sortir. En exemple, on pourrait citer la carte « Hystérie chez les Nobles » qui fait bouger tout le monde et peut entraîner un événement de Caddyro « Tirez chacun une carte Bénédiction de Caddyro » qui peut encore faire bouger des Nobles, aboutissant à un troisième effet éventuellement...

Roleplay : le jeu peut tout à fait être pratiqué avec un peu de roleplay de noblesse... Et c'est même recommandé. Dans ce cas, vous pouvez utiliser des noms de Nobles choisis pour l'occasion ou tirés au hasard dans le tableau générateur de noms qui est fourni avec le jeu.

Pions et accessoires pour le jeu : selon à quelle taille vous imprimez votre plateau, vous pouvez utiliser nos pions Nobles (imprimés et collés sur du carton fort), dessinés par Marion Poinot et mis en couleur par mes soins. Sinon, soit des figurines 28 mm, des dés de couleur, des pièces de monnaie...



Conception et infographie du jeu, rédaction : John Lang
Dessin des pions : Marion Poinot - Couleur : John Lang
Illustration des billets : Guillaume Albin
Assistance aux tests : Les Colégrames et Naheulbeuk Online
Pour l'inspiration, merci à Olivier Bouchez, Spike Heart et Damien "Ghad"