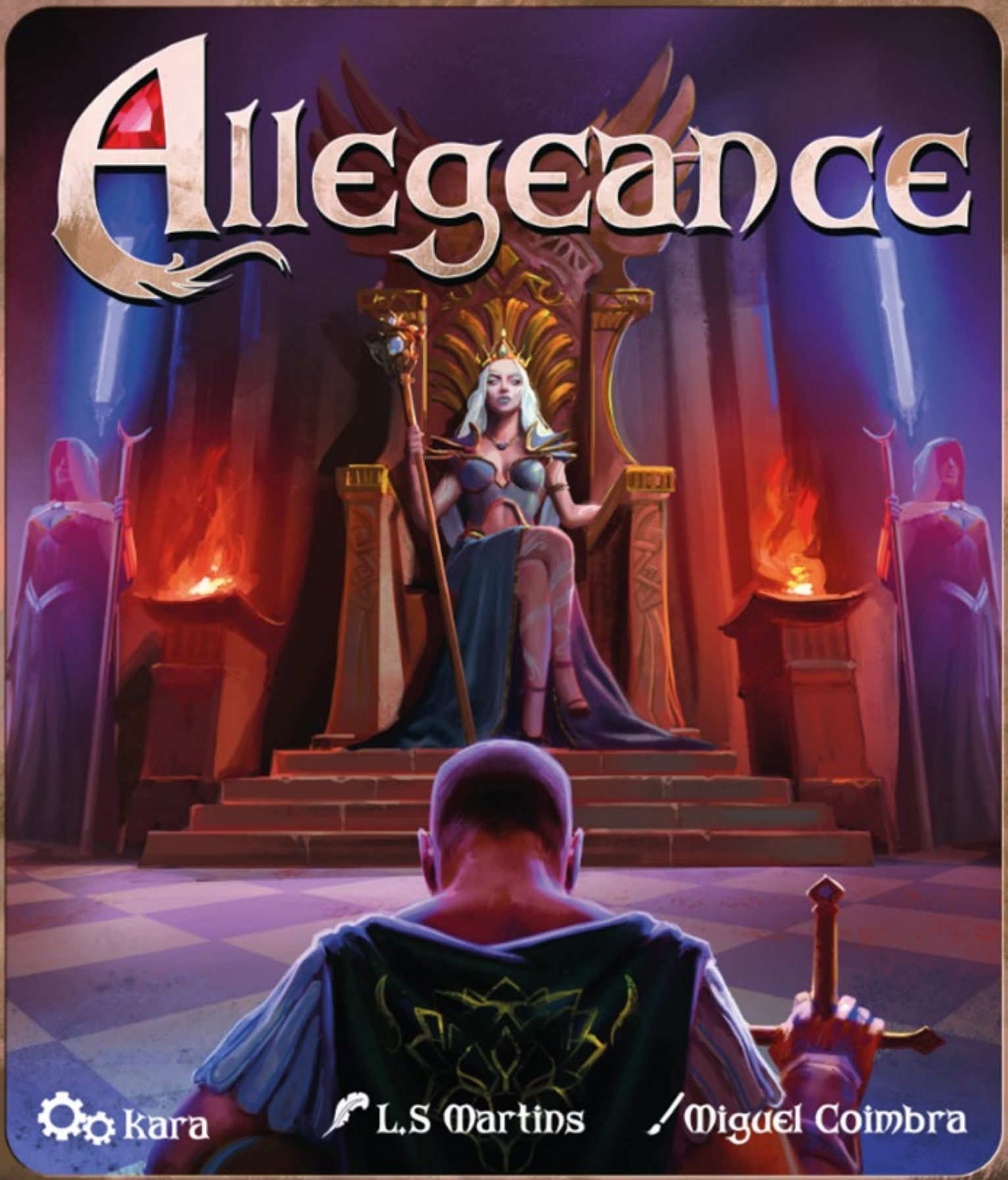
Allegance



Kara

L.S Martins

Miguel Coimbra

Règles

Introduction

Le roi Corniak n'est plus… Ne le pleurez pas, il ne l'aurait pas fait pour vous. Un cœur de glace et une main de fer… Voilà ce que beaucoup pensaient de lui mais n'osaient prononcer tout haut !

Sa mort tragique, bien que prévisible, signe la fin d'une ère de terreur et de misère… Mais elle est également annonciatrice d'une guerre sanglante… Une guerre de pouvoir à laquelle, vous, les grands Seigneurs du royaume de Thelenia, allez participer.

Ne croyez pas que ce sera chose facile… A la tête d'une armée sans peur, le roi Corniak tirait sa puissance de ses alliances et pactes avec les dix guildes du Royaume. Sans la cruauté des Colosses, le pouvoir des Magiciennes, la sournoiserie des Assassins et leur ascendant sur les Fossoyeurs, la persuasion des Illusionnistes, le soutien des Excavateurs, le savoir des Diplomates, la maitrise de la guerre des Gardiennes, les visions des Mediums, et la peur qu'engendrent les Damnés, il n'aurait jamais pu prétendre au trône ni régner si longtemps. Cinquante longues années… Son secret ? Une intelligence froide, calculatrice et une maitrise complète des règles du jeu !

Alors, vous l'aurez compris, seul, vous ne gagnerez pas ! Votre unique moyen d'obtenir le pouvoir est de gagner la faveur des guildes. Mais ne vous méprenez pas… Jamais vous ne serez capable de toutes les rallier à votre cause !

Bon courage à tous, et que le plus sournois gagne !

L.S. Martins

But du Jeu

"Allégeance" est un jeu de majorité en tour par tour s'écoulant sur huit à dix rounds complets, un round correspondant à 1 tour de chaque joueur(se). Pendant la partie, vous allez devoir engager des partisans appartenant aux différentes guildes. Le choix se fait parmi les cartes que vous aurez dans les mains. Chaque participant(e) joue deux cartes par tour, se défausse et pioche à nouveau pour avoir constamment 5 cartes dans les mains.

Plus vous parviendrez à conserver de cartes sur votre terrain, plus les possibilités d'actions seront importantes. La partie se termine lorsque le(la) dernier(e) participant(e) achève son 10e tour de jeu. On compte alors les points d'influence. Le(la) joueur(se) ayant le plus de points d'influence est déclaré(e) gagnant(e).

Matériel

Les cartes Partisans

Vous trouverez différentes informations présentes sur ces cartes :

(1) Le nom de la guilde à laquelle appartient cette carte

(2) Le nombre de cartes gemmes piochées à l'invocation

(3) Le symbole d'allégeance : il y 4 guildes royales, 4 guildes indépendantes et 2 guildes ne prêtant Allégeance à personne

(4) Le pouvoir actif (P.A.) de la guilde et son coût en

(5) Le pouvoir passif (P.P.) de la guilde (pouvoir de fin de partie).

Les cartes Chef(fe)s

Les cartes Chef(fe)s complètent la pioche et se distinguent des autres Partisans par un certains nombre d'éléments visuels. Ces cartes sont tout de même considérées comme des Partisans. Elles répondent à des règles différentes (cf Cartes spéciales et autres particularités).

Les cartes Allégeances

Ce sont les autres cartes qui vous permettront de générer des points d'influence. Elles sont au nombre de 8. Vous les distinguerez de part leur dos, ainsi que par l'effet unique présent sur le recto.
Ces cartes déterminent quelle guilde vous prêtera allégeance et vous aidera à reprendre l'avantage en fin de partie. Ces cartes sont choisies par les joueur(se)s en début de partie et laissées face cachée dans un coin de leur terrain. Elles ne sont dévoilées qu'en fin de partie et on applique alors leurs effets.

Les cartes gemmes

Elles forment une pioche à part et n'ont pas toutes la même valeur. Vous constituerez cette pioche en début de partie. Ces cartes peuvent être piochées par un(e) joueur(se) lorsqu'il(elle) pose sur son terrain une carte possédant un ou plusieurs sous son nom **(2)**.

Le nombre de symboles vous indique le nombre de fois que vous devez piocher.
Rappelons-le, les gemmes vous permettent de payer le coût d'utilisation des P.A. de guildes. Après avoir pioché une carte gemme, ajoutez la, face visible devant vous. Ces cartes constituent votre réserve personnelle.

Les autres cartes

Vous trouverez également 5 cartes de protection (pour l'utilisation du P.A. des Gardiennes), 10 cartes d'explications de guildes ainsi que des cartes histoires.
Référez vous aux cartes d'explications de guilde pour toute interrogation sur l'effet ou l'utilisation de P.A. ou de P.P. d'une guilde.

Déroulement d'une partie

Mise en Place

Maintenant que vous avez pris connaissance des cartes voyons comment se déroule une partie.
Après avoir mélangé l'ensemble des cartes Partisans et Chef(fe)s, distribuez-en 5 par joueur(se). Le reste constitue la pioche principale et les cartes gemmes face cachée forment une autre pioche. Ces deux pioches seront renouvelées si besoin au cours de la partie en utilisant la défausse.
Distribuez également 2 cartes Allégeances à chaque joueur(se). Chacun(e) prend alors connaissance de ses cartes Allégeances puis en choisi une, la place dans un coin de son terrain face cachée, et remet l'autre dans la boîte. Vous dissimulerez évidemment les cartes ainsi défaussées. Les Allégeances resteront secrètes jusqu'à la fin de la partie.
Chaque joueur(se) reçoit une carte Protection des Gardiennes et la place sur la face grisée.

Le(la) joueur(se) qui a le plus de sang royal commence la partie. S'il n'y a que des manant(e)s, désignez-le(la) moins misérable d'entre vous pour commencer la partie.

Les joueur(se)s reçoivent les cartes gemmes recto verso pour commencer la partie selon la répartition suivante :

	1er(e) joueur(se)	2e joueur(se)	3e joueur(se)	4e joueur(se)
2 joueur(se)s		**0**	**-**	**-**
3 joueur(se)s			**0**	**-**
4 joueur(se)s				**0**

Enfin, servez vous des cartes histoires pour compter les tours de la partie. Une partie à 2 ou 3 joueur(se)s se joue en 10 tours, une partie à 4 joueur(se)s en 8 tours.

Tour de jeu

Pendant votre tour de jeu vous pouvez effectuer les actions suivantes dans l'ordre que vous souhaitez :

- **Poser une carte depuis votre main** en se limitant à 2 par tour. Les cartes doivent être posées devant vous face visible et séparées en fonction de leur guilde. Les cartes de la même guilde doivent être empilées en les décalant légèrement de manière à pouvoir les compter. La dernière carte jouée étant la plus visible, elle est appelée « carte libre ». Lorsque vous jouez une carte, appliquez le gain de gemmes. Piochez autant de cartes que de présentes sous le nom de la carte (cf. Les cartes gemmes).

- **Utiliser les P.A. des guildes**. Ils peuvent être utilisés dès le premier tour, si les conditions sont remplies (cf. Utiliser un Pouvoir Actif (P.A.) de guilde).

A la fin de votre tour, vous pouvez vous défausser d'autant de cartes que vous le souhaitez et vous reconstituez une main complète de cinq cartes depuis la pioche. C'est alors au tour du(de la) joueur(se) suivant(e).

Utiliser un Pouvoir Actif (P.A.) de guilde

Pendant votre tour, vous pouvez utiliser les P.A. des guildes que vous possédez sous certaines conditions :

– **Posséder la majorité** dans la guilde au moment où vous souhaitez utiliser son P.A..

Rappel : « posséder la majorité dans une guilde» ou « être majoritaire dans une guilde » signifient avoir, sur son terrain, strictement plus de cartes Partisans de la guilde concernée que ses adversaires.

– **Posséder suffisamment de gemmes** pour en payer le coût :

Les P.A. ont un coût, équivalent au nombre de se trouvant au dessus de leur description. Il vous faudra dépenser autant de depuis votre réserve personnelle. Si vous utilisez une carte gemme dont la valeur est supérieure au coût du pouvoir vous vous remboursez le surplus. Les cartes gemmes utilisées sont mises dans une défausse à part. Si la pioche est vidée, la défausse est mélangée et devient la nouvelle pioche.
Les P.A. gratuits, comme pour les Fossoyeurs et les Damnés, peuvent être utilisés sans payer de gemmes (cf Cartes spéciales et autres particularités).

Les Magiciennes ont un P.A. passif symbolisé par ∞
Son effet se déclenche automatiquement lorsque vous reconstituez votre main à condition d'avoir la majorité.

Attention : vous pouvez utiliser autant de P.A. différents que vous le souhaitez (en respectant les conditions ci-dessus) mais vous ne pouvez utiliser un même effet qu'une fois par tour.

Les cartes spéciales et autres particularité

Les cartes Chef(fe)s de guildes

Le(la) Chef(fe) de guilde possède un nom qui lui est propre, son illustration est légèrement différente des autres cartes de la guilde et est entourée d'un halo doré.
Le P.A. d'un(e) Chef(fe) se déclenche directement lorsque vous le jouez et s'applique même si vous n'avez pas la majorité dans sa guilde. Son coût est remplacé par

Le(la) Chef(fe) de guilde compte comme une carte Partisan mais se place au dessus des cartes de sa guilde de façon à noter sa présence en cas d'égalité avec un(e) autre joueur(se). En effet, dans ce cas, posséder le(la) Chef(fe) de guilde vous donne la majorité.

Enfin les Chef(fe)s de guilde sont insensibles aux P.A., y compris ceux des autres Chef(fe)s.

Attention : si vous ne possédez que le(la) Chef(fe) d'une guilde, même si vous avez la majorité, vous ne pouvez pas utiliser le P.A. des Partisans de cette guilde.

Les cartes Damnés et Fossoyeurs

Ces cartes Partisans constituent des guildes particulières qui ne prêtent Allégeance à personne. Elles sont piochées et placées sur le terrain de la même façon que les autres cartes Partisans mais dérogent à la règle de la majorité dans la mesure où vous n'avez pas besoin de la majorité pour utiliser leurs P.A. et bénéficier de leur P.P..

- **Les Damnés** peuvent être sacrifiés pour copier le P.A. d'une de vos guildes non majoritaires présente sur votre terrain. Si vous le faites, vous conservez le Damné que vous venez de sacrifier dans un coin de votre terrain face visible. Cet effet ne coûte aucune
Les Damnés ainsi sacrifiés vous permettront de comptabiliser davantage de points d'influence en fin de partie.

– **Les Fossoyeurs** ne possèdent pas de P.P., ils ne font donc gagner aucun point en fin de partie mais vous remarquerez qu'ils sont dotés de 2 P.A.. Vous ne pouvez cependant utiliser qu'un seul des P.A. par tour. Lorsque vous jouez Deexos, leur Chef, choisissez l'un des deux effets proposés.

Fin de partie et décompte des points d'influence

La partie prend fin lorsque le(la) denier(e) joueur(se) termine son dernier tour. On révèle alors les Allégeances de chacun(e) et le décompte peut commencer.
3 éléments sont à prendre en compte pour le décompte des points. Vous trouverez à la fin un exemple de tableau de décompte de points.

Appliquez les effets d'Allégeance

Toutes les cartes Allégeance rejoignent le terrain de leur propriétaire. Appliquez ensuite l'effet. Certaines font gagner directement des points. Les autres permettent de renforcer vos rangs et ainsi récupérer une majorité. Une fois l'effet appliqué, considérez les cartes Allégeances comme des Partisans.

Appliquez les P.P. de vos guildes majoritaires

Attention : Si vous avez repris une majorité grâce à votre carte Allégeance, vous seul remportez les points de la guilde concernée.

– Vous appliquez l'ensemble des P.P. des guildes pour lesquelles vous avez la majorité et comptez ainsi les points d'influence qu'elles vous rapportent.

– En cas d'égalité sur le nombre de Partisans possédés dans une guilde, ignorez le P.P. et aucun(e) des joueur(se)s ne marque de point.

Rappel : Posséder le(la) Chef(fe) de guilde permet de départager les égalités (cf. Cartes spéciales et autres particularités).

Appliquez le P.P. des Damnés

(cf les cartes spéciales et autres particularités)

– Comptez l'ensemble des Damnés que vous avez sacrifié. Chaque Damné sacrifié vous rapporte 2 points d'influence.

– Le(la) joueur(se) qui possède Valdyr sur son terrain gagne 1 point supplémentaire par Damné sacrifié pendant la partie par tou(te)s les joueur(se)s.

Rappel : Vous n'avez pas besoin de la majorité pour remporter les points des Damnés et de leur Chef.

Joueur(se)s				
Allégeance				
Damnés/Valdyr				
MAJORITÉ				
Protectrices				
Magiciennes				
Diplomates				
Médiums				
Colosses				
Excavateurs				
Assassins				
Illusionnistes				
Total Point				

Variantes

– Une partie à 4 joueur(se)s comptent 8 rounds, 10 pour 2 et 3 joueur(se)s.

– A 2 et 3 joueur(se)s, la sélection de l'Allégeance peut se faire en draft. Le(la) premier(e) joueur(se) choisit une Allégeance parmi toutes celles en jeu, en défausse une face cachée et passe les cartes restantes au(à la) joueur(se) suivant(e). Faites le jusqu'à ce que tou(te)s les joueur(se)s aient leur Allégeance. Comme dans les règles de base, celles-ci restent secrètes jusqu'à la fin de la partie.

– Pour une partie à 2 joueur(se)s, retirez du jeu les guildes des Gardiennes, des Médiums, des Illusionnistes et des Colosses. Vous pouvez tout simplement retirer 4 guildes aléatoirement.

Remerciements

Les premiers remerciements vont à nos compagnes, merci pour votre soutien sans faille.

Un grand merci à Kévin et Nathan, cobayes du premier jour qui nous ont permis de faire évoluer le jeu jusqu'à la version que vous découvrez.

Merci également à L.S. Martins pour ces histoires sensationnelles qui nous plongent littéralement dans l'univers du jeu.

Merci à Pierre pour le coup de main sur les règles, ton aide nous est précieuse.

Enfin, merci à tou(te)s nos testeur(se)s, Amandine, Esther, Thomas, Véronique, Maxime, Lois...

Allegeance

Retrouvez la règle d'Allégeance en vidéo sur la chaine Youtube d'Aliadys !