

L'Ordre d'Asèt

Règles du jeu

Salutation chers aspirants de l'Ordre d'Asèt. Devant vous se trouve votre dernière épreuve pour intégrer l'Organisation. Elle consiste à jouer une simple partie de cartes et d'en sortir victorieux malgré les multiples décrets qui vous seront imposés par le vénérable Conseil.

Nombre de joueurs : de 2 à 5. (Règles spéciales pour 2 joueurs)

Durée d'une partie : 15 à 40 min.

Age : 8ans et +.

Matériel : 96 cartes dont 56 grandes cartes numérotées de 1 à 7, 25 petites cartes décrets, 5 aides de jeu, 7 petites cartes numérotées de 1 à 7, et 3 petites cartes vides.

1

Mise en Place :

Chaque aspirant choisit une famille composée de 11 cartes allant de 1 à 7, ces cartes composent sa main. Chaque joueur choisit l'une de ses cartes et la pose face cachée devant lui, il s'agit de son "Renfort".

(Cf. Cartes exclues en début partie (Les Renforts sont là.))

Mélangez les cartes décrets, et posez-les face cachée au centre de la zone de jeu.

À côté de la pile de décrets, posez l'Ordre (Cartes numérotées de 1 à 7) qui représente l'ordre de force entre chaque carte pendant la partie.

Au début de partie, l'Ordre est le suivant :

7→6→5→4→3→2→1.

(Le 7 est la carte au 1er rang et le 1 est la carte au dernier rang).

L'Ordre se lit toujours du 1er rang vers le dernier rang.

L'aspirant le "plus discret" est désigné "Meneur". Celui-ci tire un décret pour le premier tour.

3

- A partir du 4e décret, le meneur doit choisir quel décret il veut remplacer au sein du Conseil. Pour cela, il pose son décret au-dessus du décret qu'il veut remplacer.

Rappel : Pensez à modifier l'Ordre à chaque nouvel effet activé.

Ordre de forces des cartes numérotées :

L'ordre de puissance des cartes correspond toujours à celui de L'Ordre.

L'Ordre se lit toujours du 1er rang vers le dernier rang, sauf si contre-indication.

La carte avec la valeur la plus basse dans l'Ordre, remporte toujours le combat si la carte avec la valeur la plus haute est jouée.

Exemple : Si Arthur joue un 1, Brunehaut un 7, Charles un 5 et si aucun décret n'a modifié l'Ordre début de partie alors c'est Arthur qui remporte le combat.

5

Le gagnant récupère toutes les cartes de la zone de combat, ainsi que celles se trouvant dans la prison du conseil s'il y en a, et les pose face visible dans son trésor.

Cartes exclues en début de partie (Les Renforts sont là.) :

Cette carte permet d'annuler les cartes de la même valeur qu'elle pour un combat. Elle peut être activée quand vous voulez à la suite d'un combat, modifiant ainsi sa résolution.

Pour cela, retournez votre carte de "Renfort" après que tous les joueurs aient révélé leur carte numérotée pour le combat.

Une fois activée, la carte est placée au milieu de la zone de jeu dans la Prison du Conseil, elle sera donc obtenue par le vainqueur du prochain combat. Si vous ne l'avez pas activée durant la partie, elle s'ajoute à votre pile de trophées.

7

Dans le cas où tous les aspirants joueraient tous la même carte, le combat est dit nul, et ils mettent leurs cartes dans la Prison du Conseil. Elles seront remportées par le gagnant du prochain combat.

Les aspirants n'ont pas l'autorisation de toucher au trésor des autres aspirants.

Prison du Conseil :

Cette zone est l'endroit où sont posées les cartes en surplus dans une égalité entre plusieurs aspirants. Ces cartes seront remportées par le gagnant du prochain combat.

Lors du dernier combat, si des cartes se retrouvent dans la Prison du Conseil, personne ne les remporte.

9

Composition des familles:

Jaune : Assassin (x1), Idole (x1), Archer (x2), Esprit (x2), Semi homme (x2), Sorcière (x2), Commandeur (x1)

Rouge : Assassin (x1), Idole (x2), Archer (x1), Esprit (x2), Semi homme (x2), Sorcière (x2), Commandeur (x1)

Violet : Assassin (x1), Idole (x2), Archer (x2), Esprit (x1), Semi homme (x2), Sorcière (x2), Commandeur (x1)

Bleu : Assassin (x1), Idole (x2), Archer (x2), Esprit (x2), Semi homme (x1), Sorcière (x2), Commandeur (x1)

Vert : Assassin (x1), Idole (x2), Archer (x2), Esprit (x2), Semi homme (x2), Sorcière (x1), Commandeur (x1)

But du jeu:

Votre objectif est d'accumuler des cartes en remportant des plis, pour gagner le plus de points au bout de 10 tours.

Le calcul des points se trouve dans la section "Fin de partie".

2

Déroulement d'un tour de Jeu :

- Le Meneur tire une carte décret, il lit l'"Effet 1" à tous les autres aspirants puis la pose au centre de la zone de jeu, cette zone est appelée "Conseil".

- L'effet 1 du nouveau décret s'active immédiatement. Si le nouveau décret a été placé sur un autre décret (à partir du 4e décret), l'"Effet 2" du décret remplacé s'active avant l'"Effet 1" du nouveau décret.

- Chaque joueur choisit une carte de sa main et la pose face cachée, puis un combat a lieu (voir partie Combat).

- À chaque fin de combat, le rôle de Meneur est transmis à l'aspirant à la droite du dernier Meneur.

- Le nouveau Meneur tire un nouveau décret qu'il posera à côté des précédents, jusqu'à un maximum de 3 décrets actifs (sauf contre-indication d'un décret spécifique, voir Cas Particuliers).

4

En cas de mouvement simultané de plusieurs éléments de l'Ordre, leur classement reste fixe entre eux.

Exemple :

Si l'Ordre est de la manière suivante, 6→5→7→4→3→2→1 et qu'un joueur tire le décret L'Anti-Parité, qui déplace les valeurs impaires aux premiers rang de l'Ordre. L'Ordre devient 5→7→3 →1→6→4→2.

Déroulement d'un combat :

Chaque aspirant choisit une carte parmi les cartes qu'il possède en main et la pose face cachée devant lui.

Quand tous les aspirants ont choisi et posé leur carte, ils la retournent simultanément. C'est l'aspirant possédant la carte la plus forte dans l'Ordre actuel qui remporte le combat, sauf exception.

Chaque joueur peut s'il le souhaite activer sa carte de "Renfort" pour modifier la résolution du combat.

6

Égalité dans un combat :

En cas d'égalité entre plusieurs aspirants, les cartes du combat sont partagées en nombre égal de la manière suivante :

L'aspirant le plus proche du "Meneur" dans le sens horaire choisit les cartes qu'il veut dans zone de jeu et la prison du Conseil et les ajoute à son trésor. Les autres aspirants faisant partie de l'égalité font de même jusqu'à ce que tous les aspirants aient pris le même nombre de cartes.

Si le combat ne peut pas être partagé équitablement, les cartes en surplus vont au milieu, dans la Prison du Conseil, et seront remportées par le gagnant du prochain pli.

8

Fin de partie :

Après 10 combats, la partie est finie et chaque aspirant compte ses points de la manière suivante :

Chaque carte vaut 1 point, sauf pour les cartes solos qui sont les Assassins et les Commandeurs qui valent 2 points et les cartes suivantes : L'Idole Jaune, l'Archer Rouge, les Âmes Violettes, le Semi-Homme Bleu et la Sorcière Verte qui valent 3 points chacune.

Pour les combinaisons suivantes :

L'Archer et la Sorcière, l'Idole et le Semi-homme, la paire d'Âmes, l'Assassin et le Commandeur, perdez 2 points par combinaison.

L'aspirant avec le plus de points est nommé Roi ou Reine Soleil, et récupère le titre de "Meneur" pour la prochaine partie.

L'aspirant avec le moins de point est nommé Petit ou Petite Caporal(e) et peut établir l'Ordre de la manière qu'il souhaite pour le début de la nouvelle partie.

10

Exemple du décompte des points :

Décompte	Arthur	Brunehaut	Charles	David
Cartes simples	7	11	11	7
Assassin et Commandeur	4 cartes = 8 pts			
Cartes solos	0	3	6	3
Malus	4	6	6	2
Total	9	12	15	12

Charles est le gagnant de cette partie et reçoit le titre de Roi soleil.

Bénédictio du créateur :

Si un aspirant termine sans gagner aucune carte alors il est nommé d'office avant-dernier.

(Attention, si plusieurs joueurs terminent sans aucune carte dans leur trésor. La bénédiction du créateur ne s'applique pas).

11

Exécution d'un décret :

Les décrets s'exécutent de la manière suivante : si un décret emplace un autre décret dans le Conseil alors l'effet 2 du décret remplacé s'applique avant l'effet 1 du nouveau décret. Si le nouveau décret est placé à la suite des autres (maximum 3), ou s'il remplace un décret sans effet 2, l'effet 1 du nouveau décret s'active directement.



13

Élévation par les paires : -Effet 1- Si l'une de ces valeurs se trouve au premier rang, alors elle passe au dernier rang. -Effet 2- Si l'une de ces valeurs se trouve au dernier rang, alors elle passe au premier rang.

Répulsion mystique : Si aucune carte ne se trouve au-dessus ou en dessous du (6) ou du (5) alors placez la valeur au 4e rang au premier ou dernier rang selon le cas.

L'appel : Si le (2) ou le (4) sont au premier ou au dernier rang alors placez la valeur au 4e rang au-dessus ou en dessous du (2) ou du (4) selon le cas.

Variante Duel :

Le fonctionnement est le même qu'une partie normale à la différence que le vainqueur est celui qui a le plus de cartes dans son trésor. En cas d'égalité, les aspirants mettent leur carte dans la Prison du Conseil.

Retirez le décret Jumeau zéro de la pile de décrets.

15

Crédits et Remerciements :

Conception et Game Design : Pascal CHRISTOPHE

Directrice Artistique : Louise CHORFI (Tyos)

Je tiens sincèrement à remercier tous ceux qui ont aidé sur ce projet, des artistes, Tyos, Nana, Louiza CHENAOUI, Thanh-Lan, Alex Agone, Nassim AHMED ALI et Thomas PINEAU.

Aux personnes de l'ombre, Ambre, Léa, Nicolas (Esken), Vinh (Nost) et Alexandre LUCAS qui ont corrigé, relu et aidé au développement de ce projet, merci à vous tous.

Merci à l'atelier de Game Design de la faculté des sciences de Sorbonne Université animé par Alexandre Lucas et Eskenn qui m'a permis de développer ce jeu. Un grand merci à Lux Ludi, la CVEC et Sorbonne Université de soutenir et financer ce projet.

J'allais oublier, mais aussi merci à vous d'avoir lu ces règles et décidé de tester ou de simplement jouer à ce jeu.

17

N'hésitez pas à nous partager vos remarques et votre avis sur le jeu en nous rejoignant sur **Discord** en scannant le Qrcode :

Ou par mail :
luxludi@playsorbonne.fr

Passez voir nos autres réseaux !

Site : <https://playsorbonne.fr/>

Instagram : play_sorbonne_u

Twitch : play_sorbonne

Youtube : @PlaySorbonne

X : @PlaySorbonneU



Égalité de Fin de partie :

En cas d'égalité entre plusieurs aspirants pour le titre de Petit(e) Caporal(e) ou Roi/Reine Soleil alors les dits aspirants mélangeront leurs trésors respectifs et tireront la première carte de leur trésor.

L'aspirant avec la valeur la plus forte remporte le titre. En cas d'égalité lors de ce tirage, les aspirants continuent à tirer jusqu'à ce que l'égalité soit résolue.

(Ceci est une bataille fermée normale avec l'ordre de puissance qui est croissant).

À noter que s'il y a égalité entre plusieurs joueurs qui n'ont aucune carte dans leur trésor ou qui ont remporté uniquement une carte identique, alors la place de Petit caporal se joue à la taille. Le joueur le plus petit est nommé Petit Caporal.

Les effets des décrets prévalent sur le déroulement ci-dessus.

Les décrets défaussables, Anarchie 2.0, Favori du conseil, Ostracisme, n'activent pas les effets 2 des décrets actifs au sein du Conseil.

12

Quelques cas particuliers :

Favori du conseil : Les autres aspirants doivent toujours appeler le détenteur du décret "Mon Seigneur" lorsqu'ils interagissent avec lui.

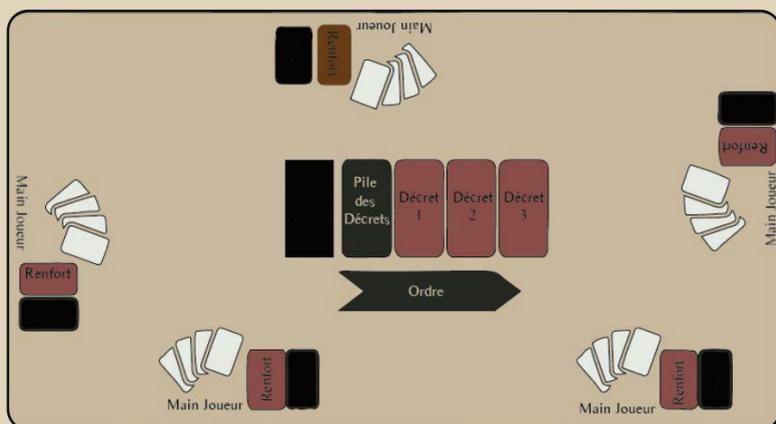
Dans le cas contraire, la prochaine carte du joueur qui a fauté sera choisie au hasard par "Mon Seigneur". Ce malus ne se cumule pas d'un tour sur l'autre. Si un joueur possède déjà un exemplaire de cette carte devant lui alors il défausse le nouvel exemplaire et tire un nouveau décret.

Jumeau zéro : Les cartes de même valeur s'annulent, donc sont hors du combat. Elles sont remportées soit par le(s) vainqueur(s) du combat soit elles vont dans la Prison du Conseil. L'effet est permanent tant que le décret est actif. En duel, défaussez ce décret et tirez un nouveau décret.

Palindrome : Dans le cas où il y a moins de trois décrets au sein du conseil, remettez ce décret dans la pioche, à la position de votre choix, et tirez-en un nouveau.

14

Exemple de disposition de table de jeu :



16

Contact des illustrateurs :

- Illustratrice de la famille jaune : Louise Chorfi (Tyos), @asleen_tyos

- Illustratrice de la famille violette : Nana, @nana.laliho

- Illustratrice de la famille verte : Thanh-Lan

- Illustrateur de la famille bleue : Thomas Pineau, @totohotshot, thomaspineau.tp@gmail.com

- Illustrateur de la famille rouge : Nassim, nassim.ahmedali@playsorbonne.fr

18

Un jeu produit avec Lux Ludi et le soutien de la commission CVEC

