

# CAPITAL LUX 2 POCKET : RÈGLES

**Lux** et ses environs sont en constante évolution et développement. Les quatre familles (les rebelles en bleu, les religieux en rose, les nobles en jaune et les scientifiques en vert) ont toujours réussi à vivre en harmonie. À mesure que les nouvelles générations grandissent, de nouveaux défis apparaissent. La seule chose qui ne changera jamais, c'est la loi de l'empereur : chacun doit contribuer au bien commun, en envoyant des membres qualifiés à la capitale.

## MATÉRIEL DE BASE

Le matériel suivant est utilisé pour chaque partie. Vous utiliserez également 4 des **cartes Pouvoir**. Toutes les **cartes Pouvoir, le matériel associé** et leurs effets sont présentés dans une ANNEXE séparée.

**92 cartes Citoyen** : 23 de chaque couleur, de valeurs 2 à 6



**12 cartes Pouvoir** : 3 de chaque couleur



**1 tuile Empereur** :



**18 jetons Or** :

## BUT DU JEU

Une partie se déroule en 3 manches. À chaque manche, les joueurs se composent une main de 6 cartes qu'ils jouent à tour de rôle, soit dans leur CITÉ, soit dans la CAPITALE. Jouer une carte dans la CAPITALE déclenche la carte Pouvoir correspondante. En fin de manche, chaque joueur compare les valeurs totales des cartes de sa CITÉ avec celles de la CAPITALE. Si le total d'une couleur dépasse celui de la CAPITALE, il perd toutes les cartes de cette couleur. Après 3 manches, la partie se termine. Toutes les cartes qui restent dans les CITÉS des joueurs valent autant de points que leur valeur. Ils ajoutent en plus la valeur des cartes Bonus et des jetons Or qu'ils ont acquis au cours de la partie. Le joueur avec le plus grand nombre de points remporte la partie.

## MISE EN PLACE

1. Triez les cartes Pouvoir par couleur, mélangez chaque pile et **tirez au hasard une tuile de chaque** (bleue, rose, jaune et verte). Placez chaque carte Pouvoir tirée face visible au milieu de la table et installez le matériel correspondant selon les instructions de l'ANNEXE.  
**Note : vous pouvez aussi utiliser une des trois configurations prédéfinies (voir ci-après).**
2. Placez tous les jetons Or dans une **réserve générale** au-dessus des cartes Pouvoir.
3. Mélangez les **cartes Citoyen** et formez une pioche face cachée à droite des cartes Pouvoir. C'est la **pioche Citoyen**.
4. Tirez **aléatoirement 3 cartes Citoyen de départ** et placez-les face visible en dessous des cartes Pouvoir correspondantes (les cartes peuvent se chevaucher).
5. Définissez aléatoirement un 1<sup>er</sup> joueur. Donnez-lui la **tuile Empereur**.



**Exemple** : 3 cartes Citoyen de départ dans la Capitale

**Note** : il n'est pas nécessaire de lire toute l'ANNEXE avant de jouer, seulement les règles de cartes Pouvoir choisies.

**Pour vos premières parties, nous vous suggérons de commencer avec l'une des 3 configurations ci-dessous [A, B ou C]. Vous trouverez les tuiles correspondantes grâce aux lettres présentes dans leur en-tête. C'est un bon moyen de [re]découvrir le jeu.**

- Si vous ne connaissez pas Capital Lux, nous vous recommandons la **configuration A**.
- Si vous connaissez bien Capital Lux, nous vous recommandons les **configurations B ou C**.

Config.	[A] Commencement	[B] Révolution	[C] Harmonie
<b>Bleue</b>	Agent	Infiltré	Recruteur
<b>Rose</b>	Clerc	Prophète	Missionnaire
<b>Jaune</b>	Marchand	Disciple	Sentinelles
<b>Verte</b>	Savant	Prosélytiste	Dualiste

## JOUER UNE MANCHE

Dans chacune des 3 manches, suivez les étapes ci-dessous dans l'ordre indiqué :

1. **TIRER LES CARTES**
2. **JOUER DES CARTES**
3. **FIN DE MANCHE**

### 1. TIRER LES CARTES

1. Distribuez à chaque joueur 6 cartes de la **pioche Citoyen** face cachée. Chaque joueur regarde simultanément ses cartes et choisit 2 cartes à conserver. Il les place face cachée devant lui. Il transmet ensuite les cartes restantes face cachée au joueur assis à sa gauche.
2. Parmi les cartes reçues du joueur à sa droite, chaque joueur en choisit 2 autres à conserver. Il passe ensuite les 2 cartes restantes au joueur assis à sa gauche.
3. Les joueurs conservent les 2 dernières cartes reçues ce qui porte leur main à 6 cartes.

## 2. JOUER DES CARTES

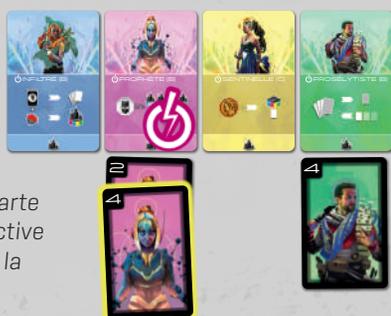
Le 1<sup>er</sup> joueur commence. Ensuite, les joueurs se succèdent dans le sens horaire. À son tour, un joueur doit jouer une carte de sa main. Il joue sa carte...

- **SOIT dans sa propre CITÉ**
- **SOIT dans la CAPITALE**

Il place la carte face visible sous la couleur correspondante (voir "**Districts**" ci-dessous) en laissant les cartes se chevaucher.

- Jouer une carte dans sa CITÉ peut potentiellement rapporter des points en fin de partie.
- Jouer une carte dans la CAPITALE active immédiatement l'effet de la carte Pouvoir correspondante (voir ANNEXE).

**Note :** ce n'est que si le pouvoir d'une carte Pouvoir est impossible à appliquer qu'un joueur peut jouer une carte dans la CAPITALE sans activer de pouvoir.



**Exemple :** Victoria joue une carte rose dans la CAPITALE. Elle active immédiatement l'effet de la carte Pouvoir rose.

**Districts :** une carte jouée dans la CAPITALE doit être placée sous la **carte Pouvoir** de couleur identique. Chaque série de carte de la même couleur est appelée **district**. De même, dans votre CITÉ, vos cartes doivent être jouées dans des **districts** séparés, une série pour chaque couleur.

## 3. FIN DE MANCHE

Dès qu'un joueur n'a plus de cartes en main à la fin de son tour, chaque autre joueur réalise un dernier tour.

DÉPOSER LES CARTES RESTANTES :

Maintenant, tous les joueurs qui ont encore des cartes en main, doivent les déposer dans les district correspondants de leur CITÉ.

**Note :** le nombre de cartes restantes peut être différent à cause de certains pouvoirs.

**Exemple :** après son dernier tour, Adam a encore 2 cartes en main. Il doit donc les déposer dans les quartiers correspondants de sa CITÉ.



RÉSOLUTION :

District par district (dans l'ordre bleu, rose, jaune et vert) chaque joueur compare la valeur totale des cartes de sa CITÉ avec la valeur totale de la CAPITALE.

La valeur totale des cartes d'un district de la CAPITALE est la limite (**MAXIMUM**) de la capitale pour ce district. Si la valeur totale des cartes de la CITÉ d'un joueur dépasse ce **MAXIMUM**, il doit défausser toutes les cartes de ce district

de sa CITÉ. Dans le cas contraire, les cartes restent dans sa CITÉ.

**Exemple :** dans son district rose, Victoria a plus que le **MAXIMUM** [7 vs 6]. Elle doit défausser toutes ses cartes roses.



GAGNER DES CARTES BONUS :

Quand tous les districts ont été résolus, les joueurs peuvent gagner des **CARTES BONUS**. Pour chaque District (dans l'ordre bleu, rose, jaune et vert), le joueur qui a la valeur totale la plus élevée dans sa CITÉ prend la carte avec valeur la plus élevée du district correspondant dans la CAPITALE et la place face cachée dans une **pile Bonus** dans sa zone de jeu. S'il y a plusieurs cartes de même valeur mais de types différents, la dernière carte placée est prise.

**Note :** pour prétendre à un Bonus, la valeur totale du district dans la CITÉ du joueur doit être de 1 ou plus.

**En cas d'égalité**, chaque joueur à égalité ajoute à la place 1 **jeton Or** de la réserve sur sa **pile Bonus**. Ensuite, la carte de plus grande valeur du district de la CAPITALE correspondant est défaussée. **Note :** cette carte n'est pas défaussée (et les joueurs ne gagnent pas d'or) si aucun joueur n'est éligible pour le bonus.

**L'or est une ressource illimitée. Si la réserve est épuisée, utilisez tout autre jeton ou tuile comme jeton Or.**

**Exemple :** dans le district vert, Adam a une valeur totale plus élevée que Victoria [8 vs 5]. Il peut prendre la carte Bonus de valeur 6 dans le district vert de la CAPITALE et la placer face cachée dans sa pile Bonus.



PRÉPARATION DE LA PROCHAINE MANCHE :

À la fin des première et deuxième manches, le joueur qui a la **tuile Empereur** la passe au joueur assis à sa gauche. Celui-ci devient le 1<sup>er</sup> joueur de la prochaine manche.

**Note :** toutes les cartes dans la CAPITALE et dans les CITÉS des joueurs restent en place.

## FIN DE PARTIE

Quand les **CARTES BONUS** de la troisième manche ont été attribuées, la partie est terminée. Chaque joueur additionne les valeurs de toutes les cartes de sa CITÉ et de toutes ses **CARTES BONUS**. Il ajoute 2 points par **jeton Or**. Le joueur avec le total le plus élevé gagne la partie. En cas d'égalité, le joueur qui a le moins de jetons Or gagne (plus de points sur les cartes). S'il y a toujours égalité, la victoire est partagée.

**Exemple :** Claire a une valeur totale de 42 dans sa CITÉ. Elle a des **CARTES BONUS** d'une valeur totale de 20 et possède 2 jetons Or. Elle totalise donc 66 points.

**Auteurs :** Eilif Svensson & Kristian A. Østby / **Illustrations :** Kwanchai Moriya / **Graphismes :** Anthony Questel & Gjermund Mørkved Bohne / **VF :** Jean Dorthe - Pixie Games / **Merci à tous les testeur !**



© 2016-2020 Aporta Games AS. Tous droits réservés