



Présentation :

Le NCG, gouvernement liberticide et autoritaire accroît son emprise sur le peuple. Face à lui, se dresse un groupe de rebelles pacifiste et idéaliste, les Dragonflies, qui se bat pour des lendemains meilleurs...

Le NCG mettra tous les moyens en œuvre pour empêcher les Dragonflies de dévoiler ses agissements au grand jour. Qui sortira vainqueur ?



Matériel :

20 cartes de jeu

10 cartes gouvernement



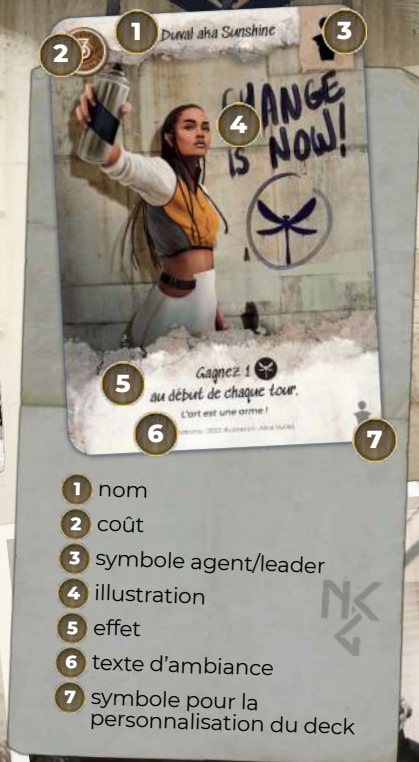
10 cartes rebelle



15 jetons
influence



41 jetons
crédit/rebelle



Mise en Place :

Chaque joueur prend les cartes de son camp. Il les mélange et en pioche 3. Chaque joueur reçoit également 3 crédits.

Le reste des jetons crédit/rebelle et influence sont placés sur la table pour être accessibles aux joueurs.

Le joueur rebelle débute la partie.



Tour de jeu :

A son tour, un joueur effectue 2 actions, parmi :

Piocher une carte

Défausser une carte

Jouer une carte

Utiliser une action de Leader / Agent

Lorsque le joueur a effectué ses 2 actions, c'est à son adversaire de jouer. Il est possible d'effectuer deux fois la même action.



Piocher une carte

Pour 1 action, à son tour, un joueur peut prendre la première carte de son deck (sa pioche). S'il n'y a plus de cartes, remélangez la défausse pour former une nouvelle pioche. Ne remélangez votre défausse que lorsque vous devez piocher. Un joueur **ne peut pas avoir plus de 5 cartes en main**. Si un joueur décide de piocher alors qu'il a déjà 5 cartes en main, il prend une nouvelle carte et se défausse immédiatement d'une carte, sans prendre les ressources de l'action « défausser ».

Jouer une carte

Pour 1 action, à son tour, un joueur peut jouer une carte en payant son **coût en crédit**. Pour se faire, le joueur remet dans la réserve générale autant de crédit que le coût de la carte. Si le joueur n'a pas assez de crédit, il ne peut jouer la carte.

Il existe deux types de cartes – les **événements** et les **leader/agents**. Les événements sont placés dans la défausse après que l'effet ait été résolu. Les leaders (*rebelle*) et agents (*gouvernement*) restent en jeu devant le joueur jusqu'à ce qu'ils soient défaussés ou arrêtés par un effet de carte.

Les leaders/agents sont reconnaissables au symbole  en haut à droite de la carte.



Défausser une carte

Pour 1 action, à son tour, un joueur peut défausser une carte de sa main sans appliquer l'effet, pour **recupérer de la réserve générale son coût en crédit**.

Utiliser une action de Leader / Agent

Une fois en jeu, certains leaders/Agent peuvent déclencher un effet qui nécessite de dépenser une action. Le mot « Action » est écrit sur la carte, avant la description de l'effet.

Chaque leader/agent **ne peut déclencher son effet qu'une seule fois par tour** (Vous pouvez incliner la carte quand vous utilisez son effet et la redresser au début de votre tour pour vous rappeler que vous avez utilisé son effet.).



Note : Dans cette boîte, seuls 2 leaders ont des capacités qui nécessitent de dépenser une action. Les autres Leaders/Agents ont une capacité automatique qui s'activent en début de tour sans dépenser d'action.

Précisions :

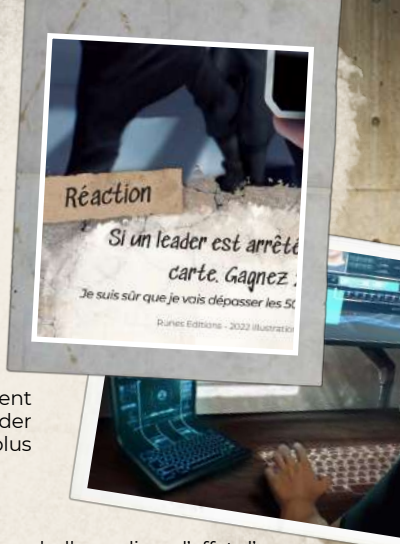
Réaction – Les cartes ayant le mot « réaction » devant la description de leur effet sont des cartes qui sont jouées pendant le tour adverse, en réaction à une action adverse (détaillée sur la carte).

Par exemple, la carte rebelle « vidéo compromettante » se joue en réaction à une arrestation. Il n'est pas possible de la jouer à un autre moment (mais elle peut être défaussée à son tour pour gagner des crédits).

Arrestations – Certaines cartes du gouvernement permettent d'arrêter un leader rebelle. Dans ce cas, prenez la carte leader et placez-la dans votre zone de score. Un leader arrêté n'est plus en jeu et le joueur rebelle ne peut plus utiliser son effet.

Mettre des jetons sur un leader – A chaque fois que le joueur rebelle applique l'effet d'un leader en dépensant une action, il place des jetons 🗳️ sur la carte. Ces jetons 🗳️ sont pris de la réserve générale, et sont défaussés si le leader est arrêté ou défaussé. Il n'y a pas de limite au nombre de jetons que l'on peut poser sur un leader. Mais plus vous utilisez un leader, plus le gouvernement va mettre de moyen pour l'arrêter.

Défausse – Les défausses sont face visible. Les joueurs peuvent les consulter à tout moment. De plus, dès qu'un joueur prend une carte dans sa défausse, il la montre à son adversaire. A l'inverse, comme le deck est face cachée, les joueurs ne montrent jamais à leur adversaire les cartes qu'ils prennent (jusqu'à ce qu'ils les jouent).



Fin de partie :

La partie prend fin si le joueur rebelle a atteint **15 points d'influence** ,
ou si le joueur gouvernement a **arrêté les 3 leaders**.

Si les deux conditions de victoires sont résolues en même temps, les rebelles gagnent (Même si les Dragonflies ont été arrêté, le peuple en a appris suffisamment sur son gouvernement et descend dans la rue pour le renverser).

Personnaliser son deck :

L'ajout de cartes permettra de personnaliser son deck. Celui-ci obéira à quelques règles et restrictions :



Deck Dragonflies:

Exactement 10 cartes au total

Exactement 3 cartes Leader 

Pas plus de 2 cartes
avec le symbole 



Deck NCG:

Exactement 10 cartes au total

Pas plus de
3 cartes arrestation 

Pas plus de 2 carte Agent 





Crédits :
Création : **Feng Yi**
Illustrations : **Alice Vuillet**
Graphisme : **Mr Smith**
Développement : **Rémi Gruber**
Runes Editions 2022

NK
E



Support the dragonflies,
follow this account!