

Henri  
Kermarrec

# NOXFORD

Maud  
Chalmel

2 à 4 joueurs  
à partir de 8 ans  
20 minutes environ

## MATÉRIEL

- 40 cartes Syndicat : 10 par joueur, dont 1 Maître, 2 Lieutenants, 3 Gros Bras et 4 Sbires.
- 15 cartes Neutre : 12 Quartiers riches et 3 Casernes.

## PRINCIPE ET BUT DU JEU

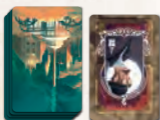
Bienvenue à Noxford, une ville hors du temps en perpétuelle construction qui s'étend sans cesse au rythme des engrenages qui la portent. Chaque joueur y dirige un Syndicat du crime, qui va s'appuyer sur ses lieutenants et leurs sbires afin de devenir le plus influent autour des quartiers riches de la ville.

## PRÉPARATION

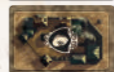
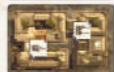
Chaque joueur prend les 10 cartes d'un Syndicat (de même couleur), et en extrait le Maître qu'il pose devant lui face visible. Il mélange les 9 cartes restantes et en pioche 3 qui forment sa main de départ cachée aux autres joueurs.

Mélangez les 15 cartes Neutre, et placez cette pioche sur le côté de la surface de jeu. Piochez les deux premières cartes, puis disposez-les l'une contre l'autre au centre de la table, de manière à ce que deux de leurs bords soient alignés (voir exemple de placement ci-dessous). Révélez ensuite les trois prochaines cartes Neutre, et placez-les à côté de la pioche, afin qu'elles soient visibles par les joueurs.

Le premier joueur est déterminé au hasard. La partie peut commencer.

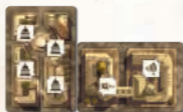


*Pioche du joueur rouge*



*Pioche des cartes Neutre*

*Position de départ*



*Pioche du joueur bleu*

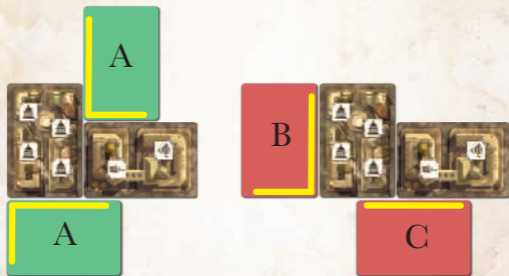


## DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

A son tour, un joueur doit effectuer une seule action au choix parmi les deux suivantes :

**1 - Placer une carte Syndicat de sa main ou une carte Neutre visible adjacente à d'autres cartes.**

Pour ce faire, une carte doit toujours être placée de manière à toucher au moins deux autres cartes et doit avoir au moins deux bords alignés sur les cartes qu'elle touche (voir ci-dessous). De plus, une carte ne peut pas dépasser de votre support de jeu (la table !).



**A gauche :** les cartes A sont bien placées : elles touchent deux autres cartes, et ont chacune deux de leurs bords alignés sur deux bords des cartes qu'elles touchent.

**A droite :** la carte B a bien deux bords alignés... mais elle ne touche qu'une seule carte. La carte C touche bien deux autres cartes, mais un seul de ses bords est aligné sur celles-ci.

## 2 - Placer une carte Syndicat par-dessus une autre carte Syndicat.

Pour cela, la carte doit être d'un rang strictement supérieur à celle qu'elle recouvre. Les joueurs possèdent quatre types de carte :

Maître  
(rang 4)



Lieutenant  
(rang 3)



Gros bras  
(rang 2)



Sbires  
(rang 1)



*Attention, on ne peut pas recouvrir une carte si ses quatre bords sont en contact avec d'autres cartes.*

### LE MAÎTRE DU SYNDICAT

Le Maître de chaque joueur est placé devant lui en début de partie. A la place de jouer une carte Syndicat de sa main ou une carte Neutre, un joueur peut choisir de placer en jeu son Maître. Celui-ci doit être placé en suivant les mêmes règles de pose que les autres cartes.

Un Maître compte double au moment de comptabiliser les majorités.



## LES CARTES NEUTRE

Parmi les cartes Neutre, on trouve des cartes Quartier et des cartes Caserne.

**Les cartes Quartier** sont les cartes que les joueurs vont tenter de contrôler à la fin du jeu.

Chaque carte Quartier comporte 1, 2 ou 4 symboles. En fin de partie, les joueurs marqueront autant de points de victoire que de symboles sur les cartes Quartier qu'ils contrôlent, avec un bonus pour le symbole de prédilection de leur Syndicat.



*Pour contrôler un Quartier, un joueur doit être celui qui possède le plus de cartes de sa couleur en contact avec ce Quartier.*

**Les cartes Caserne** annulent toutes les cartes Syndicat avec lesquelles elles sont en contact pendant le décompte des majorités.



## LES CARTES ENGRENAGE

Parmi les cartes Syndicat et les cartes Neutre se trouvent des cartes Engrenage. Lorsqu'un joueur place une carte Engrenage en jeu, il peut immédiatement déplacer une carte déjà en jeu et la replacer à l'endroit de son choix (adjacente ou par-dessus d'autres cartes), en respectant les règles de pose décrites précédemment. On ne peut pas déplacer une carte si cette action isole une ou plusieurs cartes du reste de la ville.



*Attention, on ne peut pas déplacer une carte si ses quatre bords sont en contact avec d'autres cartes.*

Si la carte déplacée est une carte Engrenage, son effet n'est pas appliqué. Lorsque plusieurs cartes se recouvrent, seule la carte visible peut être déplacée. Enfin une carte Maître ne peut jamais être déplacée.

## FIN DU TOUR

- Si un joueur a placé une **carte Neutre** pendant son tour, il en révèle une nouvelle de la pioche afin que 3 soient à nouveau visibles.
- S'il a joué une **carte Syndicat** de sa main, il en repioche une nouvelle afin d'en avoir à nouveau 3 en main.

C'est alors le tour du joueur suivant.

## FIN DE PARTIE

La partie prend fin lorsqu'un joueur pose sa dernière carte Syndicat. La partie s'arrête immédiatement. Comptez les points de victoire en suivant la procédure suivante :

1. Pour chaque carte Caserne, retournez les cartes Syndicat qui sont en contact avec elle. Ces cartes ne seront pas prises en compte dans les majorités.
2. Pour chaque carte Quartier, déterminez le joueur qui a le plus de cartes Syndicat face visible en contact avec elle. Les Maîtres comptent double. Ce joueur remporte la carte Quartier et la place devant lui. En cas d'égalité, le Quartier n'est contrôlé par personne. Retournez-le, face cachée.
3. Chaque joueur compte 1 point de victoire par symbole sur les cartes Quartier qu'il a remportées, et 2 points de victoire supplémentaires par symbole de son domaine de prédilection. Ce symbole est représenté sur la carte du Maître.
4. Le joueur qui possède le plus de points de victoire est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, c'est le joueur qui contrôle le plus grand nombre de cartes Quartier qui l'emporte. En cas de nouvelle égalité, les joueurs se partagent la victoire.



*Exemple partiel de décompte des points :*

1. La Caserne annule deux cartes orange, dont le Maître : ces deux cartes sont retournées face cachée.
2. Autour du Quartier comprenant 4 icônes, il reste 3 cartes : le Maître du syndicat bleu (qui compte double) et 2 cartes orange. Les deux joueurs étant à égalité, le Quartier n'est contrôlé par personne, et sa carte est retournée face cachée.
3. Autour du Quartier comprenant 2 icônes, on compte 3 cartes bleues et 2 cartes orange. Le joueur bleu est en majorité, il prend donc la carte devant lui. Comme cette carte comporte son symbole de prédilection, elle lui rapporte 4 points (2 points car elle comporte deux symboles + 2 points car elle comporte son symbole de prédilection).