

CAPITAL LUX 2

GENERATIONS

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.

Capital Lux 2 : Generations offre, comme son prédécesseur, une riche expérience tactique grâce à son système de base subtil et épuré. Mais cette nouvelle édition garantit également une grande « rejouabilité » grâce à ses 16 pouvoirs uniques qui peuvent être combinés de 256 façons différentes !

MATÉRIEL DE BASE

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

100 cartes Citoyen : 25 de chaque couleur, de valeurs 2 à 6



1 plateau Capitale :



4 plateaux Cité :



1 tuile Empereur :



20 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 CAPITALLE. Jouer une carte dans la CAPITALLE déclenche la tuile Pouvoir correspondante. En fin de manche, chaque joueur compare les valeurs totales des cartes de sa CITÉ avec celles de la CAPITALLE. Si le total d'une couleur dépasse celui de la CAPITALLE, 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. **Le jeu peut aussi se jouer en Mode Solo - voir pages 6-8.**

Si vous connaissez Capital Lux (1^{ère} éd.), allez en page 8 pour la liste de tous les changements.

MISE EN PLACE

1. Placez le **plateau Capital** au centre de la table.
2. Placez tous les jetons Or dans une **réserve générale** au-dessus du plateau Capital.
3. Mélangez les **cartes Citoyen** et formez une pioche face cachée à droite du plateau Capital. C'est la **pioche Citoyen**.
4. Tirez **aléatoirement 3 cartes de départ** de la pioche Citoyen et placez-les face visible en dessous de la couleur correspondante du plateau Capital (laissez les cartes de même couleur se chevaucher).
5. Chaque joueur prend un **plateau Cité** qu'il place dans sa zone de jeu. Les plateaux inutilisés sont remis dans la boîte.
6. Définissez aléatoirement un 1^{er} joueur. Donnez-lui la tuile Empereur.



Exemple : 3 cartes Citoyen de départ dans la Capitale



CITÉ [emplacements des cartes]

7. Triez les tuiles Pouvoir par couleur, mélangez chaque pile et tirez au hasard une tuile de chaque (bleue, rose, jaune et verte). Placez chaque tuile Pouvoir tirée face visible sur leur emplacement respectif du plateau Capital.

DOS DES TUILES POUVOIR
(4 DE CHAQUE COULEUR) :



Dans l'ANNEXE, vous trouverez toutes les instructions nécessaires à la mise en place du matériel pour chacune des tuiles Pouvoir choisies. Assurez-vous également que chaque joueur connaisse les règles des tuiles utilisées. Il n'est pas nécessaire de lire l'ANNEXE dans son intégralité avant de commencer à jouer. Il suffit de consulter les 4 tuiles Pouvoir appliquées.

Pour vos premières parties, nous vous suggérons de commencer avec l'une des 4 configurations ci-dessous plutôt que de tirer des tuiles au hasard. C'est un bon moyen de (re)découvrir le jeu.

- Si vous ne connaissez pas Capital Lux, nous vous recommandons la **configuration A** ["Commencement"]. Trouvez toutes les tuiles Pouvoir avec la lettre **A** dans leur en-tête.
- Si vous connaissez bien Capital Lux, nous vous recommandons les configurations **B, C** ou **D**. Trouvez toutes les tuiles Pouvoir avec la lettre correspondante dans leur en-tête.

Configuration	Bleue	Rose	Jaune	Verte
A : Commencement	Agent	Clerc	Marchand	Savant
B : Révolution	Infiltré	Prophète	Disciple	Prosélytiste
C : Harmonie	Recruteur	Missionnaire	Aristocrate	Explorateur
D : Anarchie	Étranger	Mentaliste	Sentinelle	Dualiste

Exemple : vous connaissez bien Capital Lux et vous choisissez de jouer avec les tuiles Pouvoir de la configuration B [Révolution].

Trouvez toutes les tuiles Pouvoir avec la lettre B dans l'en-tête.



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

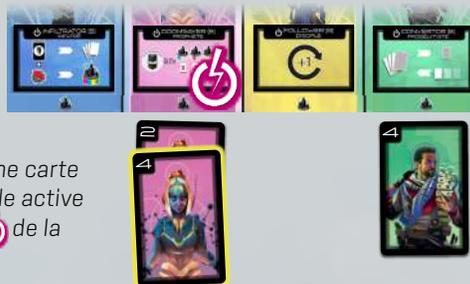
1. Distribuez à chaque joueur 6 cartes de la **pioche Citoyen** face cachée. Chaque joueur regarde simultanément ses cartes et choisit 2 cartes à conserver. Il les place face cachée devant lui. Il transmet ensuite les cartes restantes face cachée au joueur assis à sa gauche.
2. Parmi les cartes reçues 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^{er} 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**

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



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 le **POUVOIR** de la tuile Pouvoir correspondante (voir ANNEXE).

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

District : une carte jouée dans la CAPITALE ou dans une CITÉ doit être placée sous la couleur correspondant à cette carte. C'est ce qu'on appelle le "district correspondant". Certains effets de tuiles Pouvoir permettent de placer les cartes dans un district différent de leur couleur réelle. Par conséquent, un district est la collection de toutes les cartes qui se trouvent directement sous une couleur spécifique du plateau Capitale ou Cité, indépendamment de la couleur réelle des cartes. Désormais, nous utiliserons le terme "district" plutôt que "couleur".

Exemple : toutes les cartes qui se trouvent sous la couleur rose du plateau Capitale appartiennent au district rose.

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 CAPITAL.

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 MAX, 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 (? 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 la valeur la plus élevée du district correspondant dans la CAPITALE et la place face cachée dans une **pile Bonus** au-dessus de son plateau Cité.

Note : pour prétendre à la carte Bonus d'un district de la CAPITALE (ou de l'or voir ci-dessous), 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.

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^{er} joueur de la prochaine manche.

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

Pile Bonus d'Adam



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.

Règle générale : si plusieurs cartes dans un district de la CAPITALE ont la même valeur, le joueur dont c'est le tour ou le joueur qui est sur le point de prendre une carte Bonus choisit laquelle de ces cartes il prend/défausse. Exception : en cas d'égalité pour une carte Bonus et si deux cartes ou plus du district correspondant dans la Capitale ont la même valeur la plus élevée, la dernière carte jouée/placée dans ce district est défaussée.

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.



MODE SOLO

Vous pouvez jouer à ce jeu en solo. Suivez les règles standard (page 2-5) avec les exceptions décrites ci-dessous. Vous serez opposé à un "joueur" automatisé, appelé **ROB**. **Essayez de battre son score pour gagner !**



Matériel supplémentaire :
14 cartes ROB

MISE EN PLACE

Suivez la mise en place standard (pages 2-3). En plus... :

- Tirez 1 carte de départ supplémentaire et placez-la face visible dans la **CAPITALE** (4 cartes au total).
- Tirez 2 **cartes Citoyen** et placez-les face visible à côté de la pioche Citoyen. C'est la **main** de ROB.
- Placez le **plateau Cité** de ROB à droite du vôtre.
- Mélangez les **cartes ROB** et créez la **pioche de ROB** face cachée au-dessus de son plateau Cité.
- Tirez une carte Citoyen et placez-la face visible dans le district correspondant de la **CITÉ** de ROB.
- Choisissez 4 tuiles Pouvoir. N'utilisez pas les tuiles **Étranger**, **Prophète** et **Prosélytiste**. Consultez l'ANNEXE pour l'installation des tuiles Pouvoir.



JOUER UNE MANCHE

Comme dans le mode multijoueur, la partie comporte 3 manches au cours desquelles vous exécutez les étapes 1 à 3. Pour le Mode Solo, utilisez les règles ci-dessous :

1. TIRER LES CARTES

- Tirez des cartes Citoyen pour qu'il y ait 5 cartes face visible à droite du plateau Cité de ROB. C'est la **réserve de ROB**. En fin de manche, ces cartes pourraient être placées dans la Cité de ROB.

Note : aux manches 2 et 3, complétez simplement cette réserve. Exemple : s'il reste 2 cartes de la manche précédente, n'en tirez que 3 de plus (5 cartes au total).

- Tirez 3 cartes Citoyen au hasard et choisissez-en 2 à conserver. Placez la carte restante dans une défausse. Répétez cette opération deux fois jusqu'à ce que vous ayez 6 cartes en main.



2. JOUER DES CARTES

À chaque manche, ROB joue en premier puis vous alternez les tours avec lui. Votre tour suit les règles standard (voir page 4), y compris pour l'activation des pouvoirs de la **CAPITALE**. Au tour de ROB, tirez la carte du dessus de la **pioche de ROB** et placez-la selon sa couleur :

- **Carte rouge** (avec un symbole de chronomètre) : placez-la à droite de la pioche de ROB. Les cartes rouges doivent être mises côte à côte.
- **Carte bleue** : placez-la face visible dans une pile à gauche de la pioche (seule la carte du dessus est visible).



La carte ROB qui vient d'être tirée indique quelle **carte Citoyen** de la main de Rob sélectionner :

 **La carte de gauche dans sa main**

 **La carte de droite dans sa main**

 **La première carte de la pioche Citoyen**

La carte Citoyen sélectionnée est placée selon les **règles de ROB** et elle est jouée dans... :

- A) La CITÉ DE ROB si la valeur du district correspondant ne dépasse pas celle de la Capitale après avoir joué la carte.**
- B) La CAPITALE si vous ne pouvez pas la placer dans la CITÉ de ROB (voir "A").**

De plus : si la carte est jouée dans la CAPITALE (uniquement) et si elle possède un symbole de bonus, vous devez prendre la carte de la CAPITALE ayant la plus faible valeur, mais pas celle que vous venez de jouer, et la placer face cachée dans la pile Bonus de ROB. S'il y a égalité pour la carte la plus faible, vous choisissez laquelle vous prenez.



Note : ROB ne déclenche jamais de pouvoirs !

Le tour de ROB se termine par le réapprovisionnement de sa **main** (si nécessaire) avec une nouvelle carte de la pioche.

3. FIN DE MANCHE

La fin de manche se déclenche de deux façons : [A] Soit vous **n'avez plus de cartes en main** à la fin de votre tour ou [B] lorsqu'il y a **3 cartes rouges** à droite de la **pioche de ROB** à la fin de son tour. Ensuite, l'autre joueur [ROB ou vous selon la situation] réalise un dernier tour.

Posez les cartes : vous suivez les règles standard alors que ROB utilise, si possible, sa **réserve** : placez chacune des 5 cartes de la **réserve** de ROB dans sa CITÉ, mais seulement si la valeur du district ne dépasse pas la valeur du district correspondant dans la CAPITALE après que la carte a été jouée. Si la carte ne peut pas être jouée, elle reste dans la réserve. Si deux ou plusieurs cartes ont la même couleur, commencez par la carte de plus grande valeur.

Résolution des Bonus : suivez les règles standard. ROB peut gagner des cartes Bonus comme un joueur normal (les égalités sont résolues normalement).

Avant la prochaine manche : récupérez les 14 cartes ROB, mélangez-les et formez une nouvelle **pioche de ROB**.



2 cartes de la réserve peuvent être jouées



FIN DE PARTIE

Quand les CARTES BONUS de la troisième manche ont été attribuées, la partie est terminée. Comparez votre score avec celui de ROB (selon le calcul standard des scores). En cas d'égalité, vous gagnez si vous avez moins de jetons Or que ROB. Si vous voulez connaître votre **taux de réussite**, comparez la différence entre votre score et celui de ROB avec le tableau ci-dessous.

Perdu (différence négative) : ce ne devrait pas être difficile de faire mieux, essayez encore !

0-6 : décent!

7-12 : bien !

13-18 : très bien !

19-24 : excellent !

25-30 : extraordinaire !

31+ : la classe mondiale !

SYMBOLES UTILISÉS SUR LES TUILES POUVOIR

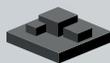
Voir l'ANNEXE pour une description détaillée de chaque tuile Pouvoir.



Carte/tuile face visible (blanc)



Carte/tuile face cachée dans la pioche/pile (noir)



District de Cité correspondant



N'importe quel district de Cité



District Étranger



N'importe quel district de la Capitale

District spécifique de la Capitale (e.g. bleu)

Votre main

CHANGEMENTS PAR RAPPORT À CAPITAL LUX (1ÈRE ÉDITION)

Même si vous connaissez bien Capital Lux (1ère édition), il y a quelques changements à connaître. Ils sont résumés ici :

MISE EN PLACE : chaque joueur prend un plateau Cité. Placez le plateau Capital au milieu de la table. Tirez au hasard 3 cartes Citoyen comme cartes de départ dans la CAPITALE (au lieu de 1).

TUILES POUVOIR (y compris MISE EN PLACE) : les tuiles Pouvoir remplacent les cartes capitales. Les 4 pouvoirs de la 1^{ère} édition (Agent, Clerc, Marchand, Savant) sont également inclus ici, mais ils ont légèrement changé (voir ANNEXE). Il y a maintenant 16 pouvoirs différents (au lieu de 4) qui peuvent être mélangés et associés. Pour chaque partie, tirez au hasard 4 tuiles Pouvoir (une de chaque couleur) et placez-les sur le plateau Capital. Pour chaque tuile Pouvoir lisez l'ANNEXE pour connaître la mise en place supplémentaire et les règles spécifiques à la tuile.

CHOIX DES CARTES : chaque joueur reçoit 6 cartes, quel que soit le nombre de joueurs (et pas seulement 5 dans une partie à 4 joueurs).

LE TERME "DISTRICT" : en raison de certaines tuiles Pouvoir, les cartes peuvent se retrouver dans un district différent de leur couleur réelle. C'est pourquoi nous utilisons le terme "district" au lieu de "couleur".

ÉGALITÉ POUR LES CARTES BONUS : défaussez la carte avec la valeur la plus haute du district de la CAPITALE correspondant. Chaque joueur à égalité reçoit un jeton Or à placer dans sa pile Bonus. Il vaudra 2 points en fin partie (au lieu de 1). Ainsi, les joueurs à égalité ne prennent plus de cartes bonus dans la CAPITALE.

PRÉPARER LE PROCHAIN TOUR : en fin de manche le jeton Empereur (1^{er} joueur) est remis au joueur à gauche du 1^{er} joueur actuel.

ÉGALITÉ POUR LA VICTOIRE : le joueur à égalité qui a le moins de jetons Or (valeur totale la plus élevée sur les cartes) remporte la partie. S'il y a toujours égalité, la victoire est partagée.

Mode Solo : vous pouvez aussi jouer en Mode Solo (voir pages 6-8).



Auteurs : Eilif Svensson
& Kristian A. Østby

Illustrations : Kwanchai Moriya
Graphismes : Anthony Questel
& Gjermund Mørkved Bohne

VF : Jean Dorthe - Pixie Games

© 2016-2020 Aporta Games AS.
Tous droits réservés.