

VICEROY

RÈGLES DU JEU



PRÉSENTATION DU JEU

Dans plusieurs centaines d'années, les historiens de Laar tenteront de retracer le cours des événements de notre époque en se basant sur les récits de nos enfants et les documents qui auront survécu aux dégâts du temps. Ils n'auront pas connaissance des destins de tous les individus ayant joué un rôle dans la lutte de pouvoir de nos dirigeants. Les noms de tous leurs sujets, hommes et femmes, seront perdus et leurs prodiges attribués à leurs maîtres.

Seuls les grands stratèges qui prendront la tête de la nation verront leurs exploits chantés et leurs aventures contées. C'est au profit de ces empereurs divins, de ces leaders imparables et autres souverains infallibles que nos noms seront évincés des chroniques de Laar. La seule chose que nous pouvons espérer laisser à la postérité, nous autres subordonnés, est une nation prospère, pérenne, dont les citoyens sont fiers et les nations voisines envieuses.

C'est pour cela, Vice-roi, que nous sommes prêts à vous servir, pour le bien de notre nation, et c'est à vous de nous guider dans la bonne direction.

Atteindre le sommet du pouvoir n'est pas tâche aisée, et vous maudirez en de maintes occasions le jour où vous avez décidé de jouer dans la cour des Grands. Il est trop tard pour reculer, c'est maintenant une question d'honneur. Prouvez-nous, et prouvez à vos adversaires, que vous êtes celui sur lequel tous peuvent compter.

Sachez être téméraire sans oublier d'être prudent, et surtout ne sous-estimez jamais les talents de vos ennemis. Utilisez leurs faiblesses, profitez de leur expérience et ne pardonnez aucun manque de respect. Enrobez votre main de fer dans un gant de velours, allez sur tous les fronts, ne négligez rien ni personne. C'est comme cela, Vice-roi, que votre nom restera gravé dans l'histoire de Laar.

BUT DU JEU

Dans *Viceroy*, les joueurs s'affrontent afin de déterminer lequel d'entre eux a le plus de pouvoir et deviendra le dirigeant du monde de Laar.

C'est en recrutant des alliés et en adoptant des lois, qui lui rapporteront des richesses ou des points, que chaque joueur construit sa pyramide de pouvoir. Plus elle est développée, plus le joueur dispose de ressources lui permettant d'agir en cours de jeu et de gagner du pouvoir à la fin de la partie.

Le joueur ayant le plus de points de pouvoir à la fin du jeu devient le souverain de Laar, et est déclaré vainqueur de la partie !

MATÉRIEL

- 64 cartes Personnage
- 24 cartes Loi
- 4 cartes Enchère
- 64 Gemmes (16 dans chaque couleur : bleu, rouge, vert, et jaune)
- 33 jetons Magie/Science réversibles
- 17 jetons Attaque/Défense réversibles
- 54 jetons Pouvoir (8 jetons de valeur 2, 3, 10 et 12 points ; 4 jetons de valeur 4, 5, 7, 8, et 15 points ; 2 jetons de valeur 6 points)
- 24 jetons Bonus Magie (20 jetons réversibles +2/+3, et 4 jetons +5)
- 12 jetons Bonus Gemmes (2 jetons +2, et 1 jeton +4 dans chaque couleur)
- 4 paravents joueur
- 1 livret de règles

Carte Personnage



Carte Loi



MISE EN PLACE

- Placez les 4 cartes Enchère au centre de la table de manière à former une ligne, toutes les flèches pointant dans la même direction. **1**
- Faites des piles distinctes avec les jetons Magie/Science, Attaque/Défense, Pouvoir et Bonus (Magie et Gemmes). **2**
- Composez la Banque de Gemmes avec 4 gemmes de chaque couleur pour chaque joueur. Les Gemmes non utilisées sont remises dans la boîte. **3**
 - Pour 2 joueurs : 32 gemmes (8 de chaque couleur)
 - Pour 3 joueurs : 48 gemmes (12 de chaque couleur)
 - Pour 4 joueurs : 64 gemmes (16 de chaque couleur)
- Distribuez à chaque joueur :
 - 1 Paravent joueur pour tenir secrète sa réserve de gemmes. **4**
 - 2 gemmes de chaque couleur (soit 8 au total). Chaque joueur défausse ensuite 2 gemmes au hasard parmi les 8, qu'il remet dans la Banque secrètement (de manière à brouiller les pistes). Chaque joueur commence la partie avec 6 gemmes derrière son paravent. **5**
- Mélangez les cartes Personnage et distribuez 2 cartes à chaque joueur. Chaque joueur choisit une des deux cartes, la place face visible devant lui. Cette carte est la première carte de la Pyramide de Pouvoir du joueur. **6**

Il reçoit la Récompense correspondant au niveau 1 de la pyramide de Pouvoir (voir Déroulement du jeu - Récompenses). Le joueur conserve la carte restante dans sa main.

- Divisez ensuite les cartes Personnage restantes de manière aléatoire en deux pioches distinctes :
 - La pioche Personnages : prenez 48 cartes au hasard puis placez-les face cachée en une pioche d'un côté des cartes Enchère. **7**
 - La Réserve Personnages : prenez toutes les cartes Personnage restantes puis placez-les face cachée en une pioche de l'autre côté des cartes Enchère. **8**
- Révèlez les 4 premières cartes de la pioche Personnages et placez-en une en face de chacune des 4 cartes Enchère, du côté de la base de la flèche et non de la pointe. La première carte piochée est placée à côté de la carte Enchère la plus proche de la pioche, et ainsi de suite jusqu'à avoir placé une carte Personnage à côté de chacune des cartes Enchère. **9**
- Mélangez les cartes Loi puis distribuez 3 cartes à chaque joueur. **10** Les joueurs conservent les cartes Loi dans leur main, sans les montrer à leurs adversaires. Placez ensuite les cartes Loi face cachée de manière à constituer une pioche à côté de la Réserve Personnages. **11**

EXEMPLE DE MISE EN PLACE POUR 3 JOUEURS



PYRAMIDES DE POUVOIR

Dans Viceroy, le but de chaque joueur est d'être celui qui possède le plus de points de pouvoir à la fin de la partie. Pour gagner des points de pouvoir chaque joueur va construire, à l'aide de cartes qu'il remporte aux enchères, sa pyramide de Pouvoir lui permettant d'obtenir des gemmes, des cartes, etc.

Les Pyramides de pouvoir sont construites comme suit :

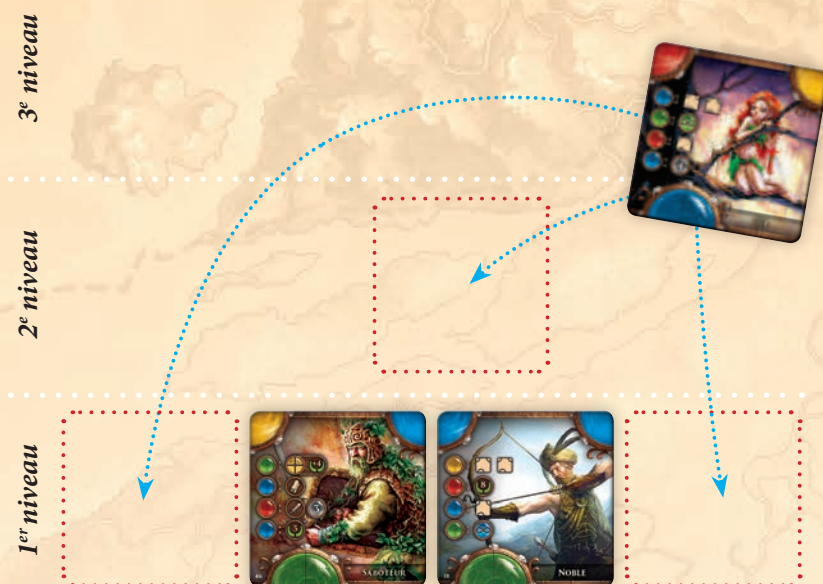
- Toutes les cartes jouées pendant le jeu par un joueur sont placées face visible dans sa Pyramide qui est constamment visible par tous les joueurs.
- Les cartes sont placées les unes à côtés des autres afin de constituer des lignes, qui représentent chacune un niveau de la Pyramide :

La première ligne en partant du bas de la pyramide est appelée le **1^{er} niveau**. Ce niveau peut être composé d'un nombre illimité de cartes.

La seconde ligne en partant du bas de la pyramide est appelée le **2^e niveau**.

Et ainsi de suite jusqu'à atteindre le 5^e niveau, hauteur maximale de la pyramide. Les niveaux supérieurs au 1^{er} niveau ne peuvent contenir qu'un nombre de cartes correspondant à 1 carte de moins que le niveau précédent.

Exemple : au début du jeu, la pyramide de Pouvoir de chaque joueur contient une seule carte au 1^{er} niveau, c'est la carte que le joueur a placée pendant la Mise en place du jeu. Lorsque le joueur placera la carte suivante dans sa pyramide, il pourra uniquement la placer à droite ou à gauche de cette dernière. La troisième carte pourra, quant à elle, être placée SOIT à gauche ou à droite de ces deux cartes SOIT au 2^e niveau de la pyramide, à cheval sur les deux cartes précédemment posées.



- Pour constituer un niveau supérieur, les cartes du nouveau niveau sont placées à cheval sur deux cartes du niveau inférieur de manière à ce que les Fragments de Gemmes forment une Gemme complète (le Fragment du bas de la carte du nouveau niveau et les Fragments des coins de deux cartes du niveau inférieur). Les cartes doivent être placées côte à côte. Il ne peut y avoir d'espace vide entre deux cartes d'un même niveau, ni entre deux cartes de niveaux différents.

Les gemmes reconstituées à partir de fragments d'une seule et même couleur sont des Gemmes Pures. Les gemmes reconstituées à partir de fragments de couleurs différentes sont appelées Gemmes Impures. Seules les Gemmes Pures rapportent des points de pouvoir en fin de partie (voir Fin de partie et décompte).

- Pendant le jeu, vous ne pouvez en aucun cas déplacer ou supprimer les cartes qui font déjà partie de votre Pyramide, sauf si une carte Loi vous indique de le faire.

Les seules cartes que vous pourrez ainsi déplacer sont les **cartes "libres"**.



Précisions

Les cartes sont « adjacentes » diagonalement et orthogonalement, et ce même si elles se trouvent sur différents niveaux. Une carte peut donc être adjacente jusqu'à 6 autres cartes.

Une carte est considérée comme "libre" si elle est située à l'une des extrémités d'un niveau ET :

- s'il n'y a pas de cartes du niveau supérieur reposant sur celle-ci.
- s'il n'y a aucune carte glissée sous celle-ci.

DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se déroule en exactement 12 tours de jeu, ce qui correspond à l'épuisement de la Pioche Personnage.

Chaque tour de jeu est divisé en 2 phases. Lors de chaque phase les joueurs jouent en simultané.

I. Phase d'Enchère

Chaque joueur mise sur une carte Personnage de son choix et la reçoit s'il remporte l'enchère.

II. Phase de Développement

Chaque joueur peut jouer jusqu'à 3 cartes de sa main.

I. PHASE D'ENCHÈRES

Lors de cette phase, les joueurs vont procéder à une ou plusieurs enchères pour tenter de récupérer une carte Personnage. Les cartes disponibles pendant la Phase d'Enchère sont celles qui ont été placées à côté des 4 cartes Enchère. Chaque carte Personnage mise aux enchères correspond à la couleur de la carte Enchère à côté de laquelle elle est placée. La couleur de la carte Enchère définit la couleur de la Gemme que les joueurs doivent utiliser pour miser afin d'obtenir la carte Personnage.

*Exemple : la carte du Capitaine est à côté de la carte d'Enchère jaune.
Pour obtenir le Capitaine, un joueur doit miser une Gemme jaune de sa réserve.*

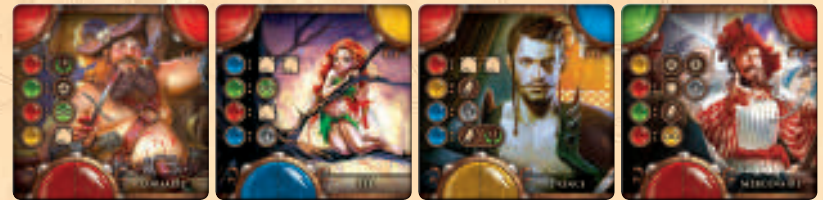
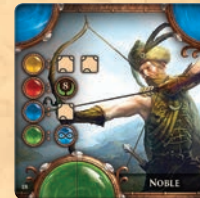


Au début d'une Enchère avant de miser, s'ils le désirent, les joueurs peuvent annoncer la carte qu'ils souhaitent remporter, et négocier avec les autres joueurs pour se mettre d'accord sur leur mise.

Cependant, ces négociations ainsi que les potentiels accords passés ne sont pas tenus d'être respectés par les joueurs. Les joueurs ne peuvent se promettre ni s'échanger de Gemmes, de jetons, ou de cartes, ni montrer ce qu'ils ont derrière leur paravent à leurs adversaires (excepté s'il s'agit de l'effet d'une carte Loi).

Les cartes qui n'ont pas été remportées sont placées du côté pointe de flèche des cartes Enchère, et seront disponibles pour les Enchères du tour prochain.

Dès le 2^e tour de jeu, il sera donc possible qu'une carte Enchère corresponde à 2 cartes Personnage (une carte à la base de la flèche et une carte à la pointe).



DÉROULEMENT DES ENCHÈRES

1. Chaque joueur choisit secrètement la carte sur laquelle il souhaite enchérir, et prend derrière son paravent une Gemme de la couleur correspondant à cette carte, la maintenant dans sa main de manière à la cacher aux autres joueurs. Tous les joueurs procèdent ainsi.

Une fois que tous les joueurs ont une Gemme dans la main, ils révèlent en même temps la Gemme qu'ils ont mise.

Gemmes



Un joueur peut décider de passer une Enchère. Dans ce cas, le joueur ne prend aucune Gemme derrière son paravent, mais maintient sa main vide de la même manière que s'il avait enchéri. Lorsque toutes les enchères ont été effectuées, ce joueur ouvre sa main vide et déclare qu'il Passe (voir Passer une Enchère). Il ne reçoit aucune carte, la Phase d'enchères est terminée pour lui et il ne participe pas aux enchères suivantes de cette phase.

2. Lorsque toutes les mises sont révélées, les joueurs procèdent à la résolution de l'enchère.

● **La couleur de Gemme mise correspond à une carte Personnage :**

- **Si un seul joueur a misé cette couleur**, il défausse la Gemme mise dans la Banque, prend la carte correspondant à sa mise et l'ajoute à sa main. La phase d'Enchères est terminée pour ce joueur qui ne participera pas aux Enchères suivantes.
- **Si plusieurs joueurs ont misé cette couleur**, ils défaussent leur Gemme mise dans la Banque et aucun d'entre eux ne récupère la carte correspondant à la mise. Tous les joueurs concernés participent à l'Enchère suivante.

● **La couleur de Gemme mise correspond à deux cartes Personnage :**

- **Si un seul joueur a misé cette couleur**, il défausse la Gemme mise dans la Banque, choisit UNE carte parmi les deux disponibles correspondant à cette couleur et l'ajoute à sa main. Le tour d'Enchères est terminé pour ce joueur qui ne participera pas aux Enchères supplémentaires.
- **Si strictement deux joueurs ont misé cette couleur**, ils défaussent leur Gemme mise dans la Banque.
 - Si les joueurs arrivent à se mettre d'accord, chaque joueur prend une carte et l'ajoute à sa main. La phase d'Enchères est terminée pour ces deux joueurs.
 - Si les joueurs n'arrivent pas à se mettre d'accord et veulent la même carte, aucun des deux joueurs ne reçoit de carte. Les deux joueurs participent à l'Enchère suivante.
- **Si au moins trois joueurs ont misé cette couleur**, ils défaussent leur Gemme mise dans la Banque. Aucun d'eux ne reçoit de carte et ils participent tous à l'Enchère suivante.

Si à la fin de la première Enchère, des joueurs n'ont reçu aucune carte, ils effectuent une deuxième Enchère. Si des joueurs ont passé ou reçu une carte, ils ne participent pas à la nouvelle enchère.

Si à la fin de la deuxième Enchère, il reste des joueurs qui n'ont reçu aucune carte, ils effectuent une troisième et dernière Enchère. Les joueurs qui ont passé ou reçu une carte ne participent pas à cette dernière enchère.

À la fin de la troisième Enchère, tous les joueurs qui n'ont pas reçu de carte sont considérés comme ayant passé.

Si à la fin d'une Enchère tous les joueurs ont soit reçu une carte soit passé, les enchères sont terminées et il n'y a pas d'enchère supplémentaire.

Important :

- Un joueur ne peut miser sur une couleur QUE s'il a au moins une Gemme de cette couleur derrière son paravent.
- Un joueur peut miser une couleur de Gemme QUE s'il y a au moins une carte Personnage rattachée à cette couleur.
- Un joueur ne peut recevoir une carte pendant une Enchère QUE s'il a misé une Gemme ou un jeton Attaque (voir Récompenses).
- Toute Gemme mise pendant une enchère est défaussée dans la Banque, même si le joueur n'a pas reçu de carte en contrepartie.

● À chaque tour de jeu, un joueur ne peut recevoir qu'UNE seule carte durant la Phase d'Enchères, qu'il y ait une seule ou plusieurs enchères.

● Lorsqu'un joueur a récupéré une carte ou a passé, il ne peut plus participer à d'autres Enchères pendant le tour.

● Il ne peut pas y avoir plus de 3 Enchères par tour.

PASSER UNE ENCHÈRE

Un joueur est considéré comme ayant passé dans les deux cas suivants :

- pendant une enchère, il ne mise aucune Gemme, ouvre une main vide et annonce qu'il Passe ;
- à la conclusion des trois Enchères du tour, il n'a remporté aucune carte en misant.

Immédiatement après avoir passé, le joueur prend 3 Gemmes de son choix dans la Banque. Il pioche également une Gemme supplémentaire de son choix pour chaque jeton Science présent dans sa pyramide (voir Récompenses). Le joueur place ces gemmes derrière son paravent.

Si plusieurs joueurs passent au même moment, l'ordre dans lequel ces joueurs prennent les Gemmes dans la Banque est défini en fonction des numéros inscrits sur les cartes Personnage de leur pyramide. Celui qui a la carte avec le plus petit numéro prend ses Gemmes en premier, et ainsi de suite dans l'ordre croissant des numéros.

Lorsque tous les joueurs ont soit reçu une carte, soit passé, la Phase d'Enchères est terminée. Les joueurs commencent la Phase de Développement.

FIN DE LA PHASE D'ENCHÈRES

Défaussez les cartes Personnage qui se trouvent aux pointes des flèches **1** puis déplacez les cartes restantes de la base vers la pointe **2**. Placez quatre nouvelles cartes de la Pioche Personnages à la base des flèches **3**.

Lorsque les **quatre dernières cartes Personnages** sont ainsi révélées, le **dernier tour de jeu** commence. La partie se terminera à la fin de ce dernier.



II. PHASE DE DÉVELOPPEMENT

La phase de développement permet à chaque joueur de placer jusqu'à 3 cartes de sa main dans sa Pyramide, lors de trois tours de Placement distincts successifs.

JOUER UNE CARTE

1. Chaque joueur choisit secrètement la carte qu'il souhaite jouer et la met devant son paravent face cachée. Une fois que chaque joueur a une carte devant lui, tous les joueurs révèlent en même temps leur carte.

Un joueur peut décider de **passer** pendant la Phase de Développement et de ne pas placer de carte. Dans ce cas, il ne place pas de carte devant lui en même temps que les autres et déclare qu'il passe.

Si un joueur passe lors de cette phase de jeu, il ne peut plus jouer de cartes pendant les tours de Placement suivants et il ne reçoit aucune Gemme (contrairement aux joueurs qui passent pendant la Phase d'Enchères).

2. Lorsque toutes les cartes sont révélées, les joueurs procèdent à la résolution des Placements.

L'ordre dans lequel les joueurs placent leur carte est défini par les numéros des cartes qu'ils viennent de révéler. Celui qui a la carte avec le plus petit numéro place sa carte en premier, et ainsi de suite dans l'ordre croissant des numéros. Chaque joueur place alors sa carte dans sa pyramide, paye son coût de Placement (s'il y en a un) et effectue immédiatement l'effet de la carte.

Les cartes sont placées en suivant les règles de construction des Pyramides de Pouvoir (voir Pyramides de Pouvoir).

PLACER UNE CARTE LOI

Une carte Loi n'a pas de coût de Placement quel que soit le niveau de la pyramide auquel le joueur la place.

Pour placer une carte Loi, le joueur :

- choisit un emplacement disponible et place la carte ;
- applique l'effet de la carte.

En fonction de la carte Loi, l'effet peut être soit instantané, soit continu, soit déclenché à la fin du jeu. Dans tous les cas, les cartes Loi restent dans la Pyramide du joueur.

Important : les cartes Loi ne peuvent pas être placées au 5e niveau de la Pyramide.

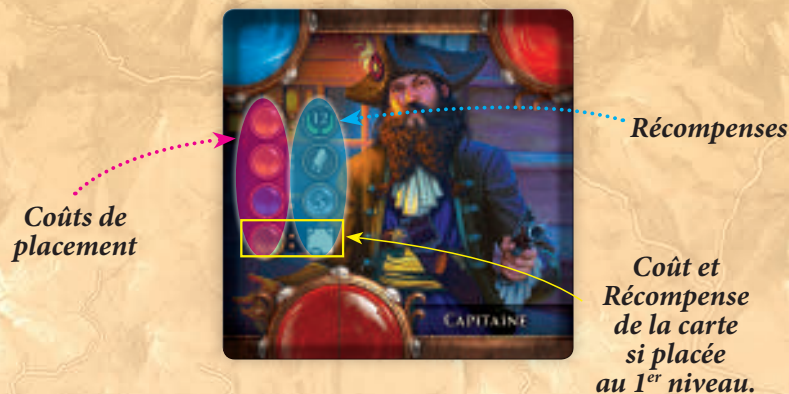
PLACER UNE CARTE PERSONNAGE

Pour placer une carte Personnage, le joueur :

- choisit un emplacement disponible dans sa Pyramide et place la carte ;
- paye le Coût de Placement de cette carte ;
- remporte la Récompense correspondante.

Les Gemmes dépensées pour payer le coût de Placement d'une carte sont prises dans la réserve du joueur et défaussées dans la Banque. Le Coût de Placement d'une carte Personnage, ainsi que la Récompense reçue, dépendent du niveau auquel le joueur place la carte Personnage dans sa pyramide, et sont indiqués sur la carte.

La colonne de gauche indique le coût en Gemmes pour poser la carte et la colonne de droite la Récompense. Chaque ligne correspond à un niveau, en partant du bas (1^{er} niveau) vers le haut (4^e niveau).



• Du 1^{er} au 4^e niveau

Le coût de placement d'une carte Personnage correspond au coût du niveau auquel la carte est posée **PLUS** les coûts de chaque niveau inférieur.

Le joueur paye un nombre de gemmes égal au nombre de niveaux.

Lorsqu'un joueur place une carte Personnage au 1^{er} niveau cela lui coûte 1 Gemme de la couleur indiquée sur la carte. Ainsi, si un joueur place une carte Personnage au 3^e niveau de sa pyramide cela lui coûte 3 Gemmes (une gemme pour chaque niveau) des couleurs indiquées sur la carte.

• Au 5^e niveau

Le coût de placement d'une carte Personnage correspond aux 4 Gemmes des niveaux inférieurs (niveaux 1 à 4) **PLUS** une autre Gemme du 4^e niveau de la couleur indiquée sur la carte. Au final, le joueur paye donc 5 Gemmes (une gemme pour chacun des niveaux 1 à 3, et 2 Gemmes du 4^e niveau).

Précision

Les Gemmes dépensées pour recevoir une carte pendant la phase d'Enchères n'ont rien à voir avec les Gemmes dépensées pour jouer une carte pendant la Phase de Développement. Ce sont 2 dépenses séparées.

Après avoir placé et payé la carte, le joueur prend immédiatement la Récompense correspondante. Les Récompenses ne se cumulent pas.

• Du 1^{er} au 4^e niveau

Le joueur prend uniquement la Récompense correspondant au niveau où la carte est placée, comme indiqué sur la carte Personnage.

• Au 5^e niveau, le joueur choisit :

- soit de prendre les Récompenses des trois premiers niveaux ;
- soit de mettre un jeton de 15 points de Pouvoir sur cette carte.

Exemple :

Un joueur place le Capitaine dans sa pyramide. Son coût de Placement ainsi que sa Récompense dépendent du niveau où la carte est placée.

- Au 1^{er} niveau : le joueur paie 1 Gemme verte. En récompense, il pioche soit une carte Loi, soit une carte dans la Réserve de Personnages.
- Au 2^e niveau : le joueur paie 2 Gemmes (1 verte et 1 bleue). En récompense, il prend 5 Gemmes dans la Banque.
- Au 3^e niveau : le joueur paie 3 Gemmes (1 verte, 1 bleue et 1 jaune). En récompense, il obtient un jeton Magie.
- Au 4^e niveau : le joueur paie 4 Gemmes (1 verte, 1 bleue et 2 jaunes). En récompense, il prend un jeton de 12 points de Pouvoir.
- Au 5^e niveau : le joueur paie 5 Gemmes (1 verte, 1 bleue et 3 jaunes). En récompense, il prend AU CHOIX :
 - soit les récompenses des 3 premiers niveaux de cette carte. (une carte Loi ou une carte de la Réserve de Personnages, PLUS 5 Gemmes dans la Banque, PLUS un jeton Magie) ;
 - soit il prend un jeton 15 points de Pouvoir qu'il pose sur cette carte.



Une fois que tous les joueurs ayant placé une carte ont récupéré leurs Récompenses, le prochain tour de Placement commence.

À la fin du premier tour de Placement, si un ou plusieurs joueurs souhaitent encore jouer une carte, tous les joueurs (excepté ceux qui ont passé pendant le premier tour de Placement) effectuent un nouveau tour de placement.

À la fin du deuxième tour de Placement, si un ou plusieurs joueurs souhaitent encore jouer une carte, tous les joueurs (excepté ceux qui ont passé pendant les tours de Placement précédents) effectuent un dernier tour de placement.

À la fin du troisième tour de Placement, lorsque tous les joueurs ont reçu les Récompenses de leur carte, la Phase de Placement est terminée.

Dès que tous les joueurs ont placé leurs cartes et reçu leurs Récompenses ou passé, la Phase de Développement prend fin.



RÉCOMPENSES



GEMMES

Le joueur prend le nombre de Gemmes indiqué (couleurs de son choix) dans la Banque et les place derrière son paravent.



JETONS POUVOIR

Le joueur place le jeton Pouvoir de la valeur indiquée sur la carte. À la fin du jeu, ces points seront ajoutés au score total du joueur.

Précision

Dans le cas improbable où il n'y aurait plus suffisamment de jetons nécessaires dans la réserve, vous pouvez le remplacer par plusieurs jetons de valeurs inférieures, mais ces jetons ne comptent que comme 1 seul jeton et pas plusieurs.



CARTE RÉSERVE DE PERSONNAGES OU CARTE LOI

Le joueur pioche le nombre indiqué de cartes dans la Réserve des Personnages ou dans la pioche des Lois (il choisit). Si le joueur doit prendre 2 cartes, il peut soit prendre les deux dans la même pioche, soit prendre une carte dans chaque pioche. Le joueur ajoute ces cartes à sa main. Il peut les jouer (carte Loi ou carte Personnage) pendant une Phase de Développement.



SCIENCE

Le joueur place un jeton Science face visible sur la carte (certaines cartes donnent 2 jetons Science au 4^e niveau de la pyramide). Chaque jeton Science placé dans la pyramide permet au joueur de prendre 1 Gemme supplémentaire lorsqu'il passe son tour d'Enchère. **À la fin du jeu**, ces jetons rapportent des points de Pouvoir.

Exemple : un joueur possède 4 jetons Science dans sa pyramide, il prend 7 Gemmes (3 Gemmes pour avoir passé, plus 4 Gemmes pour ses 4 jetons de Science) quand il passe son tour d'Enchère.



MAGIE

Le joueur place un jeton Magie face visible sur la carte (certaines cartes donnent 2 jetons au 4^e niveau). Les jetons de Magie n'ont pas d'utilité au cours de la partie, mais ils rapportent des points de Pouvoir **à la fin du jeu**.



DÉFENSE

Le joueur place un jeton Défense face visible sur la carte. Les jetons de Défense n'ont pas d'utilité au cours de partie. En revanche, ils permettent de se défendre des attaques des autres joueurs pendant le décompte final, et rapportent des points de Pouvoir à la fin du jeu (voir Décompte final).



ATTAQUE

Le joueur prend un jeton Attaque face visible et le place derrière son paravent. Les jetons Attaque peuvent être utilisés pendant une Enchère à la place d'une Gemme (voir Déroulement des enchères). Une fois le jeton révélé, le joueur prend immédiatement la carte Personnage de son choix, avant que les autres joueurs ne résolvent leurs Enchères. Une fois utilisé, le jeton attaque est défaussé dans la réserve de jetons. Le joueur ne participe pas aux Enchères suivantes puisqu'il a reçu une carte.

Précision

- Si le joueur prend la dernière carte Personnage correspondant à une couleur de carte Enchère, tous les autres joueurs qui ont misé cette couleur pendant l'enchère perdent leur mise et ne reçoivent rien pendant cette Enchère.
- Si plusieurs joueurs utilisent un jeton Attaque pour la même Enchère, le premier à choisir une carte est celui qui possède la carte avec le numéro le plus petit dans sa pyramide.

À la fin du jeu, tous les jetons Attaque non utilisés d'un joueur font perdre des points à ses adversaires.



JETONS BONUS DE MAGIE ET BONUS DE GEMME

Le joueur place le jeton indiqué sur la carte. Les jetons Bonus de Magie et Bonus de Gemmes sont représentés par différents symboles de plusieurs valeurs. Les jetons Bonus n'ont aucune utilité en cours de partie, mais ils rapportent des points de Pouvoir **à la fin du jeu**.



GEMMES INFINIES

Le joueur prend dans la Banque une Gemme de la couleur indiquée et la place sur la carte. Les Gemmes ainsi posées deviennent des Gemmes infinies. Le joueur peut les utiliser, une fois par tour au moment de la Phase de Développement en remplacement des Gemmes de sa réserve personnelle. La Gemme infinie remplace une Gemme de même couleur. Elle reste sur la carte du joueur et peut être utilisée à nouveau lors des tours suivants. Si un joueur a plusieurs Gemmes infinies, il peut en utiliser autant qu'il le souhaite pour chaque paiement. Cependant chaque Gemme infinie ne peut être utilisée qu'une seule fois par tour.

FIN DU JEU ET DÉCOMPTE FINAL

Le jeu se termine lorsque la pioche Personnages est épuisée.

- Les joueurs enlèvent leur paravent et défaussent les cartes qu'ils ont encore en main (Lois et Personnages).
- Ils peuvent ensuite utiliser leurs Gemmes restantes pour purifier des Gemmes impures de leur pyramide.

Une Gemme est composée de **4 Fragments** (2 en bas de la carte supérieure, et 1 dans chaque coin des deux cartes inférieures). Pour qu'une Gemme soit Pure, il faut que les 4 Fragments soient de la même couleur. Si ce n'est pas le cas, le joueur doit alors changer la couleur d'un ou plusieurs Fragments pour les rendre uniformes. Pour cela, il pose sur le(s) fragment(s) une Gemme de la couleur désirée prise dans sa réserve personnelle.

- Une fois qu'un joueur a changé la couleur de tous les Fragments qu'il voulait modifier, les joueurs comptabilisent leurs points dans l'ordre suivant :

1. Points des Gemmes pures
2. Points des Gemmes infinies
3. Points des cartes de Lois
4. Points des jetons Pouvoir
5. Points de Magie
6. Points de sets complets
7. Pénalités des jetons Attaque

Le joueur qui obtient le plus de points de Pouvoir est le vainqueur du jeu.

1. POINTS DES GEMMES PURES



Chaque Gemme pure rapporte un nombre de points de Pouvoir équivalent au niveau de la pyramide où est placée la partie supérieure de la Gemme.

Si le haut de la carte est au niveau 3, la Gemme pure rapportera 3 points. Les jetons Bonus rapportent des points supplémentaires pour CHAQUE Gemme de la couleur correspondante dans la pyramide du joueur.

Exemple : vous avez une Gemme pure verte entre le 1er et le 2^e niveau, elle vous rapporte 2 points de Pouvoir.

Si vous disposez également d'un jeton Bonus qui vous rapporte +4 points par Gemme verte, cette Gemme pure verte vous rapporte au final 6 points de Pouvoir (2 points pour le niveau de la pyramide, plus 4 points de bonus).

2. POINTS DES GEMMES INFINIES



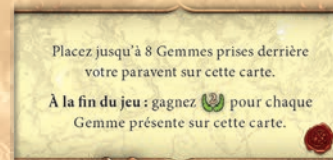
Chaque Gemme infinie rapporte un nombre de points de Pouvoir équivalent au niveau de la pyramide où elle est placée. Si elle est placée au niveau 2, la Gemme infinie rapportera 2 points.

Comme pour les Gemmes infinies, les jetons Bonus rapportent des points supplémentaires pour CHAQUE Gemme Infinie de la couleur correspondante.

Exemple : Vous avez une Gemme infinie jaune au 3e niveau de votre pyramide, elle vous rapporte 3 points. Si vous disposez également d'un jeton Bonus qui vous rapporte +4 points par Gemme jaune, cette Gemme infinie jaune vous rapporte au final 7 points de Pouvoir (3 points pour le niveau, plus 4 points de bonus).

3. POINTS DES CARTES DE LOI

Le texte de chaque carte Loi qui rapporte des points de Pouvoir à la fin du jeu indique combien de points sont acquis et à quoi ils correspondent. Les cartes de Loi ne rapportent des points que si elles sont dans la pyramide du joueur, pas dans sa main.



4. POINTS DES JETONS POUVOIR

Chaque jeton Pouvoir rapporte le nombre de points de pouvoir indiqué sur le jeton.



5. POINTS DE MAGIE

Chaque jeton Magie rapporte un nombre de points de Pouvoir égal au total des jetons Bonus de Magie de la pyramide.

Pour gagner des points de Magie, un joueur doit posséder des jetons Magie ET des jetons Bonus de Magie dans sa Pyramide. S'il ne dispose que d'un seul type de jeton, le joueur ne remporte aucun point de Magie.

Exemple : votre pyramide contient 3 jetons Magie, 1 jeton Bonus Magie +2 et 1 jeton Bonus Magie +5. Les jetons Bonus Magie vont rapporter 7 points (2+5) pour chaque jeton Magie de votre pyramide. Soit un total de 21 points (7 points x 3 jetons) de Pouvoir.



6. POINTS DE SETS COMPLETS

Pour chaque set complet de jetons dans sa pyramide, un joueur reçoit 12 points de Pouvoir. Un set complet correspond à : 1 jeton Défense, 1 jeton Magie et 1 jeton Science. Un jeton ne peut pas être comptabilisé dans plusieurs sets.

Exemple : votre pyramide contient 2 jetons Défense, 5 jetons Magie et 3 jetons Science, vous ne possédez que 2 sets complets, vous rapportant 24 points de Pouvoir.



7. PÉNALITÉS DES JETONS ATTAQUE

Tous les joueurs comptent le nombre de jetons Attaque qu'il leur reste. Chaque jeton Attaque fait perdre 4 points de Pouvoir à tous ses adversaires. Chaque jeton Défense qu'un joueur possède, le protège de l'effet d'un jeton Attaque de ses adversaires.

Exemple : un de vos adversaire dispose de 2 jetons Attaque et un autre dispose de 3 jetons Attaque, vous devez donc perdre 20 points de Pouvoir (2 x 4 = 8 points à cause du premier joueur, plus 3 x 4 = 12 points à cause du second).

Si vous disposez de 2 jetons Défense, vous ignorez l'effet de 2 jetons Attaque et ne perdez que les 12 points de Pouvoir correspondants aux 3 autres jetons Attaque.



CONSEILS POUR DÉBUTANTS

- Ne cherchez pas à obtenir un maximum de points de Pouvoir dès le début du jeu ! Il est important de vous constituer une bonne base de ressources pour bien commencer. Cherchez d'abord à obtenir, dans cet ordre de priorité : des Gemmes infinies, des jetons Science, des Gemmes.
- Laissez-vous guider par la tournure que prend le jeu. La manière la plus simple de gagner des points est d'obtenir des jetons Pouvoir et des jetons Magie. Ne considérez les options plus complexes que si elles se présentent d'elles-mêmes (cartes Loi délicates, bonus de Gemmes, 5^e niveau de la pyramide).
- Utilisez les jetons Attaque pendant le jeu uniquement si vous avez vraiment besoin d'une carte en particulier. Les jetons Attaque sont généralement beaucoup plus rentables à la fin du jeu pendant le décompte, surtout si vos adversaires n'ont pas suffisamment de jetons Défense.
- Essayez de garder le compte des jetons Attaque que vos adversaires obtiennent. Cela vous aidera à éviter de dépenser trop en jetons Défense.
- Concentrez-vous sur les points de Pouvoir pendant la deuxième partie du jeu. Il est essentiel de repérer le moment où vous avez accumulé suffisamment de ressources et êtes prêt à marquer des points. Il est facile de calculer le nombre de points que vous allez gagner pour le coup que vous allez faire. Si vous obtenez 10 points ou plus, n'hésitez pas, c'est un bon coup.
- Vous pouvez être tenté de jouer toutes vos cartes Loi au début du jeu. Certaines cartes Loi sont effectivement très utiles en début de partie, cependant notez que la plupart sont plus utiles pour la fin du jeu, ou bien dans les niveaux supérieurs de la Pyramide.

VARIANTES

VARIANTE SOLITAIRE

Si vous voulez jouer à Viceroy en solitaire, vous pouvez jouer contre un adversaire virtuel, qui n'agit que pendant la Phase d'Enchère.

- Mettez le jeu en place comme dans une partie normale. Le jeu se déroule suivant les règles habituelles avec les différences suivantes :
- Après que vous ayez choisi votre mise pendant l'Enchère, prenez une Gemme au hasard sans la regarder parmi les Gemmes de la boîte. Elle correspondra à la mise de votre adversaire.
 - **Si c'est la couleur sur laquelle vous avez misé**, défaussez votre mise dans la Banque, et la mise de votre adversaire dans la boîte, et passez à l'enchère suivante, en respectant les mêmes règles.
 - **Si votre adversaire a choisi une autre couleur que celle sur laquelle vous avez misé**, vous défaussez votre mise dans la Banque et recevez la carte qui correspond à votre mise. La carte sur laquelle votre adversaire a misé est défaussée (si votre adversaire peut choisir parmi deux cartes, il choisit toujours la carte à la base de la flèche).
 - **Si votre adversaire virtuel a choisi une couleur qui ne correspond à aucune carte Personnage**, défaussez la carte de votre choix parmi celles qui sont encore disponibles.

Important : défaussez toujours les mises de votre adversaire dans la boîte et faites attention à ce que ces Gemmes ne finissent pas dans la Banque.

Vous pouvez également jouer contre 2 ou 3 adversaires virtuels. Dans ce cas, au moment de l'Enchère, prenez une Gemme pour chaque adversaire virtuel.

- **Si 2 opposants misent la même couleur et qu'une seule carte Personnage correspond à cette couleur**, la carte n'est pas défaussée et les deux adversaires virtuels participent à une nouvelle Enchère.
- **Si 2 opposants misent la même couleur et que deux cartes correspondent à cette couleur**, les deux cartes sont défaussées, et les adversaires virtuels ne participent pas à l'Enchère suivante.
- **Si un opposant virtuel mise la même couleur que vous et qu'une seule carte Personnage correspond à cette couleur**, vous devez choisir parmi les deux solutions suivantes :
 - prenez la carte Personnage située à la pointe de la flèche, la carte située à la base est défaussée ;
 - défaussez votre mise et passez à l'Enchère suivante (les deux cartes ne sont pas défaussées).

Si vous jouez tout seul, vous ne pouvez pas perdre. Calculez vos points après chaque partie et tentez de battre vos records personnels.

VARIANTE À 2 ET 3 JOUEURS

Lorsque vous jouez à 2 ou 3 joueurs vous pouvez également jouer avec 1 ou 2 adversaires virtuels, sans jamais dépasser un nombre total de 4 joueurs. Les adversaires virtuels sont gérés comme dans la Variante Solitaire.

RÉSOLUTION DES CONFLITS

La plupart des actions sont effectuées en simultané par tous les joueurs. Cependant, certaines actions telles que Passer ou le calcul des jetons Attaque nécessitent de déterminer l'ordre de jeu des joueurs. Celui qui dispose de la carte avec le plus petit numéro dans sa pyramide, parmi ceux qui sont impliqués dans le conflit, joue le premier. Les autres joueurs jouent ensuite, dans l'ordre croissant des numéros de leurs cartes.

Le seul conflit qui n'est pas résolu en suivant cet ordre est lorsque deux joueurs mise la même couleur pendant une Enchère. Lorsque cela se produit, ces joueurs organisent une enchère supplémentaire, comme indiqué précédemment dans les règles (voir Phase d'Enchères).

CARTES

- *Que se passe-t-il si une des pioches est vide ?*

Les cartes ne sont jamais remises dans les différentes pioches. Si une pioche est vide, aucun des joueurs ne peut plus y prendre de carte.

- *Les cartes défaussées sont-elles remises en jeu ?*

Non, aucune carte, même une carte défaussée n'est remise en jeu.

- *Le nombre de cartes dans la main d'un joueur est-il limité ?*

Non, il n'y a aucune limite au nombre de cartes qu'un joueur peut avoir en main.

GEMMES

- *Il n'y a plus de Gemmes d'une couleur dans la Banque.*

S'il n'y a plus de Gemmes d'une certaine couleur dans la Banque, le joueur doit choisir parmi les couleurs restantes. Il ne peut pas obtenir de gemme de la couleur manquante.

- *Il n'y a plus assez de Gemmes dans la Banque pour que le joueur puisse prendre toutes les Gemmes dont il a besoin.*

Le joueur prend alors autant de gemmes qu'il le peut dans la Banque.

- *Il n'y a plus de Gemmes dans la Banque.*

Si un joueur doit prendre des Gemmes dans la Banque et que celle-ci est vide, il ne prend rien.

- *Peut-on remplacer les Gemmes par d'autres composants si la Banque est vide ou si une couleur manque ?*

Non, le nombre de Gemmes est strictement limité et dépend du nombre de joueurs. Vous ne pouvez en aucun cas ajouter de Gemmes pendant la partie, ni les remplacer par d'autres composants.

- *Le nombre de Gemmes derrière le paravent d'un joueur est-il limité ?*

Non, il n'y a aucune limite au nombre de Gemmes derrière le paravent d'un joueur.

- *Gemmes infinies - Il n'y a plus de Gemme de la couleur correspondante dans la Banque pour matérialiser la Gemme infinie.*

Le joueur peut en prendre une dans sa réserve personnelle.

- *Le joueur ne dispose pas de Gemme de la couleur correspondante dans sa réserve personnelle.*

Il ne place aucune gemme sur la carte et perd l'effet de la Gemme infinie.

- *Purifier une Gemme - Est-ce qu'un joueur prend une Gemme de la couleur correspondante lorsqu'il purifie une Gemme de sa pyramide ?*

Non, contrairement à la reconstitution de Gemmes Pures en plaçant une carte, un joueur ne prend pas de Gemme après en avoir purifié une en fin de partie.

JETONS

- *Et s'il n'y a plus assez de jetons d'un type dans les réserves de jetons ?*

Les jetons inclus dans le jeu sont en quantité suffisante, cependant, en de très rares circonstances, il se peut qu'il n'y en ait pas assez. Dans ce cas là, les joueurs peuvent utiliser des pièces ou autre chose pour les remplacer.

CARTES LOI

- *Bureaucratie - Que se passe-t-il s'il y a moins de 4 cartes dans la Réserve de Personnages ?*

S'il y a moins de 4 cartes dans la Réserve de Personnages, la carte Bureaucratie n'a pas d'effet.

- *Réglementation du Troc - Lorsqu'un joueur joue la carte Réglementation du Troc, est-il possible de refuser l'échange des jetons en n'acceptant pas les 3 Gemmes de compensation ?*

Non, lorsqu'un joueur joue la carte Réglementation, le joueur choisi pour l'échange de jetons ne peut en aucun cas le refuser.

CRÉDITS

Un jeu de Yuri Zhuravlev

Illustration de couverture : Ilya Komarov

Illustration des cartes : Yulia Alekseeva, alexius, Aleksey Balandin, Dmitry Burmak, Nikolay Dihtyarenko, Stepan Gilev, Pavel Guzenko, Roman Gunyavy, Dmitry Hrapovitskiy, Anna Ignatieva, Elena Kazey, Ilya Komarov, Roman Kuzmin, Anton Kvasovarov, Leopard Snow, Andrey Maksimov, Ekaterina Maksimovich, Ksenia Mamaeva, Georgy Markov, Mireha, Andrey Mironishin, Perchikk, Dmitry Prosvirnin, Pavel Romanov, Igor Savchenko, Pavel Spitsyn, Ruslan Svobodin, TopotoonPun, uildrim, Anton Zemskov, Alexey Zhizhitsa

Design graphique : Sergey Dulin et Funforge Studio

Traduction française : Doria Roustan

Relecture et correction : Gersende Cheylan

