TORE NÆSS LOUIS GENNART

INSURRECTION

Règles du jeu

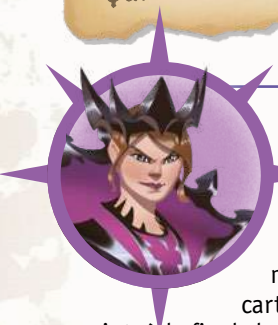
Kristin règne en silence, sur le Royaume des Ombres,
Cœur et âme corrompue par un mal fort sombre.

Avide de son pouvoir, il lui faut désormais,
Dix marques de Corruption pour régner à jamais.

Refusant de céder, la rébellion se dresse,
Marchant vers Kristin et sa noire forteresse.

Voici l'insurrection, le seuil entre deux rois :
Qui serez-vous ? L'épée... ou le genou qui ploie ?





BUT DU JEU

Dans **Insurrection**, vous incarnez un(e) Chef(fe) Rebel(le) qui se révolte contre la tyrannique **Reine Kristin**. Sur le Chemin menant à la Forteresse de Kristin, vous allez recruter des troupes afin de composer la meilleure armée possible dans votre main de cartes. Chacune de ces cartes vous rapportera des points à la fin de la partie. Cette fin dépendra des joueurs. Soit les Rebelles arrivent à renverser Kristin, soit Kristin conserve son trône si elle arrive à rassembler **10 marques de Corruption**.

Choisirez-vous de miser sur le bien et la défaite de Kristin ou de comploter avec les forces du mal et de miser sur la victoire de la Reine maléfique ?

COMPOSANTS



- 70 cartes Peuple



- 14 Cartes Leader



- 1 Carte Forteresse Rebelle



- 1 Carte Donjon de Kristin



- 12 cartes Lieu recto/verso (Base/Avancé)



- 1 Pion Rebelles



- 6 cartes Aide de jeu



- 1 Bloc de score

ANATOMIE DES CARTES



Les cartes Leader et les cartes Peuple fonctionnent de la même façon.



MISE EN PLACE



1/ FORMEZ LE CHEMIN en plaçant la carte Forteresse Rebelle suivie de 4 cartes Lieu* tirées au hasard et terminez le chemin par la carte Donjon de Kristin. Puis placez le pion Rebelles à gauche de la carte Forteresse Rebelle.

**Lors de vos premières parties, nous vous conseillons de jouer avec les Lieux de Base. Prenez deux Lieux A et deux Lieux de Base B et placez-les aléatoirement.*

PRÉCISION : Les cartes Forteresse Rebelle et Donjon de Kristin, fonctionnent comme des cartes Lieu normales.

2/ DISTRIBUEZ à chaque joueur **3 cartes Peuple** puis formez une pioche avec les cartes Peuple restantes.

3/ DISTRIBUEZ à chaque joueur **2 cartes Leader ★**. Les joueurs en choisissent une et remettent l'autre dans la pioche **Leaders★**. (Cette dernière ne servira que sur certains effets de Lieux Avancés, si vous jouez avec les Lieux de Base, vous pouvez les remettre dans la boîte.)

4/ DISTRIBUEZ à chaque joueur **une carte Aide de jeu** si nécessaire.

Le dernier joueur à avoir tyrannisé quelqu'un ou quelque chose est désigné premier joueur. Si vous êtes tous des anges, désignez le premier joueur au hasard.

FIN DE PARTIE

Il y a deux conditions de fin de partie :

• **LE BIEN GAGNE**, si la partie dure jusqu'à la fin de la 6e Manche.

Kristin est renversée et un nouveau Régent prend sa place !

• **LE MAL GAGNE,** si à une phase de vérification de la **Corruption**, il y a **10 marques de Corruption ou plus** au centre de la table.

Kristin conserve son Trône et elle nomme un nouveau premier Lieutenant à ses côtés...

PRÉCISION : Dans les deux cas, quel que soit la fin de partie, le joueur avec le plus de points remporte la partie.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Une partie dure un maximum de 6 Manches, la partie peut prendre fin avant si le mal gagne.

• Déroulement d'une Manche •

Chacune des 6 Manches se déroule de la manière suivante :

1 AVANCER VERS LE DONJON DE KRISTIN

• (A) **Déplacez** le pion Rebelles vers la droite sur la prochaine carte *Lieu du Chemin*.

PRÉCISION : Si vous jouez sur les Lieux Avancés, pensez à lire l'effet du Lieu à ce moment-là car il pourrait modifier les règles classiques.

• (B) **Retournez** face visible au centre la table, autant de **cartes Peuple** depuis la pioche que la valeur en haut de la carte Lieu où le pion Rebelles vient d'arriver.



• **Vérification de la Corruption : S'il y a 10 Corruption** ou plus au centre de la table, **le mal gagne**, la partie prend fin et les joueurs passent à la phase de fin de partie et décompte des points immédiatement. Sinon, la partie continue.



*CONSEIL : Placez vos cartes sur deux lignes distinctes. Au-dessus, toutes les cartes comportant au moins une **Corruption** . En dessous les cartes sans **Corruption** .*

2 PRÉPARER LE TOUR



- Chaque joueur pioche une nouvelle **carte Peuple** et l'ajoute à sa main (ceci est rappelé sur chaque carte Lieu).
- Puis, simultanément, chaque joueur choisie une des cartes de sa main et la place devant lui face cachée. (Il est possible de jouer sa **carte Leader** ★ comme n'importe quelle **carte Peuple**).
- Les joueurs révèlent simultanément la carte jouée.
- En partant de l'initiative **la plus haute**, puis dans l'ordre d'initiative décroissante, les joueurs jouent leur tour.

3 TOUR D'UN JOUEUR

Chaque joueur, dans l'ordre d'initiative, fait les actions suivantes :

- **(Optionnel)** Si vous jouez avec les Lieux Avancés, le joueur peut bénéficier de l'effet du Lieu. Si vous jouez avec les Lieux de Base ou que le Lieu ne confère pas d'effet au joueur, ignorez cette étape.
- **(Optionnel)** Si la carte révélée possède une icône Éliminer et/ou Regarder , appliquez-le ou les effets dans l'ordre de votre choix (voir ci contre).

Éliminer : Choisissez une carte visible du centre de la table et placez-la dans le cimetière (zone à côté de la pioche).

Regarder : Regardez secrètement **la première carte de la pioche Peuple**. Replacez-la sous la pioche ou ajoutez-la face visible au centre de la table (Vous pourrez ramasser cette carte à l'étape suivante).

- Le joueur sélectionne une carte au centre de la table et l'ajoute à sa main. (Cela ne peut pas être sa propre carte jouée ce tour-ci.)
- Enfin, le joueur place la carte qu'il avait jouée au centre de la table, la rendant disponible pour les joueurs suivants.

*CONSEIL : Pensez à toujours bien organiser les cartes sur 2 lignes entre celles comportant de la **Corruption** et celles n'en comportant pas.*

- **Vérification de la Corruption :** Si à la fin du tour d'un joueur, après qu'il ait repris une carte dans sa main, il y a 10 marques de **Corruption** ou plus au centre de la table, **le mal gagne** . Mais la partie ne prendra fin qu'à la fin du tour de **TOUS** les joueurs.

Si **le mal gagne** durant le tour d'un joueur :
Tous les joueurs restant jouent leur tour normalement mais les joueurs doivent obligatoirement laisser **10 marques** de **Corruption** au centre de la table à la fin de leur tour.

Si à la fin du tour du dernier joueur dans l'ordre d'initiative le mal n'a pas gagné, et que ce n'est pas la fin de la 6e Manche (Donjon de Kristin), recommencez une Manche.

Exemple :



Jeanne joue "Chaos" et reprend "Dresseuse".



Jeanne a joué "Chaos". Lors de son tour, elle reprend une "Dresseuse" puis ajoute "Chaos" au centre de la table. Ainsi, le nombre de marques de Corruption atteint **11**. **Le mal a gagné.**

10+ =

Grégory joue "Squelette" et reprend "Tore".



Grégory, qui n'a pas encore joué, reprend "Tore" et place son "Squelette". Il laisse au moins **10 marques de Corruption** au centre.

Benjamin joue "Gnoll" et reprend "Squelette".



C'est au tour de Benjamin qui a joué un "Gnoll". Il ne peut pas appliquer l'effet **Éliminer** de sa carte car s'il tue une carte, il n'y aura plus 10 marques de Corruption, à la fin de son tour. De plus, il ne peut que reprendre une carte à 1 seule marque de Corruption, pour en laisser 10 à la fin de son tour. Il prend donc le "Squelette" laissé précédemment par Grégory puis place son "Gnoll" au centre de la table. **La partie prend fin.**

Dans le cas très rare, où la seule façon de laisser 10 marques de Corruption oblige le joueur à reprendre sa propre carte, le joueur doit reprendre sa carte jouée.

· Fin de partie et décompte des points ·

A la fin de la 6e Manche, ou si **le mal gagne**, la partie prend fin.

A ce moment-là, les joueurs révèlent leur main et comptent leurs points. Vous pouvez vous aider du bloc de score en comptant chacune des cartes séparément.

Si certaines cartes ont un effet **"Fin de partie"**, appliquez-les maintenant dans l'ordre d'initiative de la plus haute à la plus basse (vous avez le droit de consulter la main des autres joueurs pour appliquer ces effets).

PRÉCISIONS :

• Tous les points faisant référence à des icônes font référence aux icônes qui sont sur les cartes dans la main du joueur.

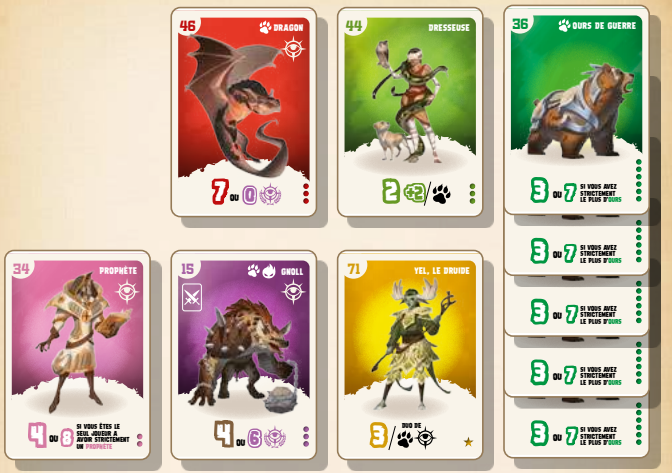
*• Toutefois, certaines cartes comme le Nain, ont la mention : **"Face Visible"**. Cela signifie que pour cette condition, on regarde uniquement les cartes du centre de la table et pas celles dans sa main.*

*• Certaines cartes (comme le Gobelin) voient leurs points changer en fonction de la fin de partie. Si le bien gagne, le Gobelin fait **3 pts**, mais si le mal gagne, il fait **9 pts**. Cet effet est systématiquement rappelé par l'icône .*

*• Certaines cartes ont des points fixes et des points dépendants du type d'icônes que vous avez dans votre main. Par exemple, l'Occultiste, marque **2 pts + 1 pt** par icône Soldat et **1 pt** par icône Sbire dans votre main.*

Le joueur avec le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, c'est le joueur qui possède le **Leader** ★ avec la plus petite initiative qui remporte la partie.

· Exemple ·



Jeanne possède les cartes suivantes : Dragon, Dresseuse, Ours de Guerre x5, Prophète, Gnoll et Yel, le Druide.

- Le bien ayant gagné son **Dragon** lui rapporte **7 points**.
- Sa **Dresseuse** lui rapporte **16 points** (2 +2x7pts).
- Elle possède le plus d'**Ours de Guerre** donc chacun lui rapporte **7 points** (5 x 7pts = 35pts).
- Malheureusement, un autre joueur possède un **Prophète**, ce dernier ne lui fait que **4 points**.
- Le **bien ayant gagné** donc son Gnoll ne rapporte que **4 points**.
- **Yel, le Druide**, lui rapporte **9 points** (3pts x3 paires d'icônes Animaux et Corruption).

Au total Jeanne a 75 pts.

SPÉCIFICITÉS

• Le mal ne peut pas gagner au milieu du tour d'un joueur.

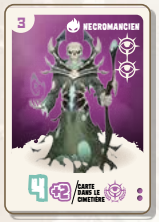
• Les effets de Lieux s'appliquent avant les effets des cartes (Éliminer ⚔ et Regarder 👁).

• Un joueur peut ne plus avoir de **Leader** ★ ou avoir plusieurs **Leaders** ★ en main.

• Seule les cartes Éliminées à l'aide de l'effet ⚔ sont placées dans le cimetière. Le reste des cartes, quand elles sont défaussées, sont remises sous la pioche.

• Si par hasard, il manque des cartes dans la pioche pour Préparer le tour ou appliquez un effet 👁, ne remélangez pas le cimetière. Ignorez ces étapes à la place.

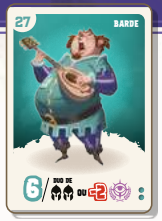
PEUPLE



Nécromancien : Le Necromancien marque systématiquement 4 points mais ne marquera les points bonus liées au nombre de cartes dans le cimetière uniquement si le mal gagne.



Shadow : Shadow marque 0 point si le bien gagne, il marque 7 points si le mal gagne, mais il marque 15 points si le mal gagne alors que le pion Rebelles et sur le Lieu «Donjon de Kristin».



Barde : Le Barde marque 6 points par paire de Soldats dans votre main si le bien gagne mais il marque -2 points si le mal gagne (Si vous avez 5 soldats, le Barde marquera 12 points).



Mousquetaire : Le Mousquetaire marque des points en fonction du nombre que vous en possédez.
1 Mousquetaire : 3 pts
2 Mousquetaires : Chacun -1pt (-2pts en tout).
3 Mousquetaires : chacun 9 points (27 pts en tout).

Si vous possédez plus de 3 Mousquetaires vous commencez une nouvelle collection.



Ours de Guerre : Il faut une majorité stricte. En cas d'égalité entre les joueurs, personne n'a le plus d'Ours.

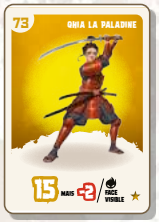


Prophète : Un Prophète au centre de la table n'est pas considéré comme étant dans la main d'un joueur.

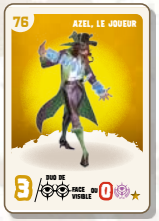


Princesse : Le scoring de la Princesse peut être négatif s'il y a plus de 18 icônes Sbires et Corruption cumulés, au centre de la table.

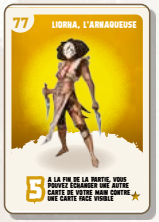
LEADERS



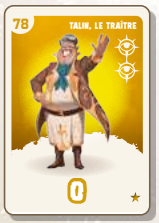
QHIA : Peut avoir un scoring négatif s'il y a 8 ou plus icônes Sbire au centre de la table.



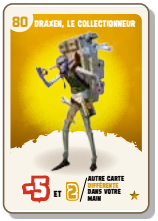
AZEL : Azel marque 3 points par paire d'icônes Corruption au centre de la table. Et 0 pt si le mal gagne. Ainsi, son scoring maximum est de 12pts.



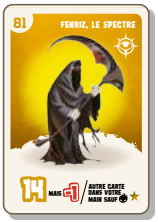
LIOHRA : Lors de l'échange de votre carte en fin de partie vous pouvez récupérer ou vous débarasser d'un Prophète ou d'un Ours de Guerre afin de faire varier le scoring des autres joueurs ou de vous même. Vous pouvez aussi, si le mal a gagné, prendre une carte avec des icônes Corruption quitte à faire tomber le nombre d'icônes Corruption en dessous de 10 (mais cela ne change pas l'issue de la partie). N'appliquez pas les effets Éliminer ou Regarder de la carte que vous mettez en échange.



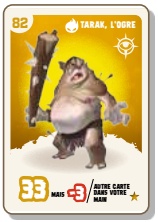
TALIN : Talin sert à faire gagner le mal avant que les autres joueurs ne puissent réagir grâce à sa priorité haute et ses 2 marques de Corruption. A la fin de partie, il vous fera 0 point.



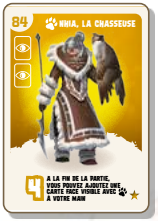
DRAXEN : Draxen compte les autres cartes que vous avez en un seul exemplaire dans votre main. Ainsi, si vous n'avez aucune carte en double à la fin des 6 Manches il vous fera 9x2pts-5pts= 13pts.



FENRIZ : Fenriz perd 1 point par autre carte dans votre main, sauf celles comportant une icône Sbire.



TARAK : Chaque autre carte dans votre main réduit les points de Tarak de 3. Donc dès le début du jeu, Tarak ne vaut plus que 24 points (c'est normal).



NHIA : À la fin de la partie, s'il y a une carte avec une icône Animal au centre de la table, le joueur peut l'ajouter à sa main comme une carte supplémentaire.

CRÉDITS

Auteur : Tore Næss

Illustrateur : Louis Gennart

Chef de projet : Benoit Bannier

Direction artistique et maquette : Igor Polouchine

Packaging : Origames

Édition : La boîte de jeu



Si vous ne trouvez pas une réponse à une question que vous vous posez dans cette règle, vous pouvez consulter la FAQ du jeu sur notre site Internet : **www.laboitedejeu.fr/insurrection/** ou en flashant ce **QR Code**.

Siège social : 3 Chemin des Pâtis – 21310 Arceau – France

contact@laboitedejeu.fr