

AVIGNON - L'affrontement des Papes

Un jeu de John du Bois

Un jeu de manipulation d'influence pour 2 joueurs.

Nous sommes en 1378, et votre droit légitime à la papauté a été contesté par un usurpateur. Vous devez gagner de l'influence parmi les peuples de la chrétienté afin de garantir votre légitimité et le trône de Saint Pierre.

Matériel :

12 cartes de personnages

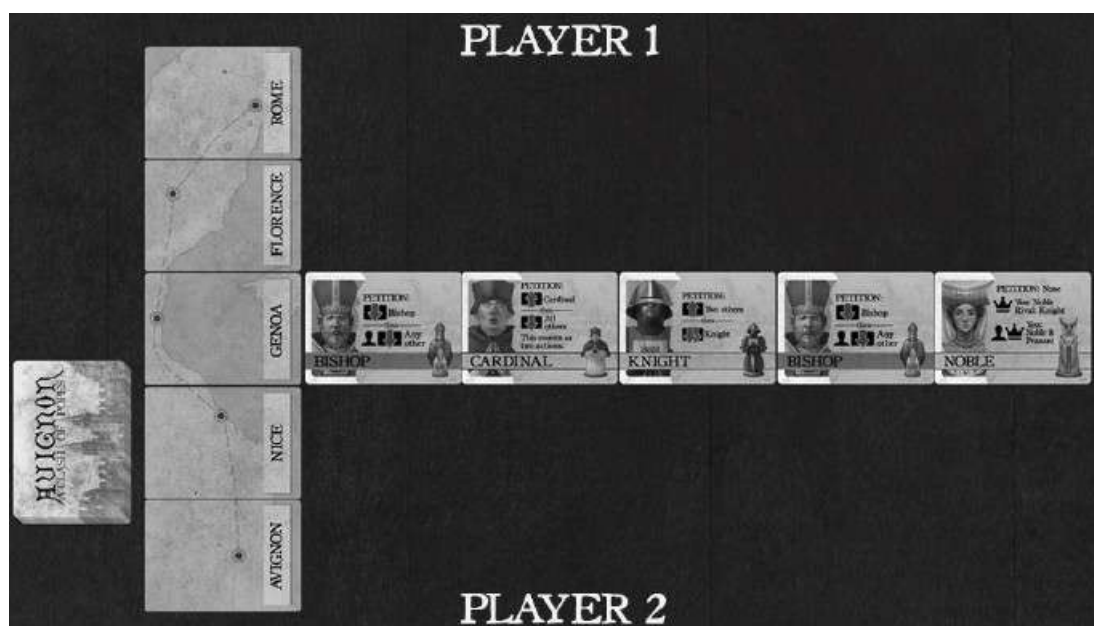
5 cartes de lieux

1 Carte de référence

Mise en place :

Placez les cartes de carte entre les joueurs dans cet ordre : *Avignon, Nice, Gênes, Florence* et *Rome*. Mélangez les cartes de personnages. Tirez cinq cartes et placez-les face visible dans une rangée s'étendant à côté du lieu *Gênes*. Placez les cartes restantes faces cachées dans une pioche, en laissant de la place pour une défausse.

Un joueur jouera le rôle de Rome et l'autre celui d'Avignon. Le joueur romain commence.



Les personnages d'**AVIGNON - L'affrontement des Papes** appartiennent à l'une des six factions : *Évêque, Cardinal, Inquisiteur, Chevalier, Noble* ou *Paysan*. Lorsqu'une carte fait référence à l'un de ces noms (pour une capacité de *manœuvre* ou de *victoire* alternative), elle fait référence à n'importe quelle carte de cette faction. Cette règle s'applique lorsque vous jouez avec le contenu des extensions.

Termes du jeu :

Les règles du jeu et les cartes utilisent deux mots clés qu'il est utile de connaître :

Lorsqu'une action demande à un joueur de **pousser** une carte, ce joueur prend une carte et la déplace de la taille d'une carte vers son adversaire.

Lorsqu'une action demande à un joueur de **tirer** une carte, ce joueur prend une carte et la déplace à la taille d'une carte vers lui.

	PUSH	Pousser
	PULL	Tirer
	PULL TWICE	Tirer 2 fois
	RIVAL (Opponent)	Adversaire
	WIN	Victoire

Tours de jeu :

A son tour de jeu, chaque joueur effectue exactement deux actions parmi celles énumérées ci-dessous, et la même action ne peut être effectuée deux fois.
Le jeu alterne ensuite entre les joueurs.

Règle spécial de l'altruisme :

Le 1^{er} joueur ne fait qu'une seule action au premier tour.

Imploration : **Tirer** une carte d'une case.

Châtiment : **Pousser** un personnage d'une case.

Excommunication : Choisir une carte et la défausser. Piochez une nouvelle carte et placez-la à l'endroit exact qu'occupait la carte retirée. Si la pioche est vide, mélangez toutes les cartes défaussées pour former un nouveau jeu.

Manœuvre : Utilisez la capacité d'une carte en jeu (et une seule).

Règle spéciale du Samaritain :

Les joueurs ne peuvent pas entreprendre d'actions qui, à la fin de leur tour, positionne les cartes dans l'exacte position du tour de l'adversaire, entraînant une boucle dans le jeu.

Les inversions partielles sont autorisées.

Décompte des points :

Si une action fait dépasser une carte après *Rome* ou *Avignon*, elle est placée face visible devant le joueur vers lequel elle se déplaçait. Cette pile de cartes est la *Congrégation* du joueur. Ce joueur tire ensuite un nouveau personnage et le place dans la même rangée que la carte retirée, au niveau de *Gênes*. Si la pioche est vide, mélangez la pile de défausse pour former une nouvelle pioche.

Les cartes de la *Congrégation* d'un joueur sont considérées comme hors jeu et ne peuvent pas être affectées par des actions. Ces cartes peuvent également être regardées par n'importe quel joueur à tout moment.

Conditions de fin de partie :

Le jeu se termine lorsqu'un joueur a trois cartes dans sa *Congrégation*. Ce joueur a gagné la partie.

Les personnages peuvent avoir d'autres conditions dans lesquelles le jeu pourrait se terminer.

Exemple, le *Noble* :

- Vous (le joueur ayant le *Noble* dans sa *Congrégation*) gagnez si votre adversaire a le *Chevalier* dans sa *Congrégation*.
- Votre adversaire gagne si vous avez le *Paysan* dans votre *Congrégation*.

Si deux joueurs gagnent la partie en même temps, le joueur qui a effectué la dernière action de la partie gagne.

Notes :

Pendant son tour, chaque joueur peut faire pivoter les cartes en jeu, de manière à ce que l'orientation de la la carte soit face à lui. Au fur et à mesure que les joueurs sont plus familiers avec les cartes, cette rotation ne sera plus nécessaire.

Complément sur les capacités des cartes :

Pour toute clarification sur l'une des cartes, visitez buttonshygames.com

Design : **John du Bois**

Art : **Fabrice Weiss**

Rédaction technique des règles : Ilan Mitchell-Smith

Traduction française : Nicolas Mathieu

2017 Button Shy Games

buttonshygames.com



Manœuvre :



Inquisiteur

----- alors -----



N'importe qui



-- ou bien --
Cardinal

INQUISITEUR



Manœuvre :



N'importe qui

PAYSAN



Manœuvre :



Cardinal

----- alors -----



Tous les autres

Cette action compte pour deux !

CARDINAL



Manœuvre : aucune



Vous : Noble

Adversaire : Chevalier



Vous :
Noble &
Paysan

NOBLE



Manœuvre :



Evêque

----- alors -----



N'importe qui

EVEQUE



Manœuvre :



Deux autres

----- alors -----



Chevalier

CHEVALIER

