Règles du jeu

NINE

2-4 | 20-30' | 14+

NINE est un jeu développé par Sorry We Are French, d'après Koryo et Choson créés par Gary Kim - Illustrations de David Sitbon

Thème du jeu :

Byun Hyung Ja, le 9e Immortel, s'est enfin dévoilé et son existence est désormais avérée. L'équilibre des forces entre les Immortels est totalement remis en question car Byun Hyung Ja intrigue et manipule leurs influences. Une nouvelle lutte politique et stratégique approche. Chaque Immortel devra utiliser au mieux ses influences pour restaurer sa puissance.

But du jeu :

Jouez des cartes Héros et Influence, puis utilisez leurs capacités afin de marquer le plus de Points de Victoire (PV) possible lors du décompte de fin de partie, à la fin de la 8ème manche.






Matériel :

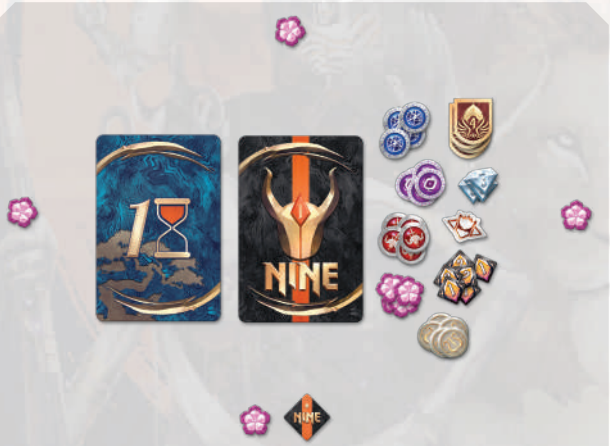
- 45 cartes Influence (chaque carte Influence est présente en autant d'exemplaires que sa valeur d'influence)
- 10 cartes Héros
- 8 cartes Sablier
- 15 jetons Civilisation (Militaire, Science, Chaos)
- 10 jetons Culture
- 8 jetons PV /2/
- 5 jetons Pièce
- 5 jetons Diamant
- 4 jetons Suprématie
- 1 jeton Bouclier de Galmi
- 1 jeton 1er joueur
- 1 livret de règles en 2 langues (Français / Anglais)

Bonus : 9 cartes Immortel promotionnelles pour le jeu Immortal 8. Ces cartes ne sont pas utilisées dans les parties de Nine. Pour davantage de détails, veuillez consulter la fin de cette règle.

Le matériel est en quantité limitée. Si, pendant la partie, vous devez gagner un élément dans la réserve et qu'il n'est plus disponible, vous ne gagnez rien.

Mise en place du jeu :

1. Mélangez les 45 cartes influence et les 10 cartes Héros ensemble pour former une pile de 55 cartes que vous placez face cachée au centre de la table. C'est la pioche principale.
2. Triez par ordre croissant les 8 cartes Sablier (numérotées de 1 à 8) et formez une pile face cachée que vous placez près de la pioche principale. La carte Sablier avec le numéro 1 doit être placée au-dessus et celle avec le numéro 8 tout en bas.
3. Placez tous les jetons à côté de la zone de jeu : ils forment la réserve. Donnez un jeton Culture à chaque joueur.
4. Déterminez au hasard le 1er joueur, qui prend le jeton 1er joueur et le place devant lui.



Mise en place à 4 joueurs



Anatomie des cartes :

Carte Influence



Valeur d'Influence et nombre d'exemplaires dans la pioche principale

Nom de l'Influence

Capacité Royaume

Capacité Spéciale

Carte Héros

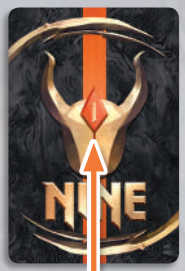


Valeur d'influence

Nom du Héros

Capacité du Héros

Dos des cartes Héros et Influence



Chaque carte retournée rapportera 1PV en fin de partie

Carte Sablier
Résumé d'une manche



Phase de distribution

Phase d'ordres

Phase de royaume

Phase de nettoyage

Résumé d'une manche :

Chaque manche est divisée en 4 phases, jouées en sens horaire à partir du 1er joueur. Lorsque la 4ème phase est jouée, la manche est terminée.

Au début de chaque manche, retournez la carte Sablier du sommet de la pile : elle indique les informations pour les 4 phases de cette manche. A la fin de la 8ème manche, la partie est terminée et les joueurs procèdent au décompte des PV.

I Phase de distribution :



Mélangez la pioche principale et distribuez à chaque joueur face cachée un nombre de cartes correspondant au chiffre indiqué dans la partie supérieure de la carte Sablier de la manche en cours.

IMPORTANT : Pendant cette phase, si un joueur possède la majorité de cartes Tomorrow, il se voit distribuer une carte supplémentaire. Les capacités Royaume et Spéciale des Influences sont détaillées en fin de règle.

Puis, chaque joueur, en ordre horaire à partir du 1er joueur, peut décider de dépenser 1 jeton Culture (et seulement 1) pour piocher 1 carte supplémentaire et l'ajouter à sa main. Les jetons Culture dépensés retournent dans la réserve.



Exemple : La 1ère manche vient de débuter : Gary se voit distribuer ces 7 cartes.

II Phase d'ordres :



En ordre horaire à partir du 1er joueur, sélectionnez des cartes de votre main en les posant face cachée devant vous. Vous devez choisir une de ces deux options :

- Choisir un nombre de votre choix de cartes identiques (Influence ou Héros)
- Choisir 2 cartes différentes (Influence et/ou Héros)



Exemple : Gary est 1er joueur. Parmi les 7 cartes de sa main, Gary peut choisir de jouer soit : 3 cartes Phoenix, 2 cartes Alpha ou 2 cartes différentes parmi celles de sa main. Il choisit de sélectionner 3 cartes Phoenix et les place face cachée devant lui.

Ensuite, toutes les cartes non-sélectionnées de chaque joueur sont remises face cachée sous la pioche : elles seront remélangées en début de manche suivante. Aucune carte non-sélectionnée ne peut être conservée en main par les joueurs.

IMPORTANT : Pendant cette phase, si un joueur possède la majorité de cartes Phoenix, il peut dépenser 1 jeton Culture pour sélectionner une carte supplémentaire de sa main. Ce joueur peut donc sélectionner jusqu'à 3 cartes différentes OU le nombre de son choix de cartes identiques + 1 carte différente.



III Phase de royaume :

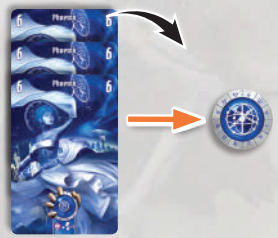


En ordre horaire à partir du 1er joueur, effectuez entièrement votre phase de royaume. Révélez les cartes que vous aviez sélectionnées en phase d'ordres et **classez-les en colonnes de cartes identiques et par ordre croissant** de valeur d'Influence.

Vous pouvez résoudre les capacités de vos Influences **majoritaires** à tout moment pendant votre phase de royaume : avant, pendant ou après avoir révélé vos nouvelles cartes. Si les cartes que vous venez de jouer vous offrent une nouvelle majorité, vous pouvez aussi résoudre leurs capacités pendant cette phase. Certaines capacités Royaume avec un symbole requièrent d'incliner légèrement votre colonne d'Influences majoritaires lorsque vous les avez utilisées.

Vous pouvez également résoudre les capacités des cartes Héros que vous avez révélées lors de cette phase, dans l'ordre de votre choix. Vous ne pouvez jamais déclencher la capacité d'un Héros que vous avez joué lors d'une manche précédente. Une carte Influence ou Héros doit toujours être révélée même si vous ne voulez ou ne pouvez plus résoudre son effet.

Exemple : *Gary révèle ses 3 cartes Phoenix : il en possède la majorité parmi tous les joueurs. Il décide d'activer la capacité de Phoenix et incline sa colonne de cartes pour gagner 1 jeton Science.*



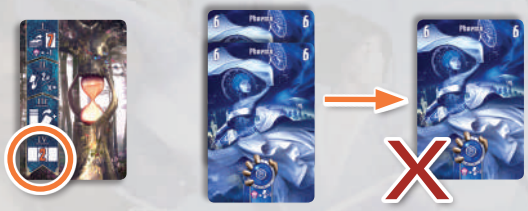
IV Phase de nettoyage :



En ordre horaire à partir du 1er joueur, vérifiez que le nombre de cartes qui se trouvent dans votre Royaume n'excède pas la valeur indiquée dans la partie inférieure de la carte Sablier de la manche en cours. Si votre nombre de cartes est supérieur à cette limite, défaussez des cartes **Influence** face visible jusqu'à atteindre cette limite. Vous ne pouvez pas défausser de carte Héros face visible ou face cachée (voir plus loin) lors de cette phase.

IMPORTANT : Pendant cette phase, si un joueur possède la majorité de cartes Galmi, ce joueur conserve 2 cartes de plus que la limite indiquée par la carte Sablier de la manche en cours.

La jeton 1er joueur est donné au joueur suivant en sens horaire. A la fin de la 8ème manche, la partie est terminée et les joueurs comptent leurs Points de Victoire.



Exemple : *La limite de cartes à la fin de la 1ère manche est de 2. Gary étant le 1er joueur, il doit décider en premier de défausser des cartes Influence afin d'atteindre cette limite. Il défausse donc 1 carte Phoenix, puis c'est au joueur suivant en sens horaire de vérifier cette limite.*

Décompte des Points de Victoire en fin de la partie :

A l'exception des cartes Sablier, si un élément de jeu comporte un chiffre (jeton, carte Héros ou Influence, dos de carte), cela signifie qu'il rapporte des PV en fin de partie. Décomptez les PV dans cet ordre :



Suprématies : Pour chacun des 3 types de jeton Civilisation (, et), le joueur majoritaire (ou à égalité s'il contrôle Justice) gagne un jeton Suprématie valant 4PV. Si le joueur qui contrôle Justice gagne au moins une Suprématie, il en gagne une supplémentaire.

Majorité d'Influences : Pour chacune des Influences, le joueur majoritaire gagne autant de PV que sa valeur, indiquée en haut de sa carte, puis ses adversaires retournent face cachée les cartes de cette Influence dont ils n'ont pas la majorité. Si aucun joueur n'est majoritaire, alors chacun retourne face cachée les cartes de cette Influence.

Cartes face cachée : 1PV pour chaque carte retournée face cachée au cours de la partie, y compris celles retournées lors du décompte de majorité d'Influences.

Diamants : 5PV par Diamant.

Pièces : 1PV par Pièce.

Jetons PV : Marquez la valeur de vos jetons PV.

Héros : Perdez 1PV par carte Héros face visible.

Le joueur avec le plus de PV gagne la partie. En cas d'égalité, le joueur possédant la majorité d'Influence de plus basse valeur gagne la partie.

Exemple de décompte de fin de partie :
A la fin de la 8ème manche, Gary contrôle 11 cartes à la place de 9, car la capacité de Galmi lui permet de contrôler 2 cartes supplémentaires.



1. *Suprématies : Gary contrôle la majorité de jetons Chaos, il gagne ainsi un jeton Suprématie de valeur 4PV. Il est à égalité pour le nombre de jetons Science et comme il ne contrôle pas Justice, il ne remporte pas de Suprématie, tout comme pour les jetons Militaire puisqu'il n'en contrôle aucun.*
2. *Influences : Gary contrôle la majorité de cartes Tomorrow (2PV), de cartes Galmi (3PV), de cartes Phoenix (6PV) de cartes Xi'an (8PV), pour un score total d'Influence de 19PV. Il retourne ses cartes Goan-Sul et Byun Hyung Ja car il n'en contrôle pas la majorité.*
3. *Cartes face cachée : Gary a retourné 3 cartes face cachée, ce qui lui rapporte 3PV.*
4. *Diamants : Gary a obtenu un Diamant en cours de partie, celui-ci lui rapporte 5PV.*
   Pièces : Gary n'a pas obtenu de Pièce pendant la partie.
   Jetons PV : Gary n'a pas obtenu de jeton PV pendant la partie.
5. *Héros face visible : Gary contrôle un Héros face visible, il perd 1PV.*

Score total de Gary : 4PV + 19PV + 3PV + 5PV - 1PV = 30PV

A la fin de la 8ème manche, Manu contrôle ces 9 cartes :



1. *Suprématies : Manu contrôle la majorité de jetons Militaire : il gagne un jeton Suprématie de valeur 4PV. Il est à égalité pour le nombre de jetons Science et comme il contrôle Justice, il remporte un autre jeton Suprématie. Comme il a gagné au moins un jeton Suprématie, la capacité de Justice lui permet d'en gagner un supplémentaire, pour un total de 3 jetons Suprématie, soit 12PV.*
2. *Influences : Manu contrôle la majorité de cartes Justice (1PV), Abhilasha (4PV) et Narashima (5PV). Il retourne ses cartes Goan-Sul et Byun Hyung Ja car il n'en contrôle pas la majorité. Son score total d'Influence est de 10PV.*
3. *Cartes face cachée : Manu a retourné 5 cartes face cachée (2 pendant la partie et 3 lors du calcul des Influences), ce qui lui rapporte 5PV.*
4. *Diamants : Manu a obtenu un Diamant pendant la partie, celui-ci lui rapporte 5PV.*
5. *Pièces : Manu contrôle 1 Pièce, celle-ci lui rapporte 1PV.*
6. *Jetons PV : Manu a obtenu 2 jetons PV pendant la partie, pour un total de 2PV.*

Héros face visible : Manu ne contrôle aucun Héros face visible.

Score total de Manu : 12PV + 10PV + 5PV + 5PV + 1PV + 2PV = 35PV

Capacités des Influences

Justice (x1)



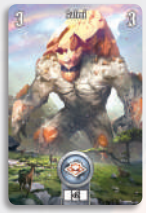
- **Royaume (ne peut pas être copié par Fenghuang) :** vous remportez les égalités pour utiliser les capacités des Influences pendant la phase de Royaume.
- **Spéciale :** vous remportez les égalités pour gagner des Suprématies en fin de partie. Si vous avez gagné au moins un jeton Suprématie, gagnez-en un supplémentaire. Vous ne remportez pas les égalités pour les majorités des Influences en fin de partie.

Tomorrow (x2)



- **Royaume :** gagnez un jeton Chaos depuis la réserve.
- **Spéciale :** recevez une carte supplémentaire pendant la phase de distribution.

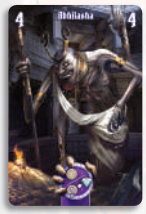
Galmi (x3)



- **Royaume (ne peut pas être copié par Fenghuang)** : prenez le jeton Bouclier de Galmi dans la réserve et placez-le au-dessus de la colonne de Galmi : les cartes dans les colonnes d'Influence situées immédiatement à gauche et à droite du Bouclier de Galmi sont immunisées contre les effets des Héros adverses et de Goan-Sul. Si vous n'avez pas de colonne d'Influence à gauche et/ou à droite de la colonne de Galmi, le Bouclier de Galmi est moins optimal mais il pourra être utile plus tard dans la partie.
- **Spéciale** : votre limite de cartes en jeu devant vous est augmentée de 2 à la fin de chaque manche. Cet effet n'est pas cumulatif.

Lorsque vous perdez la majorité de Galmi, vous perdez ses effets passifs. Vous devez immédiatement défausser le Bouclier de Galmi et remettez-le dans la réserve.

Abhilasha (x4)



Choisissez l'une des 2 capacités suivantes :

- **Royaume** : gagnez une Pièce depuis la réserve. Si vous ne pouvez pas, volez une Pièce à l'adversaire de votre choix.
- **Royaume** : dépensez 4 Pièces pour gagner 1 Diamant depuis la réserve. Remettez les Pièces dépensées dans la réserve.

Narashima (x5)



Choisissez l'une des 2 capacités suivantes :

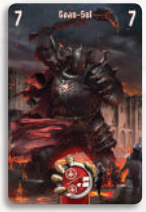
- **Royaume** : détruisez une carte Héros que vous contrôlez. Elle est remélangée dans la pioche principale.
- **Royaume** : retournez face cachée une carte Héros que vous contrôlez pour gagner 1PV. Chaque carte retournée que vous contrôlez vous rapportera 1PV en fin de partie. Une carte retournée compte dans la limite de cartes et ne peut être ni défaussée, ni détruite.

Phoenix (x6)



- **Royaume** : gagnez un jeton Science depuis la réserve.
- **Spéciale** : pendant la phase d'ordres, dépensez 1 jeton Culture pour jouer une carte supplémentaire de votre main. Vous pouvez ainsi jouer jusqu'à 3 cartes différentes OU 1 carte différente + X cartes identiques.

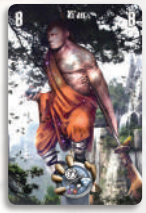
Goan-Sul (x7)



Choisissez l'une des 2 capacités suivantes :

- **Royaume** : gagnez un jeton Militaire depuis la réserve.
- **Royaume** : donnez un jeton Militaire à un adversaire pour détruire l'une de ses cartes Influence. La carte Influence détruite est remélangée dans la pioche.

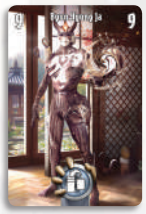
Xi'an (x8)



Choisissez l'une des 2 capacités suivantes :

- **Royaume** : échangez un jeton Civilisation ou Pièce que vous possédez avec un jeton Civilisation ou Pièce de la réserve.
- **Royaume** : défaussez 3 jetons Civilisation différents pour gagner un Diamant de la réserve. Remettez les jetons Civilisation défaussés dans la réserve.

Byun Hyung Ja (x9)



- **Royaume** : prenez l'une de vos cartes Byun Hyung Ja et placez-la sous une autre colonne de cartes Influence en ne laissant apparaitre que le haut de la carte. Cette carte devient une copie de cette Influence et peut vous aider à en obtenir la majorité.

Précisions :

- Lors de la phase de nettoyage, si vous choisissez de défausser une carte dans une colonne d'Influences, vous

devez en priorité défausser une carte Byun Hyung Ja de cette colonne plutôt qu'une carte de cette Influence.
- Si une carte d'une de vos colonnes d'Influences non-Byun Hyung Ja est détruite, alors vous devez détruire en priorité une carte Byun Hyung Ja que vous aviez placée dans cette colonne : cela peut se produire après qu'un joueur a utilisé la capacité de Alpha ou de Goan-Sul.

Effet des Héros :

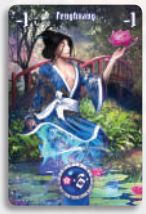
Les cartes Héros ne peuvent jamais être défaussées en phase de nettoyage, qu'elles soient face visible ou face cachée. De plus, un Héros ne peut en aucun cas utiliser sa capacité contre une colonne d'Influence protégée par le Bouclier de Galmi.

Alpha (x5)



Lorsque vous jouez Alpha, détruisez une carte Influence adverse. Puis, volez-lui un jeton Civilisation ou une Pièce, si possible. Il n'est pas possible de voler un jeton Culture. La carte Influence détruite est remélangée dans la pioche.

Fenghuang (x5)



Lorsque vous jouez Fenghuang, gagnez un jeton Culture de la réserve et copiez une capacité Royaume de la colonne d'Influence majoritaire d'un adversaire. Fenghuang ne peut jamais copier les capacités Royaume de Justice et Galmi, ni des capacités spéciales.

Cartes Immortel « Alternate Art » pour Immortal 8 :

Les 9 cartes additionnelles de cette boite sont destinées aux joueurs de Immortal 8 connaissant très bien le jeu : les 8 Immortels du jeu y sont présents en version « Alternate Art » et vous pourrez aussi jouer avec **Byun Hyung Ja**, le 9ème Immortel. Il marque des PV de la manière suivante :

Byun Hyung Ja :

Au début de la partie, après la distribution des Immortels, mais avant le début du premier Living Draft, Byun Hyung Ja se dévoile. Prenez secrètement tous les Immortels non-joués dans la partie et placez-les devant vous face cachée. Vous pouvez consulter ces cartes à tout moment pendant la partie.

Avant la phase de PV (qui a lieu à la fin de la 2ème ronde), choisissez secrètement quel Immortel Byun Hyung Ja va copier, puis remettez les autres immortels dans la boîte. Dévoilez l'Immortel choisi pendant la phase de PV (sauf si vous avez choisi Justice, vous pouvez la dévoiler pendant la partie), au moment où il doit se dévoiler. Vous marquez les PV de cet Immortel moins 5PV.

Lors d'une partie à 3 joueurs, choisissez en début de partie si vous révélez Byun Hyung Ja ou si vous conservez votre autre Immortel. Si vous révélez Byun Hyung Ja, prenez les 3 Immortels non-joués et ajoutez-les à celui que vous vous êtes vu distribuer en début de partie. En fin de partie, choisissez lequel de ces 4 Immortels est copié par Byun Hyung Ja.

Moins il y a de joueurs et plus BHJ est puissant car il possède davantage de choix. Par ailleurs, il est toujours le seul Immortel à savoir dès le début de la partie quels Immortels sont en jeu.