CONSPIRACY

ABYSS UNIVERSE

À l'Assemblée Océanique du Sénat, intrigues et corruption rythment la vie des profondeurs. Vous êtes au cœur de cette lutte de pouvoir permanente et vos adversaires manigancent sans relâche pour gagner de l'influence. Recrutez les Seigneurs les plus avantageux avant que vos opposants ne les détournent et organisez au mieux votre Chambre Sénatoriale. Votre unique objectif est d'asseoir votre pouvoir et de régner en maître sur le royaume d'Abyss dans lequel se côtoient les cinq guildes de Seigneurs :



Les Politiciens **Les Marchands** **Les Cultivateurs** **Les Militaires** **Les Sorciers**

Matériel

- 60 cartes Seigneur (12 cartes pour chacune des 5 couleurs)



Sur les Seigneurs, on trouve :

A La couleur dominante (guilde à laquelle il est associé).

B Le nombre de Points d'Influence (PI) du Seigneur.

C Le pouvoir du Seigneur. Il en existe 6 différents détaillés en fin de livret.

- 24 cartes Lieux (voir la description détaillée des Lieux en fin de livret)
- 1 carte piste des Perles
- 20 pions Blason, 4 ensembles de 5 pions de couleurs différentes
- 1 pion Perle pour la piste des Perles
- 1 pion Maître des Perles

But du jeu

Ralliez des Seigneurs à votre cause pour constituer la Chambre Sénatoriale la plus influente de l'hémicycle et vous assurer ainsi la mainmise sur l'Assemblée Océanique du Sénat. Pour cela, il vous faudra compter sur :

- Votre Seigneur le plus influent de chaque couleur ;
- Les Lieux sous votre contrôle ;
- Votre plus grande Coalition de Seigneurs de même couleur ;
- Les Perles en votre possession.

Mise en place

1. Mélangez les Seigneurs et faites-en une pioche que vous placez, face cachée, au centre de la table. Prévoyez l'espace nécessaire pour 5 piles de défausse différentes, une par couleur.
2. Mélangez les Lieux et faites-en une pioche que vous placez, face cachée, à côté de la pioche de Seigneurs. Révélez ensuite la première carte de la pioche de Lieux.
3. Placez la piste des Perles et son pion au centre de la table ainsi que le pion Maître des Perles.
4. Chaque joueur reçoit un pion de chaque couleur (soit un total de 5 pions). S'il reste des pions, ces derniers sont rangés dans la boîte.
5. Le premier joueur, déterminé aléatoirement, peut commencer son tour de jeu.

EXEMPLE



pile de défausse

pile de défausse

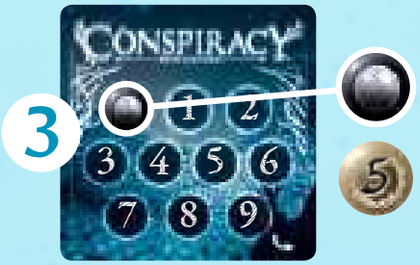
pile de défausse

pile de défausse

pile de défausse

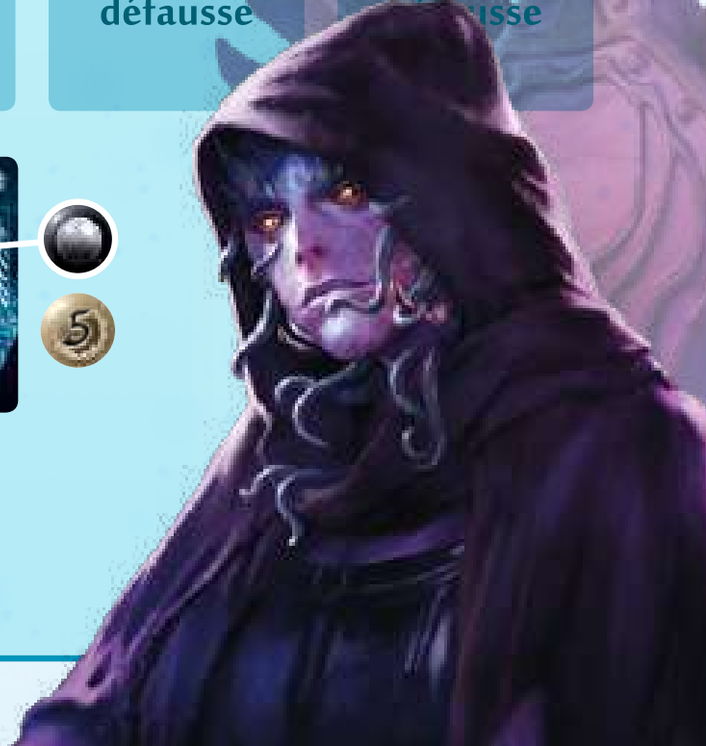








x nombre de joueurs



Tour de jeu

Les joueurs jouent à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre. Lors de son tour, un joueur doit respecter les étapes suivantes :

1. **Recruter des Seigneurs :** le joueur choisit un ou plusieurs Seigneurs à ajouter à sa Chambre Sénatoriale.
2. **Agrandir sa Chambre Sénatoriale :** le joueur place le ou les Seigneurs choisis dans sa Chambre Sénatoriale et applique les effets des cartes qu'il vient de poser.

Recruter des seigneurs

Le joueur recrute un ou plusieurs Seigneurs :

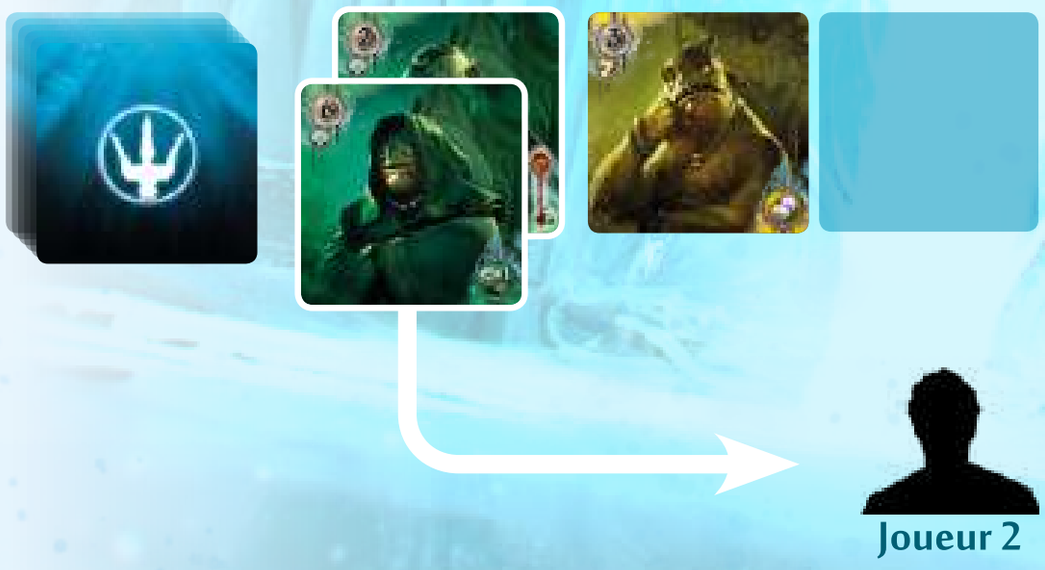
- **SOIT à l'aide de la pioche Seigneurs**
  1. Le joueur prend en une seule fois 1, 2 ou 3 cartes sur le dessus de la pioche de Seigneurs, puis il les pose sur la table à la vue de tous, le temps de les consulter.
  2. Il en sélectionne UNE SEULE à ajouter à sa Chambre Sénatoriale.
  3. Les cartes restantes sont défaussées face visible et réparties selon leur couleur dans les différentes piles de défausse. Il peut donc y avoir jusqu'à 5 défausses, une de chaque couleur. Les Seigneurs d'une même défausse sont superposés, en décalé, de façon à ce que les PI et pouvoirs de chacun soient visibles.
- **SOIT à l'aide d'une pile de défausse de Seigneurs**
  Le joueur choisit une défausse d'une couleur ; il y prend TOUS les Seigneurs pour les ajouter à sa Chambre Sénatoriale.

EXEMPLE

A



B



A

1 Le joueur 1 dont c'est le tour prend 3 cartes dans la pioche de Seigneurs.

2 Il en choisit une à ajouter à sa Chambre Sénatoriale.

3 Les deux autres Seigneurs sont défaussés selon leur couleur. Les Seigneurs dans les défausses sont superposés, mais en décalé, de façon à ce que les PI et pouvoirs de chacun soient visibles.

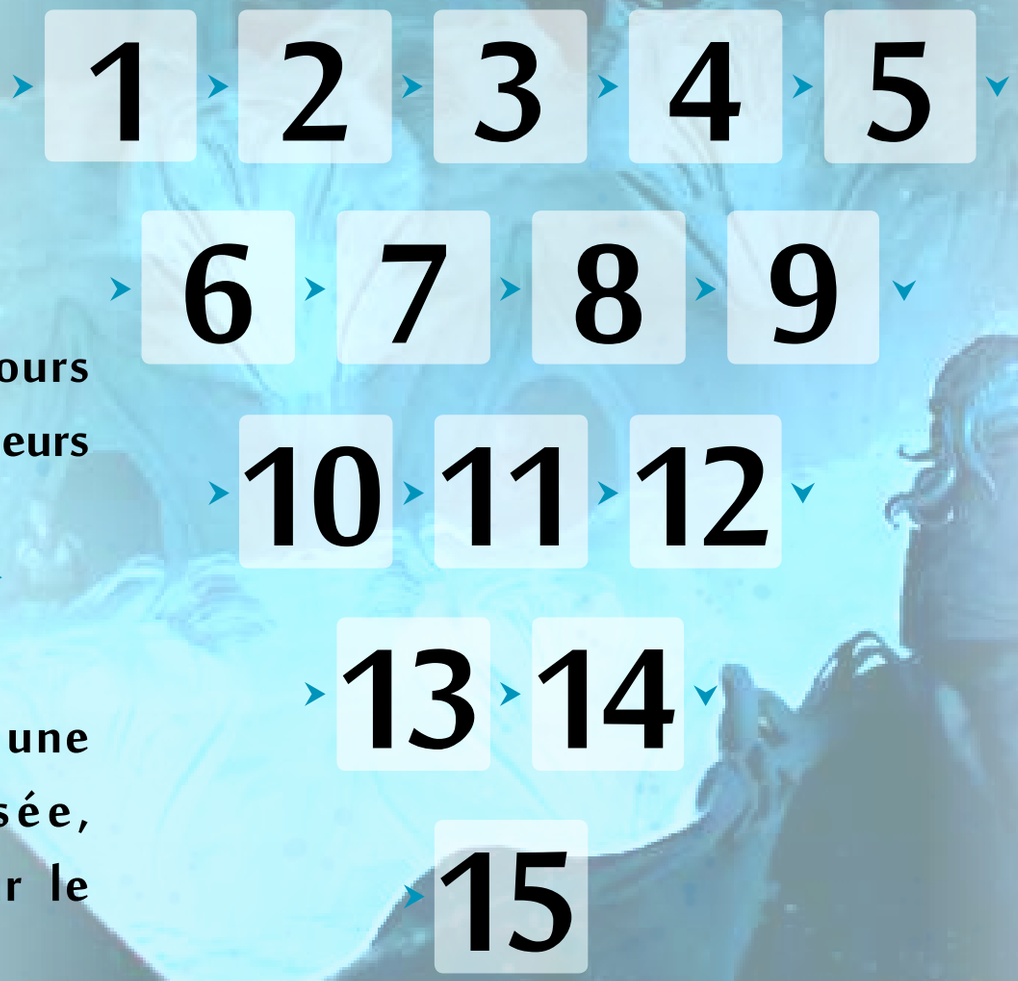
B

En faisant cela, le joueur 1 laisse la possibilité au joueur 2 de prendre les deux Seigneurs verts de la défausse pour les ajouter à sa Chambre Sénatoriale lors de son tour de jeu.

Agrandir sa chambre sénatoriale

Le joueur place le ou les Seigneurs choisis dans sa Chambre Sénatoriale, en respectant les règles de pose suivantes :

Le joueur doit toujours ajouter le ou les Seigneurs en les posant : de gauche à droite ➤ et de haut en bas ➤ afin de constituer une pyramide inversée, comme indiqué sur le schéma ci-contre.



S'il recrute plus d'un Seigneur, il choisit l'ordre dans lequel il les pose. Le joueur applique les pouvoirs de ses nouveaux Seigneurs et met à jour sa Chambre Sénatoriale. Il se peut qu'il n'y ait rien à appliquer ni mettre à jour.

PLACER ET DÉPLACER LES BLASONS

- Si le joueur a ajouté un Seigneur d'une couleur qui n'est pas encore présente dans sa Chambre Sénatoriale, il pose le pion Blason correspondant sur cette nouvelle carte.

- S'il a ajouté un Seigneur d'une couleur déjà présente dans sa Chambre Sénatoriale, il vérifie les Points d'Influence de ce nouveau Seigneur : s'ils sont plus élevés que ceux du Seigneur sur lequel est actuellement placé le pion Blason, il déplace ce dernier sur le nouveau Seigneur.

Important : en fin de partie, seul comptera le Seigneur le plus influent de chaque couleur dans la Chambre Sénatoriale de chaque joueur.

PRENDRE LE CONTRÔLE D'UN LIEU

Les Seigneurs qui rapportent 1 et 2 Points d'Influence rapportent respectivement une clef en argent et une clef en or. Il faut avoir deux clefs identiques pour prendre le contrôle d'un Lieu. Lorsqu'un joueur a ajouté à sa Chambre Sénatoriale un Seigneur qui lui rapporte une 2e clef, il vérifie les deux clefs qu'il possède :

- si elles sont identiques, il prend immédiatement le contrôle d'un Lieu ;

- si elles sont différentes, il prendra le contrôle d'un Lieu immédiatement après avoir gagné une 3e clef, quelle que soit sa couleur.

EXEMPLE







Ainsi, lorsqu'un joueur possède soit deux clefs identiques, soit trois clefs, il doit prendre le contrôle d'un Lieu en appliquant les étapes suivantes :

1 Le joueur choisit son Lieu. Pour cela, il peut :

- **SOIT piocher en une seule fois 1, 2 ou 3 Lieux face cachée.**
  Il en choisit un parmi ceux piochés, puis place les autres, face visible, à côté de la pioche de Lieux. On dit qu'ils sont alors révélés.
- **SOIT prendre 1 des Lieux révélés.**

Pour rappel, en début de partie, il n'y a qu'un seul Lieu révélé. Au cours de la partie, lorsque le dernier Lieu révélé est choisi, les joueurs ne révèlent pas de nouveau Lieu : il se peut donc qu'il n'y ait aucun Lieu révélé.

❷ Il pose obligatoirement son Lieu sur le Seigneur qu'il vient d'ajouter à sa Chambre Sénatoriale, de sorte à masquer la dernière clef utilisée. Il réinitialise ainsi le compte de ses clefs : toute clef placée avant un Lieu n'est plus comptabilisée. Le joueur pourra prendre le contrôle d'un autre Lieu plus tard, s'il réussit à nouveau à gagner les clefs nécessaires.

❸ Il applique éventuellement le pouvoir du Lieu (voir le chapitre «Pouvoirs des Seigneurs» en fin de livret).

DEVENIR LE MAÎTRE DES PERLES

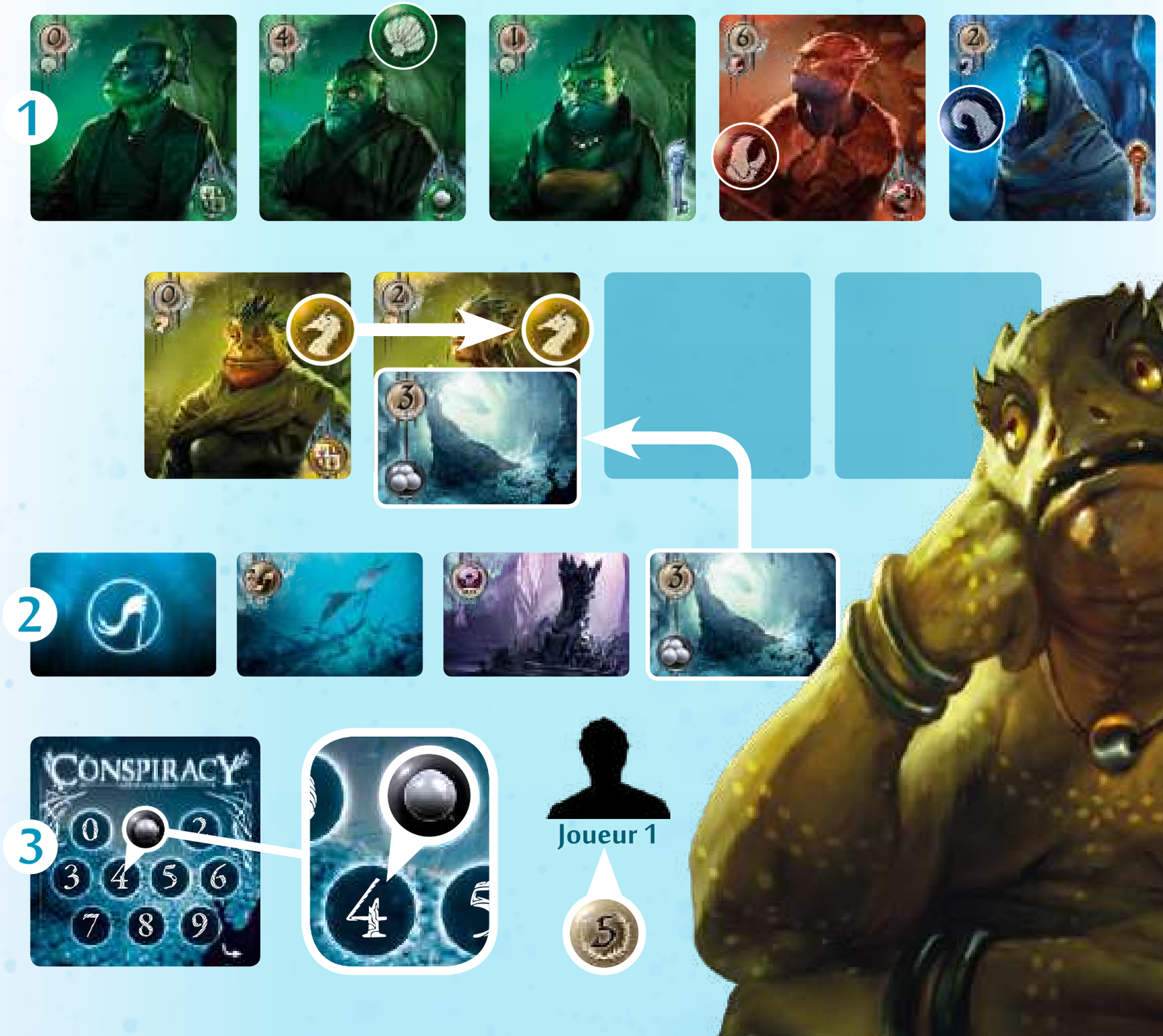
Les Seigneurs à 4 et 3 Points d'Influence rapportent respectivement 1 et 2 Perles.
Le premier joueur qui gagne une ou plusieurs Perles prend le pion Maître des Perles et place le pion Perle sur le chiffre de la piste des Perles correspondant au nombre de Perles qu'il vient de gagner. S'il gagne d'autres Perles par la suite, il fait avancer le pion Perle sur la piste.

- Si un adversaire atteint le total de Perles détenues par le Maître des Perles, il lui prend le Pion Maître des Perles.
- S'il le dépasse, il prend également ce pion puis avance le pion Perle sur le chiffre correspondant au nombre de Perles qu'il possède.

En fin de partie, le joueur qui détient le pion Maître des Perles gagne un bonus de 5 Points d'Influence.

Note : le pion Perle doit toujours indiquer le nombre de Perles possédées par le Maître des Perles, afin que les autres joueurs connaissent l'objectif à atteindre pour lui voler son titre en prenant le pion Maître des Perles.

EXEMPLE



Le joueur dont c'est le tour met à jour sa Chambre Sénatoriale après avoir ajouté un Seigneur jaune de 2 PI et une clef en or.

❶ Il déplace le pion Blason jaune dessus, puisque ce nouveau Seigneur jaune rapporte plus de PI que celui déjà présent dans sa Chambre Sénatoriale.
❷ Ce Seigneur lui donne également une troisième clef (nécessaire puisque les deux premières étaient différentes), ce qui lui permet maintenant de prendre le contrôle d'un Lieu. Il décide d'en piocher 2 et choisit celui qui lui rapporte 3 PI et 3 Perles puis le place sur son Seigneur. Il défausse le second Lieu à côté du Lieu déjà disponible, le rendant ainsi également révélé pour les tours suivants.
❸ Grâce aux 3 Perles qu'il vient de gagner, il atteint un total de 4 Perles et dépasse le joueur qui détient le pion Maître des Perles. Il récupère celui-ci et avance le pion Perle sur le 4 de la piste des Perles.



COALITION

Les Seigneurs avec un pion Blason, les Lieux et les Perles permettent aux joueurs de gagner des Points d'Influence.

Il existe une quatrième et dernière façon de gagner des points : en organisant au mieux les Seigneurs au sein de sa Chambre Sénatoriale.

Les Seigneurs contigus d'une même couleur forment une Coalition. Seule, la plus grande coalition d'un joueur lui rapportera des points à la fin du jeu (voir chapitre « Fin de partie »).

FIN DE PARTIE

Lorsqu'un joueur complète sa Chambre Sénatoriale en posant sa 15e et dernière carte Seigneur, il déclenche la fin de partie. Chaque adversaire peut alors effectuer un dernier tour de jeu.

Note : si un joueur choisit de recruter des Seigneurs à l'aide d'une défausse qui contient plus de cartes qu'il n'y a d'emplacements libres de sa Chambre Sénatoriale, il choisit suffisamment de cartes pour compléter sa Chambre et repose les autres dans la pile de défausse, face visible.

Chaque joueur additionne ensuite les Points d'Influence de :

1. Ses Seigneurs : il fait la somme des Points d'Influence rapportés par les Seigneurs sur lesquels sont posés ses pions Blason, c'est-à-dire le plus influent de chaque couleur dans sa Chambre Sénatoriale.
2. Ses Lieux : il fait la somme des Points d'Influence rapportés par les Lieux qu'il contrôle.
3. Sa plus grande Coalition de Seigneurs : il identifie LA plus grande zone de Seigneurs contigus de la même couleur dans sa Chambre Sénatoriale et marque 3 points pour chaque Seigneur qui la compose.
4. Le Maître des Perles : le joueur qui détient le pion Maître des Perles gagne un bonus de 5 points.

Le joueur avec le plus haut score gagne la partie. Si des joueurs sont à égalité, celui qui a le plus de Perles gagne. Si l'égalité persiste, la victoire est partagée.

EXEMPLE



1 3+3+2+6+3= 17

2 2+3= 5

3 3x5= 15

4 5

42

Pouvoirs des Seigneurs



Seigneur à 0 Point d'Influence (1 par couleur)
Au moment où vous placez ce Seigneur, vous pouvez permuter deux Seigneurs de votre Chambre Sénatoriale (y compris celui-ci), à l'exception de ceux qui rapportent des clefs.



Seigneur à 1 Point d'Influence
(4 par couleur)
Ce Seigneur vous rapporte 1 clef en argent.



Seigneur à 2 Points d'Influence
(2 par couleur)
Ce Seigneur vous rapporte 1 clef en or.



Seigneur à 3 Points d'Influence
(2 par couleur)
Ce Seigneur vous rapporte 2 Perles.



Seigneur à 4 Points d'Influence
(2 par couleur)
Ce Seigneur vous rapporte 1 Perle.



Seigneur à 6 Points d'Influence (1 par couleur)
Au moment où vous placez ce Seigneur dans votre Chambre Sénatoriale, prenez le premier Seigneur de la pioche et placez-le dans la défausse correspondante.

Pouvoirs des Lieux



En fin de partie, ce Lieu vous rapporte 7 PI.



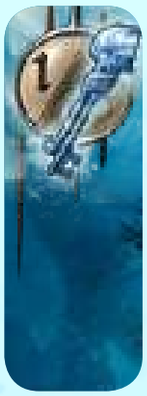
Gagnez immédiatement 1 Perle.
En fin de partie, ce Lieu vous rapporte 5 PI.



Gagnez immédiatement 2 Perles.
En fin de partie, ce Lieu vous rapporte 4 PI.



Gagnez immédiatement 3 Perles.
En fin de partie, ce Lieu vous rapporte 3 PI.



En fin de partie, ce Lieu vous rapporte 1 PI par clef en argent que vous détenez dans votre Chambre Sénatoriale, qu'elle ait servi ou non à prendre le contrôle d'un Lieu.



En fin de partie, ce Lieu vous rapporte 2 PI par clef en or que vous détenez dans votre Chambre Sénatoriale, qu'elle ait servi ou non à prendre le contrôle d'un Lieu.



En fin de partie, ce Lieu vous rapporte 1 PI par paire de Perles en votre possession.
Par exemple, si vous possédez 4 Perles vous gagnez 2 PI ; avec 3 Perles vous gagnez 1 PI.



En fin de partie, ce Lieu vous rapporte 2 PI par Lieu sous votre contrôle.



Jusqu'à votre prochain tour, chaque adversaire DOIT agrandir sa Chambre Sénatoriale en prenant uniquement le premier Seigneur de la pioche.
En fin de partie, ce Lieu vous rapporte 3 PI.



Replacez immédiatement tous les Seigneurs défaussés dans la pioche de Seigneurs puis mélangez-la.
En fin de partie, ce Lieu vous rapporte 3 PI.



Jusqu'à la fin de la partie, pour prendre le contrôle d'un Lieu, vous n'avez besoin que de 2 Clefs, quelle que soit leur forme.
En fin de partie, ce Lieu vous rapporte 3 PI.



En fin de partie, ces Lieux vous rapportent autant de PI que votre Seigneur le plus influent de la couleur indiquée.
Note : ce lieu est disponible pour chaque couleur.



Jusqu'à votre prochain tour, chaque adversaire DOIT agrandir sa Chambre Sénatoriale en prenant uniquement les 2 premiers Seigneurs de la pioche.
En fin de partie, ce Lieu vous rapporte 3 PI.



Replacez immédiatement tous les Lieux disponibles dans la pioche de Lieux puis mélangez-la.
En fin de partie, ce Lieu vous rapporte 3 PI.



Jusqu'à la fin de la partie, lorsque vous prenez le contrôle d'un lieu, vous choisissez ce Lieu dans la pioche des Lieux. Mélangez ensuite la pioche. Vous ne pouvez cependant plus choisir de Lieu disponible. En fin de partie, ce Lieu vous rapporte 3 PI.



En fin de partie, ces Lieux vous rapportent 1 PI + un bonus de 1 PI par Seigneur de la couleur indiquée présent dans votre Chambre Sénatoriale.
Note : ce lieu est disponible pour chaque couleur.

Note : les Points d'Influence du Lieu ne modifient pas le nombre de Points d'Influence du Seigneur sur lequel il est placé.