

REGALITY vs. RELIGION : REVOLUTION

~ Regality vs. Religion : Revolution ~



Conception : Seiji Kanai and Hayato Kisaragi
Illustration : Noboru Sugiura

version 1.0
© 2010 ONE DRAW



Intrigue

De tout temps le pouvoir a charmé. Ni les sages princes, visant la justice et l'équité, ni les saints hommes professant la parole de Dieu, n'ont pu résister à ses tentations.

Dans cette contrée, où la paix régna pendant longtemps, un petit oiseau vint murmurer aux oreilles du Roi et du Hiérophante, qu'une personne seulement devait diriger le pays. Il annonça aussi à chacun d'eux qu'il était l' élu.

C'est ainsi que commença une lutte silencieuse pour la domination. Les valeureux généraux et les belles princesses se rangèrent aux côtés du Roi. Les cardinaux rusés et les nobles saints se rangèrent aux côtés du Hiérophante. D'autres penseurs (avec leurs propres objectifs) attendirent le bon moment pour se ranger aux côtés de celui qui l'emporterait. S'ensuivit une lutte de volonté, de charisme et de pouvoir, qui s'empara de tout le pays. Pourtant, personne n'en connut le dénouement.

Aperçu du jeu

Chaque joueur endosse le rôle de leader de la Royauté ou de la Religion, et utilise les personnages (tuiles) à sa disposition dans le but de prendre le contrôle du pays.

Les joueurs, à leur tour, placeront des tuiles sur le plateau 3X3 qui représente le royaume. Une fois le plateau rempli, le vainqueur sera le joueur possédant le plus grand nombre d'alliés.

Chaque personnage (tuile) possède un pouvoir différent (effet), qui permet soit de retourner la fidélité des personnages qui l'entourent grâce à leur charisme, soit utiliser l'intrigue ou la magie pour forcer les autres à se retirer du plateau. Toute la stratégie du jeu tient dans le choix du bon personnage et de son placement au moment le plus opportun.

Il y a aussi des personnages neutres, avec des effets vraiment particuliers, et plutôt puissants. Ces personnages sont à la disposition des 2 joueurs. Il est crucial de les utiliser au bon moment / et le moment où les utiliser devient crucial. Les personnages neutres en jeu varient à chaque partie.

C'est un jeu ouvert, toutes les tuiles sont visibles. Saurez-vous déjouer la stratégie de votre adversaire et contrôler la majorité du plateau ?

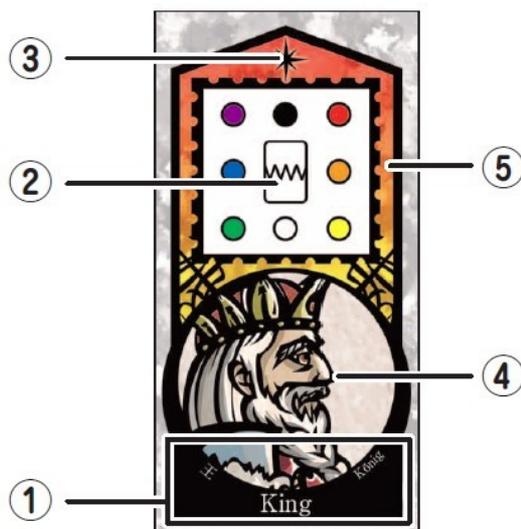
Contenu

32 tuiles de jeu (7 rouges, 7 bleues, 17 neutres, 1 vierge – comme réserve)

2 livrets de règles (anglais et japonais)

1 plateau de jeu

Tuiles



① Nom

le nom de la tuile

② Icône de pouvoir

l'effet que la tuile possède et qui est représenté par une icône. SVP reportez-vous à la liste des tuiles pour plus de détails.

③ Icône type de pouvoir

Une icône pour montrer si le pouvoir est « actif » ou « passif ». SVP reportez-vous à l'explication de l'icône pour plus de détails.

④ Illustration

Une image du personnage.

⑤ Appartenance

L'appartenance initiale de la tuile : Rouge pour la Royauté, Bleu pour la Religion, Noir pour les tuiles neutres.

Préparation

Note : pour la première partie, il est recommandé d'utiliser la règle optionnelle « style ancien » (voir la fin du livret).

① Les joueurs s'assoient l'un en face de l'autre.

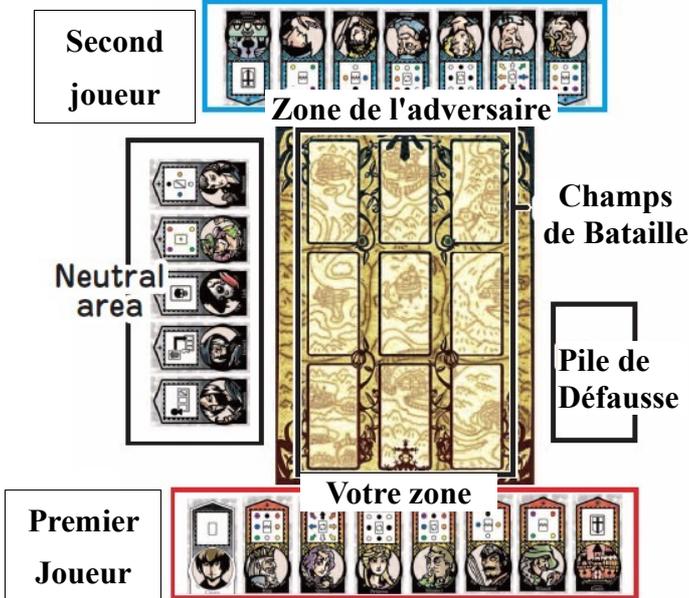
② Placez le plateau de jeu de manière à ce que les côtés courts soient en face de chaque joueur.

③ Un joueur prend les 7 tuiles Royauté (rouge), l'autre la Religion (bleu). Chaque assortiment de tuiles possède les mêmes pouvoirs. Les joueurs alignent ces tuiles devant eux, elles ne sont pas cachées. L'endroit où ces tuiles reposent correspond à la « zone de jeu » des joueurs.

④ Retirez la tuile « Citoyen » (Citizen) des tuiles neutres, mélangez les 16 tuiles neutres restantes et posez-en 5 faces visibles à côté du plateau.

Cette zone s'appelle la « zone neutre ». Les 11 tuiles restantes ne seront pas utilisées dans cette partie, et elles seront donc placées à l'écart de la zone de jeu.

- ⑤ Décidez qui sera le premier joueur à votre convenance.
- ⑥ Le 1er joueur reçoit la carte restante « Citoyen » (Citizen) et l'ajoute dans sa zone de jeu. Au 1er tour de jeu, il devra jouer cette tuile et pas une autre.



Comment jouer?

Tout d'abord le premier joueur place la tuile « Citoyen » (Citizen) sur n'importe quel espace du plateau.

A l'endroit
(Alliée)



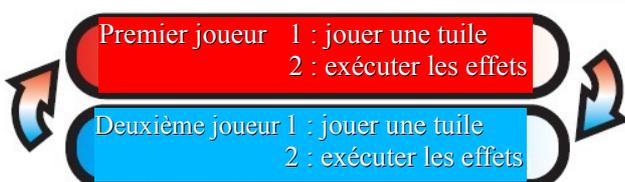
A l'envers
(ennemi)



*les tuiles doivent être placées de manière à ce que leur pointe soit tournée vers l'adversaire (on dira que la tuile est à l'endroit).

*Une tuile qui est à l'endroit est votre Allié. Une tuile à l'envers est votre ennemi.

Ensuite c'est au tour du second joueur. Il choisit une des tuiles de sa zone de jeu ou de la zone neutre, et la place sur un espace libre du plateau. La tuile qui vient d'être placée peut avoir certains effets. Reportez-vous à la Liste des Tuiles pour plus d'explications sur les effets. Lorsque l'effet est résolu, c'est à nouveau le tour du premier joueur toujours sur le même principe. Le jeu continue ainsi, les joueurs jouant alternativement.



Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à la fin.

Fin du jeu

Le jeu prend fin une fois le plateau rempli, après que l'effet de la dernière placée ait été appliqué. Le joueur avec le plus d'Alliés (tuiles à l'endroit) est déclaré vainqueur.

Vous



Exemple : voici un exemple de votre victoire

Important : si vous placez une tuile de manière à ce que le plateau soit plein, l'effet de destruction ne pourra pas être appliqué (voir plus loin pour les explications sur les effets).

Important : s'il n'y a plus de tuiles dans votre zone de jeu ou bien dans la zone neutre, alors que vous deviez en placer une, vous perdez.

Jouez la partie en deux victoires (le premier à deux victoires). Entre les parties, on remet les tuiles et le plateau à zéro. Les tuiles neutres utilisées dans la partie précédente, excepté le « Citoyen » (Citizen), sont enlevées du jeu et remplacées par 5 nouvelles tuiles provenant des tuiles neutres restantes. Le joueur qui a perdu la partie précédente décide s'il veut être le premier joueur.

Effet des tuiles et Icônes

Icônes type d'effets

Regardez ici



Il y a 2 types d'effet : Passif et Actif. Il y a une icône sur chaque tuile indiquant de quel type est l'effet.



*Un effet Actif se produit juste après que la tuile ait été placée. Les joueurs peuvent choisir de ne pas appliquer l'effet, mais s'il est appliqué, il doit l'être complètement.



*Un effet Passif est actif à partir du moment où la tuile est placée, et il reste valable ensuite. Les joueurs ne peuvent pas décider de ne pas appliquer l'effet.

*Tous les effets sont activés à partir du moment où la tuile est posée sur le plateau. Aucune n'a d'effet une fois retirée du plateau.

Icônes d'effet

Destruction



Une tuile qui est détruite est d'abord tournée face cachée. Lorsque c'est à nouveau au tour du joueur qui a détruit la tuile, celle-ci est enlevée du plateau et l'espace est considéré comme libre. Vous pouvez tout aussi bien détruire vos tuiles alliées que les tuiles ennemies.

*Une tuile face cachée n'est jamais l'objet d'effets, mais elle reste sur le plateau et vous ne pouvez pas placer de tuile dessus.

Important : Lorsqu'un joueur place une tuile qui occupe le dernier emplacement libre, l'effet de destruction ne pourra pas être appliqué.

Retourner Retourner une tuile signifie la faire bouger de 180° ce qui veut dire que l'allégeance change de côté. Vous pouvez retourner une tuile ennemie de manière à ce qu'elle devienne votre alliée, ou bien vous pouvez tourner une alliée de sorte qu'elle devienne votre ennemie.



*Vous ne pouvez pas choisir d'appliquer l'effet partiellement. Si l'effet de retournement peut être appliqué à plusieurs tuiles, vous devez les retourner toutes (sauf bien sûr celles qui sont immunisées contre ces effets).

Bannissement



Bannir une tuile c'est l'enlever du plateau. On l'enlève immédiatement. Vous pouvez bannir vos tuiles et celles de vos adversaires.

Bouclier



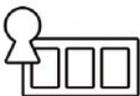
Une tuile avec un bouclier ne peut subir aucun effet de tuile, à moins qu'un autre effet ne l'annule explicitement (comme l'effet destructeur du Pirate par exemple.)

Allié



Un allié est une tuile qui pointe vers votre adversaire. Vos ennemis peuvent devenir vos alliés si vous les retournez. A l'inverse, vos alliés peuvent devenir vos ennemis de la même façon.

Icône de Zone



Si le symbole en haut à gauche de l'icône est blanc, cela signifie que c'est votre zone qui est concernée, si c'est noir cela signifie la zone de l'adversaire.

Pour plus de détails, reportez-vous à [la liste des tuiles](#).

Comment choisir une cible

● ● ● *Lorsque vous activez un effet, le joueur actif choisit un des points colorés, l'effet est appliqué sur la tuile adjacente dans cette direction.

○ ● ○ *S'il y a plusieurs points de la même couleur, l'effet est appliqué à TOUTES les tuiles dans ces directions. Vous ne pouvez pas choisir d'appliquer l'effet à quelques tuiles. Dans cet exemple l'effet est appliqué soit aux 4 tuiles orthogonales, soit aux 4 tuiles en diagonales.

↖ ↑ ↗ *Les flèches affectent TOUTES les tuiles en direction de la flèche choisie, pas seulement la tuile adjacente.

Règles optionnelles

Pour ceux qui le souhaitent, il y a d'autres manières de jouer.

***Si vous venez à manquer de tuiles neutres, mélangez celles qui ont été défaussées et formez une nouvelle pioche.**

Options conditions de victoire

* Système de points

Décidez du nombre de parties à jouer. Après la fin de chaque partie, un Allié compte pour 1 point. Le joueur qui a le plus de points après le nombre de parties décidées, l'emporte. Il peut y avoir des matchs nuls. (Si vous perdez à cause de l'effet de la Mort, ou bien si vous n'avez pas été capable de placer une tuile, vous obtenez 0 point.)

Options de jeu

* Old style

Enlevez toutes les tuiles neutres à l'exception du citoyen et jouez avec les tuiles standards.

* Random

Jouez sans la zone neutre. A la place, chaque joueur pioche deux tuiles neutres au début du jeu.

* Secret random

Même phase que pour la variante Hasard (Random), mais sans que votre adversaire puisse prendre connaissance de vos tuiles. Les tuiles que vous venez de prendre restent cachées à votre adversaire. Bien sûr cela contribue à faire perdre au jeu son côté transparent (connaissance totale des tuiles de votre adversaire).

* Draft

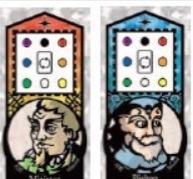
Avant de commencer, piochez cinq tuiles neutres au hasard, face visible, comme d'habitude. Le premier joueur choisit une tuile à prendre, ensuite c'est au second joueur d'en prendre une. Pour finir le premier joueur en prend une autre et les deux dernières reviennent au second joueur. Les tuiles neutres des joueurs restent visibles pour tous les joueurs.

* Secret draft

Avant de commencer le premier joueur pioche secrètement 4 tuiles, il en choisit une qu'il garde, il donne le reste au second joueur qui en choisit une aussi et qui défausse les deux dernières. Le second joueur pioche secrètement 4 tuiles, il en choisit une à garder et donne le reste au premier joueur qui en choisit une et défausse les deux dernières.

Les tuiles neutres que vous avez récupérées restent cachées à votre adversaire. Bien sûr cela contribue à faire perdre au jeu son côté transparent (connaissance totale des tuiles de votre adversaire).

Liste des tuiles

<p>King / Hierophant *</p> <p>Détruit n'importe quelle des huit tuiles adjacentes.</p>		<p>Samurai *</p> <p>Bannit une des 4 tuiles adjacentes placées orthogonalement.</p>		<p>Fortuneteller *</p> <p>Retourne les 3 tuiles adjacentes placées au dessus d'elle.</p>	
<p>Queen / Cardinal *</p> <p>Retourne les tuiles dans la direction choisie.</p>		<p>Ninja *</p> <p>Bannit une des 4 tuiles adjacentes placées en diagonale.</p>		<p>Fairy *</p> <p>Transporte n'importe quelle tuile du plateau sur un autre emplacement libre.</p>	
<p>Princess / Saint *</p> <p>Retourne les 4 tuiles adjacentes placées soit orthogonalement soit en diagonales.</p>		<p>Bard *</p> <p>Réactive l'effet d'une des 4 tuiles placées orthogonalement.</p>		<p>Assassin *</p> <p>Bannit une des tuiles dans la zone de votre adversaire.</p>	
<p>Minister / Bishop *</p> <p>Retourne une des huit tuiles adjacentes.</p>		<p>Performer *</p> <p>Réactive l'effet d'une des 4 tuiles placées en diagonale.</p>		<p>Hermit *</p> <p>Rappelle une des tuiles défaussées dans votre zone.</p>	
<p>General / Paladin *</p> <p>Détruit une des 4 tuiles adjacentes placées orthogonalement.</p>		<p>Shaman Ⓞ</p> <p>Réduit à néant l'effet actif des 4 tuiles adjacentes placées orthogonalement.</p>		<p>Pirate *</p> <p>Détruit une des huit tuiles adjacentes portant l'icône du bouclier.</p>	
<p>Wizard / Monk *</p> <p>Détruit une des 4 tuiles adjacentes placées en diagonale.</p>		<p>Sorceress Ⓞ</p> <p>Réduit à néant l'effet actif des 4 tuiles adjacentes placées en diagonale.</p>		<p>Dragon *</p> <p>Retourne les huit tuiles adjacentes.</p>	
<p>Castle / Temple Ⓞ</p> <p>Cette tuile porte l'icône du bouclier (elle est immunisée contre tous les effets).</p>		<p>Sage Ⓞ</p> <p>Protège les deux tuiles placées sur ses côtés. (Les tuiles gagnent l'icône bouclier).</p>		<p>Tower Ⓞ</p> <p>Recouvre un de vos Alliés sur le plateau (placez la tower dessus). L'Allié recouvert perd son effet. Cette tuile porte l'icône du bouclier (elle est immunisée contre tous les effets).</p>	
<p>Citizen</p> <p>(aucun effet).</p>		<p>Witch *</p> <p>Rappelle un de vos alliés du plateau dans votre zone.</p>		<p>Death Ⓞ</p> <p>A la fin de la partie, le joueur qui possède cette tuile comme Allié, perd la partie.</p>	