



RÈGLES DU JEU



OVERSEERS



OVERSEERS

Auteur : Guan Chih Huang
Édition Originale : ThunderGryph Games
Site Internet : www.thundergryph.com
Édition Française : Igiari
Site Internet : www.igiari.com



14+



3-6



30m

Illustrations : Studio Amatiz
Chef de Projet : Gonzalo Aguirre Bisi
Graphismes : Daniel Oswaldo Tosco
Maquette : Erick Rafael Tosco
Coordinateur de Projet : José David Ortega

Depuis la nuit des temps, deux forces opposées, piliers de l'univers, coexistent : certains les nomment le Yin et le Yang, d'autres le Bien et le Mal. Le jour s'oppose à la nuit, la terre au ciel, les vivants aux morts ...

La divinité Chenghuang a pour mission de maintenir ce parfait équilibre. C'est pourquoi, elle a envoyé un groupe de Gardiens, les Overseers, que les joueurs vont incarner pour l'aider à accomplir cette tâche.

A vous de récompenser les vertus et de punir les vices afin de vous attirer les honneurs de Chenghuang. Toutefois, vous devez accomplir votre mission de manière juste et équilibrée. Monopolisez cette tâche et vous risquez d'attirer le discrédit des autres joueurs et d'en payer le prix fort. Laissez les autres la faire à votre place et vous risquez de ne pas recevoir les honneurs.

Overseers est un jeu de cartes pour 3 à 6 joueurs où le choix des cartes et le bluff sont de mise.

MATÉRIEL



1 x Règles
du Jeu



11 x Cartes Personnage



1 x Carte Leader et
1 x Jeton Leader



6 x Aides de Jeu



36 x Cartes Vertu & Vice
(6 types)



6 x Jetons de Vote



80 x Jetons de Score
(30 x 1 point 10 x 5 points
20 x 10 points 20 x 20 points)

APERÇU

Overseers est un jeu qui se joue en 3 manches. A chaque manche, chaque joueur incarne un Personnage qui lui confère ses pouvoirs pour influencer son style de jeu et les cartes Vertu & Vice qu'il choisit. Le joueur qui possède le plus de points à la fin de la 3e manche remporte la partie.

Une manche est composée des phases suivantes :

Distribution ▶ **Choix des Cartes - Draft** ▶ **Placement** ▶ **Vote** ▶ **Jugement** ▶ **Révélation** ▶ **Vol** ▶ **Décompte**

MISE EN PLACE

Pour la 1re manche, donnez la carte ou le jeton de Leader à un joueur aléatoirement. La finalité entre la carte et le jeton est la même, seul le matériel diffère. Ce joueur sera nommé ci-après le Leader.

Ce joueur a désormais le pouvoir de trancher les litiges et les égalités pour cette manche.

Prenez le nombre de cartes Vertu & Vice nécessaire en fonction du nombre de joueurs présents autour de la table, selon le tableau ci-dessous. Les autres cartes ne serviront pas pour la partie et peuvent être rangées dans la boîte.



Cartes Vertu & Vice

Type / Nombre De Joueurs	● 3 - 4	● 5	● 6	Points
 殺生 MEURTRE	3	4	5	6
仁愛 BIENVEILLANCE 	4	6	6	4
 奸惡 MALICE	5	6	7	3
忠信 HONNÉTÉTÉ 	5	6	7	1 Carte / 2 Cartes / 3+ Cartes* 2 / 10 / 18
 孝行 PIÉTÉ	5	6	7	1 Carte / 2 Cartes / 3+ Cartes* 0 / 6 / 21
竊盜 VOL 	3	4	4	2
Nombre Total De Cartes	25	32	36	

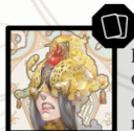
*Si un joueur possède plus de 3 cartes Honnêteté ou Piété, les cartes supplémentaires ne rapportent pas de point et ne forment pas une nouvelle série.

1 Distribution

Mélangez les cartes Personnage et distribuez-en 1 au hasard à chaque joueur. Chaque joueur révèle ensuite son personnage. Mélangez les cartes Vertu & Vice et distribuez-en 6 à chaque joueur. A 3, 4 ou 5 joueurs, les cartes Vertu & Vice non distribuées sont mises de côté pour cette manche.

2 Choix des cartes - Draft

Au début de cette phase, les pouvoirs des Personnages suivants sont utilisés :



Prenez 3 personnages aléatoirement parmi ceux qui n'ont pas été distribués durant cette manche et choisissez-en 1. Fushen est remplacée par ce personnage pour cette manche.



Durant le choix des cartes Vertu & Vice, tous les joueurs doivent prendre 2 cartes au lieu d'1. Ne peut être utilisé qu'1 fois par manche et ne peut pas être utilisé s'il ne reste qu'1 carte Vertu & Vice à choisir.

Parmi les 6 cartes Vertu & Vice reçues, chaque joueur en choisit 1 qu'il place face cachée sur la table. Puis chaque joueur, en simultanément, passe son paquet de cartes à son voisin de gauche. Répétez ces actions (prendre 1 carte puis passer le paquet à son voisin) de manière à ce que chaque joueur ait 6 cartes.

Ensuite, chaque joueur écarte 1 carte de son choix parmi les 6, face cachée créant ainsi la défausse commune.

※Variante : A chaque nouvelle manche, vous pouvez changer de sens lorsque vous donnez votre paquet de cartes. Pour la 2^{de} manche, donnez-le à votre voisin de droite. Pour la 3^e manche, donnez-le de nouveau à votre voisin de gauche.

3 Placement

Au début de cette phase, les pouvoirs des Personnages suivants sont utilisés :



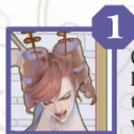
Placez uniquement 2 cartes sur la rangée du haut lors de la phase de placement. Les 3 autres cartes sont sur la rangée du bas.

Tous les joueurs disposent face cachée en 2 rangées les 5 cartes gardées lors de la phase précédente : la rangée du haut avec 3 cartes et la rangée du bas avec 2 cartes. Une fois que tout le monde a organisé ses cartes, les joueurs révèlent en simultanément uniquement la rangée du haut. La rangée du bas reste face cachée.



4 Vote

Au début de cette phase, les pouvoirs des Personnages suivants sont utilisés :



1 Choisissez 1 de vos cartes et inclinez-la horizontalement. Cette carte ainsi que toutes les autres cartes du même type en votre possession n'ont plus de spécificité et valent 5 points chacune.



2 Mélangez la pile de défausse et piochez 2 cartes. Choisissez-en 1 et ajoutez-la à votre rangée du bas, face cachée. Remettez l'autre carte non choisie dans la défausse.



3 Regardez discrètement 2 cartes face cachée d'1 joueur et gagnez 3 points supplémentaires. Ces points s'appliquent pour la phase de révélation ainsi que de décompte.



4 Choisissez 1 de vos cartes et inclinez-la horizontalement. Placez cette carte face cachée sous une de vos autres cartes Vertu & Vice. La carte placée à l'horizontale copie la carte qui se situe au-dessus d'elle.

Durant cette phase, les joueurs vont devoir discuter puis voter pour la personne qui a voulu s'attirer tous les honneurs de Chenghuang, autrement dit, pour le joueur qui a réalisé le plus gros score pour cette manche.

Pour cela, les joueurs peuvent s'aider des cartes face visible que chaque joueur a présenté sur sa rangée du haut, s'influencer grâce à des souvenirs durant la phase de choix de cartes ou de ce qu'a vu le joueur incarnant Meixiu grâce à son pouvoir. Les joueurs peuvent bien sûr bluffer quant à ces informations.

Après délibération, les joueurs vont faire un décompte pour voter en simultanément et placer leur jeton de vote devant la personne qu'ils estiment qui possède le plus gros score de cette manche. Il est interdit de voter pour soi-même.

En cas d'égalité, c'est le Leader qui choisit parmi les joueurs avec le plus de votes devant eux. Si le Leader fait parti des joueurs désignés lors d'une égalité, il peut s'auto-désigner et trancher en sa faveur.

5 Jugement

Le joueur qui a reçu le plus de votes doit choisir 1 des 2 options suivantes :

ADMETTRE : Le joueur choisit alors librement 2 de ses cartes et les défausse.

« Faute avouée est à moitié pardonnée. »

NIER : Les joueurs vont devoir vérifier si l'accusation a été faite à tort ou à raison.

6 Révélation

Au début de cette phase, les pouvoirs des Personnages suivants sont utilisés :



X Gagnez 1 point supplémentaire pour chacune de vos cartes Honnêteté et Piété. Ces points s'appliquent pour la phase de révélation ainsi que de décompte.



X Gagnez 2 points supplémentaires pour chacune de vos cartes Meurtre. Ces points s'appliquent pour la phase de révélation ainsi que de décompte.

Les joueurs révèlent désormais toutes les cartes face visible afin de comparer leurs scores. Si lors de la phase précédente, le joueur désigné a nié alors qu'il a effectivement le plus gros score, il doit être sanctionné pour son avarice et doit perdre pour cela les 2 cartes qui lui rapportent le plus de points.

En revanche, si le joueur a nié et qu'il n'a pas le plus gros score de cette manche, en guise de compensation de cette accusation à tort, le joueur prend 1 carte de son choix de la défausse et la rajoute à son jeu.

Si le joueur a nié mais qu'il est à égalité avec un ou plusieurs autres joueurs pour le plus grand score, c'est au Leader de décider si ce joueur doit payer sa pénalité ou non.

7 Vol

Au début de cette phase, les pouvoirs des Personnages suivants sont utilisés :



Durant la phase de Vol, prenez toutes les cartes Vol de la défausse et ajoutez-les à votre jeu. Vous ne pouvez pas être volé durant la phase de Vol.

A présent, le joueur qui a le plus de cartes Vol désigne un autre joueur autour de la table. Cette personne doit lui donner 1 de ses cartes. Le voleur choisit donc la personne, mais pas la carte.

Si le joueur donne une carte modifiée par un pouvoir, notamment par celui de Yanmei ou de Nuying, la carte retrouve sa valeur d'origine entre les mains du voleur.

En cas d'égalité entre les joueurs qui possèdent le plus grand nombre de cartes Vol, le Leader choisit le joueur qui pourra faire cette phase.

Si personne ne possède de carte Vol, alors cette phase est ignorée.

8 Décompte

Au début de cette phase, les pouvoirs des Personnages suivants sont utilisés :



Volez 4 points au joueur de votre choix pendant la phase de décompte.

Chaque joueur calcule son score et prend le nombre de jetons de score correspondant à son nombre de points. Ces jetons sont posés devant chaque joueur face cachée et le restent jusqu'à la fin de la partie.

Le joueur qui a fait le plus petit score devient le Leader pour la manche suivante. En cas d'égalité, le Leader tranche pour savoir qui est son successeur. Il peut être son propre successeur.

Pour la manche suivante, recommencez à partir de la phase de distribution.

※Variante : Pour les manches suivantes, prenez autant de cartes Personnages qu'il y a de joueurs autour de la table + 1. Les joueurs choisissent leur carte Personnage par ordre croissant de points reçus à la manche précédente.

Après la 3e manche, procédez au décompte final. Voir Fin de jeu.

EXEMPLE DE DECOMPTE

Suite aux discussions et au vote, Meixiu a reçu 2 jetons de vote, Gan 1 jeton, Suyin 1 jeton également. Le joueur incarnant Meixiu doit faire un choix : admettre ou nier. Pour ne pas prendre de risque, le joueur préfère admettre. Il doit donc défausser 2 cartes de son choix. Il décide de défausser 1 Bienveillance et 1 Honnêteté.

Tous les joueurs révèlent leurs cartes. Il n'y pas lieu de comparer les scores car le joueur a admis lors de la phase précédente.

1

YANMEI

6 + 3 + 2 + 6 + 5 = 22 points.

2

GAN

3 + 4 + 4 + 6 + 6 = 23 points.

3

MEIXIU

21 + 3 = 24 points.

X

SUYIN

4 + 3 + 18 = 25 points.

Pour la phase de Vol, aucun joueur ne possède de carte Vol. Celle de Yanmei perd sa spécificité grâce à son pouvoir mais elle vaut désormais 5 points. La phase de Vol est donc ignorée. Les joueurs peuvent désormais compter leurs points.

※Note : Suyin ne peut pas bénéficier des 2 points supplémentaires par carte Meutre car elle n'en possède pas.

FIN DE JEU

Après le décompte de la 3e manche, chaque joueur révèle ses jetons de score et les additionne. Le joueur avec le score le plus élevé remporte la partie.

En cas d'égalité, le joueur qui n'a jamais été Leader durant la partie gagne.

En cas de nouvelle égalité, les joueurs se partagent la victoire.



OVERSEERS



www.igiari.com - www.thundergryph.com

© 2017 Igiari & ThunderGryph Games, All rights reserved.