

Shadow Blades

Règles



10+



2-4



30 min

Introduction

Dans cette ruelle plongée dans l'obscurité, seules les ombres rôdent !

Dans une rue à l'abri du clair de lune, des assassins errent tels des spectres assoiffés de sang et de secrets.

En tant que chef d'une guilde d'assassins, vous menez des agents de l'ombre dans des missions pour la noblesse afin d'assurer votre propre richesse et votre notoriété.

Déployez vos agents pour infiltrer chaque zone en accomplissant des missions.

Plus vous en accepterez, plus vous gagnerez en notoriété. Prouvez votre valeur pour devenir le chef de la guilde la plus puissante et remporter le plus de primes possible. La concurrence sera sans merci. Déployez vos meilleurs assassins, complotez contre vos adversaires et volez-les pour l'emporter !



But du jeu

Recrutez une équipe d'assassins rusés et infiltriez chaque zone.
Terminez des missions dans les zones dominées par vos agents
pour toucher des primes.

Matériel

(A)



(B)



Duos de tuiles zone x 4 (une tuile A et une tuile B chacun)



Jetons Domination x 8



Livret de règles x 1



Feuille d'aide x 1



Cartes Agent x 34



Cartes Mission x 32



Cartes Armes x 10



Cartes Complot x 8

Mise en place



- 1 Retirez tous les éléments de la boîte, à l'exception des cartes Complot, et placez horizontalement un duo de tuiles zone devant chaque joueur.

Remarque : Les cartes Complot sont utilisées dans les parties avec des règles additionnelles (voir page 13).

- 2 Le joueur vêtu du vêtement le plus sombre est le premier joueur. Il prend 4 cartes de départ, les mélange et en distribue une à chaque joueur aléatoirement.

Remarque : Les cartes de départ désignent les cartes « Assassin », « Voleur », « Messager » et « Espion », avec 1 de Force et un tampon.



Tampon



Règles alternatives des cartes de départ

Vous pouvez choisir d'utiliser des cartes de départ aléatoires en suivant les règles suivantes.

1. Le premier joueur mélange les cartes (y compris les cartes de départ), sauf les cartes Complot, pour former la pioche.
2. Le joueur à la droite du premier joueur pioche autant de cartes qu'il y a de joueurs. Après les avoir regardées, il en choisit une et la garde en main. Il passe les cartes restantes face cachée au joueur à sa droite.
3. Chaque joueur prend ainsi 1 carte en passant la main au joueur à sa droite jusqu'à ce que chacun en ait une en main.

- 3 Le premier joueur mélange toutes les cartes Agent, Mission, Armes et cartes de départ restantes (s'il y a moins de 4 joueurs), et forme une pioche face cachée.
- 4 Le premier joueur pioche 3 cartes et les place face cachée alignées à côté de la pioche. Ces cartes forment les piles 1 à 3, rangées respectivement de la plus éloignée à la plus proche de la pioche.
- 5 Placez les jetons Domination près de la pioche. Vous pouvez maintenant commencer à jouer.

Glossaire

Zone

Les agents et les missions sont catégorisés dans les zones « **Assassinat**  », « **Vol**  », « **Renforts**  », « **Infiltration**  » et « **Mercenaires**  ».

Les zones se distinguent par un symbole indiqué sur chaque carte. Les tuiles zone et les jetons Domination sont catégorisés dans chaque zone, sauf la zone « Mercenaires ». Au cours de la partie, les cartes que vous jouez depuis votre main grâce à l'action « Déploiement » sont placées dans la zone correspondante. **Seuls les agents et les missions de type « Mercenaires » peuvent être déployés dans la tuile zone de votre choix. Les Missions avec plusieurs zones peuvent être déployées dans l'une des zones indiquées (voir page 9).**



Assassinat



Vol



Renforts



Infiltration



Mercenaires

Force

La force de chaque carte Agent et Armes est indiquée par un chiffre. La force d'un joueur dans chaque zone est représentée par la somme de ses Agents qui y sont déployés. Si un Agent est joué avec une arme liée, sa force est représentée par la somme de ces deux cartes (voir page 11).

Force



Domination

Le joueur avec la plus grande force dans une zone domine cette zone. Les Missions avec une prime peuvent uniquement être déployées dans des zones dominées. Un joueur peut dominer **plusieurs zones à la fois, mais si plusieurs joueurs partagent la même force dans une zone, alors personne ne domine cette zone.** **Lorsque vous dominez une zone,** prenez un jeton avec le symbole correspondant à la zone dominée et placez-le sur cette tuile zone. Au cours de la partie, si un joueur surpasse votre force dans cette même zone et la domine, il prend votre jeton et le place sur sa tuile zone.



Déroulement de la partie

Une partie se déroule sur plusieurs tours en commençant par le premier joueur et en poursuivant dans le sens horaire. Au début de votre tour, vous pouvez effectuer un « **Recrutement** » ou un « **Déploiement** » comme indiqué ci-dessous :

1. Recrutement

Cette action vous permet de piocher des cartes de la pioche pour les ajouter à votre main. Consultez les cartes de la **pile 1** (la plus éloignée de la pioche) et ajoutez-les toutes à votre main ou redéposez-les face cachée dans la pile. Si vous n'avez pas conservé les cartes, procédez de la même manière avec la **pile 2**, et ainsi de suite. Si vous ne conservez pas les cartes de la **pile 3**, **prenez une carte de la pioche et ajoutez-la à votre main**. Ajouter des cartes à votre main met fin à votre tour, même si vous n'avez pas consulté toutes les piles.

Remarque : Un joueur qui a décidé de ne pas conserver les cartes d'une pile ne peut pas les consulter à nouveau ou choisir de les piocher après-coup dans le même tour.

À la fin de votre tour, placez une carte de la pioche **sur chaque pile consultée** dans l'ordre croissant (pile 1, pile 2, pile 3). Une pile peut donc contenir plus de 2 cartes. Consultez l'exemple de recrutement à la page 8.





Exemple : À son tour, Andy effectue un recrutement. Il consulte d'abord toutes les cartes de la pile 1, mais aucune ne l'intéresse alors il les repose face cachée. Il regarde ensuite les cartes de la pile 2. Certaines l'intéressent, il les ajoute donc toutes à sa main. Son tour est terminé. Avant de passer au prochain joueur, il réapprovisionne chaque pile consultée avec une carte de la pioche. Puis le tour du joueur à sa gauche débute.

2. Déploiement

Cette action permet de jouer des cartes de sa main sur sa tuile zone. Si vous effectuez un déploiement, vous pouvez procéder aux 2 actions ci-dessous.

Déploiement d'Agent

Choisissez un Agent de votre main, **placez-le face visible en dessous de la zone correspondante**. Empilez les Agents déployés sous la zone correspondante de manière à ce que la force de chaque Agent soit visible. La force totale d'un joueur dans une zone change donc à chaque fois qu'il y ajoute un Agent. Puis **activez immédiatement la compétence de l'Agent déployé**.

En déployant un Agent, vous pouvez aussi déployer une carte Armes qui lui sera liée pour augmenter sa force. **Sauf indications contraires, vous ne pouvez déployer qu'un agent parmi toutes les zones durant votre tour.**

Déploiement de Mission

Choisissez une Mission de votre main, **placez-la face cachée au-dessus de la tuile zone correspondante que vous dominez**. Si la Mission choisie dépend de plusieurs zones, elle peut être déployée dans n'importe quelle zone indiquée sur la carte que vous dominez. La plupart des Missions vous octroient une prime après avoir été déployées, mais certaines missions requièrent que certaines conditions soient remplies à la fin de la partie pour toucher vos primes. Vous pouvez consulter vos Missions déployées à tout moment. **À chaque tour, vous ne pouvez déployer qu'une Mission parmi les zones que vous dominez.**

Exemple de
Mission déployée



Exemple d'Agent et
d'Armes déployés

Analyse d'une carte

Agents

Ces Agents sont déployés sous les tuiles zone de chaque joueur. Tous les Agents possèdent une valeur de force et certains bénéficient d'une compétence. Ces compétences sont uniques et ne peuvent être utilisées qu'une fois par partie.



- 1 Nom d'Agent
- 2 Force
- 3 Zone : Désigne la zone à laquelle un agent appartient.
- 4 Compétence : Lorsqu'un Agent est déployé, sa compétence est immédiatement activée une fois que sa force a été prise en compte.

- Normalement, seul 1 Agent peut être déployé par tour, mais certains Agents ont des compétences permettant d'en déployer d'autres.
- Les compétences doivent être entièrement résolues. Si certaines conditions ne peuvent pas être remplies ou si rien ne se passe, l'Agent peut être déployé sans utiliser sa compétence.
- Les cartes défaussées à l'aide de compétences sont placées face visible à côté de la pioche. Il s'agit du **cimetière**. Les joueurs peuvent voir la première carte du cimetière, mais ne peuvent pas consulter les suivantes.

Armes

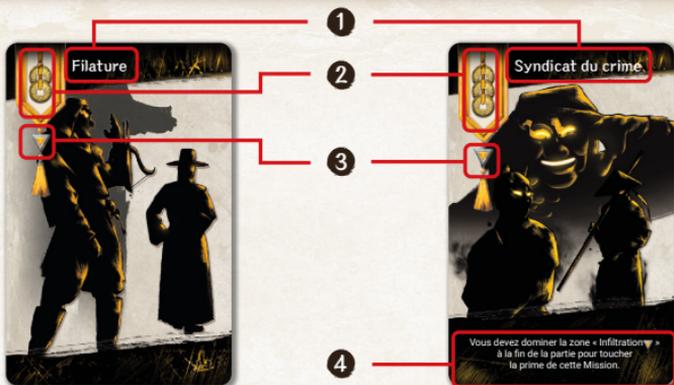
En déployant un Agent uniquement, vous pouvez déployer une ou plusieurs Armes depuis votre main en les liant à cet Agent pour augmenter sa force. Les Armes ne peuvent pas être liées à un Agent déjà déployé sur une tuile zone. **Les Armes sont placées face visible sous l'Agent auquel elles sont liées de manière à ce que leur force soit visible.** La somme de la force d'un Agent et de ses Armes compt comme la force de l'Agent. Si un Agent est défaussé, toutes les Armes qui lui sont liées sont également défaussées.



*Exemple d'un « Espion »
de force 4 grâce à 2 armes*

Mission

Les Missions ne peuvent être déployées que dans les zones que vous dominez. Elles sont déployées face cachée afin que les autres joueurs ne puissent pas connaître leur contenu. Un joueur peut consulter ses propres cartes Mission à tout moment. Les pièces dans le coin représentent la prime de chaque Mission. Vous pouvez remporter des primes de 1 à 3 pièces selon le nombre de pièces indiquées sur la carte. À la fin de la partie, additionnez toutes vos primes.



Mission sans condition

Mission avec conditions

- ① Nom de Mission
- ② Prime (1 à 3 pièces par mission)
- ③ Symbole de zone : Indique où les Missions peuvent être déployées. Si plusieurs symboles sont représentés, vous pouvez la déployer dans une des zones indiquées que vous dominez.
- ④ Condition : Certaines Missions requièrent de remplir des conditions à la fin de la partie pour toucher la prime.

Fin de la partie

À la fin du tour où la dernière carte de la pioche est piochée, **chaque joueur (y compris celui qui vient de jouer) se prépare pour l'affrontement final.** Chaque joueur joue alors son dernier tour. Vous pouvez **uniquement effectuer un déploiement, mais vous pouvez aussi choisir de passer votre tour.** La partie prend fin quand tous les joueurs ont effectué leur tour lors de l'affrontement final. Les joueurs révèlent ensuite toutes leurs Missions déployées dans chaque zone. Les Missions dont les conditions ne sont pas remplies sont défaussées. Puis les joueurs font la somme de leurs primes. **Le joueur avec la plus grande somme de primes remporte la partie.**

Règle annexe 1 : Guerre de complots

Chacune des 8 cartes Complot introduit des règles différentes. Ajoutez-en 1 au hasard dans le jeu. Suivez les règles suivantes en plus des règles de base :

- Le premier joueur mélange les cartes Complot avant d'en piocher une au hasard. Placez cette carte face visible près de la pioche et rangez les 7 cartes Complot restantes. Les règles de la carte Complot tirée s'appliquent à la partie.
- Si les règles de la carte Complot désignent les Agents d'une zone spécifique, les Agents « Mercenaires » font exception à cette règle.
- Rendez-vous à la page 16 pour consulter les règles de toutes les cartes Complot.



Règle annexe 2 : Guerre d'alliances (4 joueurs)

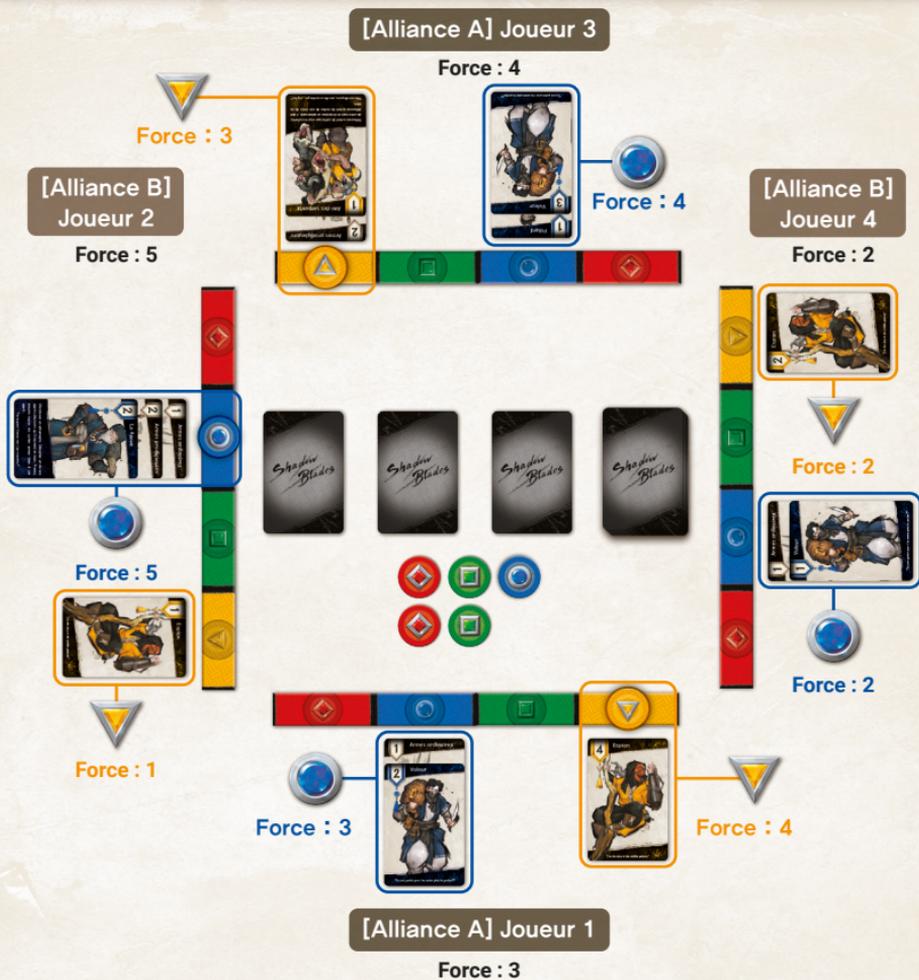
Dans une partie à 4 joueurs, formez deux équipes de 2 joueurs. Suivez les règles suivantes en plus des règles de base :

- Avant la mise en place, choisissez votre allié. Les joueurs s'assoient entre les joueurs de l'alliance ennemie.
- Utilisez 8 jetons Domination pour cette partie.
- Au cours de la partie, vous pouvez dominer une zone si vous avez une force supérieure à celle du joueur dominant de l'alliance ennemie dans cette zone. En d'autres termes, vous n'avez pas besoin de surpasser la force de votre allié pour dominer une zone. Les joueurs d'une alliance peuvent ainsi dominer une même zone en même temps (dans ce cas, les deux joueurs prennent les jetons Domination de la même zone). Voir l'exemple à la page 15.
- En effectuant un déploiement, ajoutez l'action « Carte de l'ombre ».

Carte de l'ombre

À la fin de chaque tour, vous pouvez passer une carte de votre main à votre allié. L'action Carte de l'ombre ne peut être effectuée qu'une fois par tour et la carte doit être passée discrètement. Vous ne pouvez pas la montrer aux autres joueurs ou donner des informations spécifiques comme la force ou le nom de la carte.





Exemple 1 : Les joueurs 1 et 3 font partie de l'alliance A, et les joueurs 2 et 4, de l'alliance B. Le joueur 2 domine la zone « Vol ● » avec 5 de force. Cependant, le joueur 4 a une force inférieure aux joueurs de l'alliance A. Il ne domine pas la zone « Vol ● » même s'il fait partie de la même alliance que le joueur 2.

Exemple 2 : Dans la zone « Infiltration ▼ », chaque joueur de l'alliance A a une force supérieure aux joueurs de l'alliance B. Les joueurs 1 et 3 dominent donc tous deux cette zone.

Liste des cartes de guerre de complots

Arrogance	Impossible de déployer un Agent dans une zone que vous dominez.
Tromperie	Lors d'un déploiement, vous pouvez lier une carte Armes de votre main à un Agent déployé ennemi si les deux ont la même force. Vous prenez alors cet Agent et le déployez dans votre propre tuile zone. La compétence de cet Agent ne se déclenche pas. Vous pouvez utiliser plusieurs cartes Armes à la fois.
Double !	En réapprovisionnement une carte sur une pile vide ou en prenant une carte de la pioche, piochez-en 2 à la place. Cet effet s'applique aussi lorsque la compétence du « Pillard » est activée.
Duo incroyable	Lors d'un déploiement, vous pouvez déployer un Agent supplémentaire avec la même force que l'Agent déployé ce tour-ci, mais il doit appartenir à une zone différente.
Coup fatal	Lors d'un déploiement, vous pouvez défausser un Agent de la zone « Assassinat ♦ » de votre main pour éliminer un Agent déployé avec la même force. Vous pouvez effectuer cette action plusieurs fois par tour, mais vous ne pouvez pas défausser d'Agents de la zone « Mercenaires ♠ ».
Vol d'armes	Vous pouvez utiliser les Agents de la zone « Vol ♣ » comme des cartes Armes. Tant qu'ils sont en jeu, considérez-les comme des Armes en appliquant les règles et les compétences, mais comme des Agents dès qu'ils sont défaussés.
Soutien absolu	Les Agents de la zone « Renforts ■ » appartiennent à toutes les zones.
Espionnage	Lors d'un déploiement, vous pouvez déployer un Agent de la zone « Infiltration ▼ » dans n'importe quelle zone d'un adversaire. Si l'Agent est déployé dans une autre zone que la zone « Infiltration ▼ », sa force est soustraite à la somme de cette zone.



KOREA BOARDGAMES
www.koreaboardgames.com

Conception du jeu : Richard Garfield
Illustrations : Daehoon Lee
Conception graphique : Sooyeon Lee
Gestion de projet : Andy Yeom
Traduction : Sam Bae

Shadow Blades est publié par Korea Boardgames Co., Ltd. sous licence de l'auteur Richard Garfield. Copyright © 2024 Korea Boardgames Co., Ltd. Tous droits réservés.



Adresses sur quefairede mesdechets.fr

Version française par :
Don't Panic Games

Président : Cedric Littardi
Directeur éditorial : Sébastien Rost
Chef de projet : Nicolas Lion
Traduction : Adrien Couaillet
Adaptation graphique : Vincent Joassin
Correction : Mélissa Veludo
Communication : Julie Debonne

www.dontpanicgames.com

B0475