THE LAST DOGE

RÈGLE DU JEU

VERSION 2 DU 21/06/2024

Notre monde, quelques siècles dans le futur. L'humanité est passée tout près de l'extinction. De nombreuses catastrophes écologiques et des guerres incessantes l'ont fait régresser à un niveau presque médiéval.

La nature a repris ses droits, envahissant le monde d'avant dont les vestiges se devinent à peine sous une végétation luxuriante. Pourtant, peu à peu, une nouvelle civilisation émerge. Et elle commence à s'intéresser aux ruines de l'ancien monde pour tenter d'en découvrir les secrets.

Parmi les mystères du passé, il existe une ville connue sous le nom d'Enezi. Elle attire toutes les convoitises tant les légendes qui l'entourent sont nombreuses. Pendant longtemps, elle était inaccessible, presque entièrement envahie par des eaux grouillant de prédateurs. Mais il y a quelques mois, le niveau de la mer a commencé à baisser, dévoilant une cité ancienne qui ne demande qu'à être explorée.

Plusieurs tribus antagonistes ont envoyé leurs meilleurs traqueurs pour y découvrir un trésor mythique et des artefacts du passé. Mais la ville renferme de nombreuses menaces, dont un mystérieux gardien, mi-homme, mi-machine, surnommé le Doge.

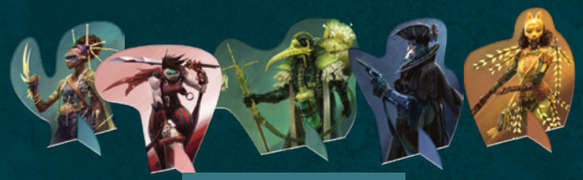
DON'T PANIC GAMES

BUT DU JEU

Dans The Last Doge, vous incarnez le champion de l'une des tribus vivant en périphérie d'une ville qui fut autrefois Venise. Chacune de ces tribus a une bonne raison de vouloir partir explorer les ruines de la cité et y découvrir un trésor dont la nature change selon les légendes des uns et des autres. Mais vous pourrez aussi vous contenter de rapporter des artefacts des temps anciens, ou tout simplement de gêner vos concurrents pendant leur exploration.

POUR L'EMPORTER, VOUS DEVEZ ÊTRE LE JOUEUR QUI A LE PLUS DE TROPHÉES EN FIN DE PARTIE.

MATÉRIEL DU JEU



5 PIONS TRIBU

5 FICHES DE TRIBU

63 CARTES ACTION

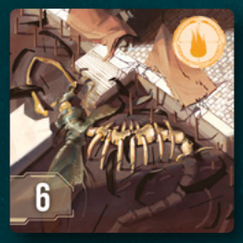
23 CARTES ARTEFACT

30 COMPTEURS TROPHÉE

1 TUILE TRÉSOR

27 TUILES DE LA VILLE EN RUINE DIVISÉES EN 6 QUARTIERS :
(CHAQUE QUARTIER POSSÈDE UNE CARTE DÉCOUVERTE D'ARTEFACT)

La Lagune
Quartier numéro 7/7 tuiles



Les Canaux
Quartier numéro 6/6 tuiles

Les Ponts
Quartier numéro 5/5 tuiles

les Palais
Quartier numéro 4/4 tuiles

La Grande Place
Quartier numéro 3/3 tuiles

Palais des Doges
Quartier numéro 2/2 tuiles

MISE EN PLACE DU JEU

♦ CONSTRUISEZ LA VILLE

1. Triez les 27 tuiles Quartier par numéro et faites **6 piles**.

2. Depuis chacune de ces piles, tirez sans la regarder **une tuile au hasard** et **ajoutez-la à une septième pile**.

3. Puis, toujours sans regarder, **tirez au hasard** une tuile de cette septième pile et **placez la tuile trésor par dessus**.

4. **Rassemblez toutes les tuiles et mélangez-les.** Puis, en commençant par la tuile Quartier avec le trésor, posez-les une à une face cachée au centre de l'aire de jeu. Chaque tuile Quartier doit être collée et alignée à au moins une autre tuile.

Vous êtes libre de créer la forme que vous souhaitez pour la ville, mais nous vous conseillons de rester dans une forme simple pour faciliter la manipulation des tuiles pendant la partie.

♦ CRÉEZ LA PILE D'ARTEFACTS

5. **Mélangez les cartes Artefact** et formez une pile Artefact. **Piochez les 3 premières cartes** et placez les **faces visibles** à côté du reste de la pile Artefact au centre de l'aire de jeu.

♦ AFFECTEZ LES TRIBUS

6. Chaque joueur **choisit une tribu** puis récupère son pion ainsi que sa fiche. Il positionne ensuite son pion Tribu sur une tuile Quartier face cachée (sans pion Tribu adverse ou tuile trésor posé dessus) et il la regarde secrètement. Le joueur est considéré comme étant dans ce Quartier.

7. **Mélangez les cartes Actions** et placez la pile sur l'aire de jeux. Chaque joueur pioche **4 cartes** dans ce paquet.

NB : Si vous jouez à moins de 5 joueurs, enlevez 1 carte « Carte Ancienne » à 4 joueurs, et 2 « Carte Ancienne » à 2 et 3 joueurs.

EXEMPLE DE MISE EN PLACE POUR 4 JOUEURS

DÉROULEMENT DU JEU

Une partie se déroule en une succession de tours de jeu. Pendant ces tours, les joueurs jouent à tour de rôle en commençant par le premier joueur et en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre.
Pour déterminer le premier joueur, choisissez le joueur qui a gagné la dernière partie ou celui qui s'est approché le plus près de Venise dans sa vie.

À VOTRE TOUR, DANS N'IMPORTE QUEL ORDRE :

- ♦ EXPLORER OU ♦ DEVINER OÙ EST LE TRÉSOR OU ♦ PIOCHER 2 CARTES ACTION
- ♦ JOUER 1 CARTE ACTION — Vous pouvez jouer une carte Action supplémentaire en défaussant une autre carte Action, autant de fois que vous le souhaitez.

Ces deux tâches peuvent se faire dans **l'ordre de son choix**. Un joueur peut donc par exemple : jouer une carte Action, puis piocher deux cartes Action, puis jouer une carte Action supplémentaire en défaussant une autre carte Action. De même, elles ne sont **pas obligatoires**.

♦ EXPLORER

UNE TUILE QUARTIER INOCCUPÉE EST UNE TUILE QUARTIER SANS PION TRIBU OU TUILE TRÉSOR POSÉ DESSUS.

Le joueur regarde secrètement **2 tuiles Quartier** faces cachées. Ces tuiles Quartier **ne doivent pas avoir de pion Tribu ou la tuile Trésor** posé dessus. Si toutes les tuiles regardées sont du **même Quartier (avec le même numéro)**, il l'annonce et peut regarder **une tuile Quartier supplémentaire**. À nouveau, si celle-ci est du même Quartier, il peut en regarder une de plus, etc.

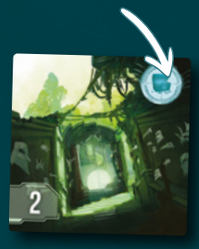
Il choisit ensuite une des tuiles Quartier qu'il a regardé et place son pion Tribu dessus sans la révéler. Il est désormais considéré comme étant dans ce quartier, et il **peut à tout moment regarder la tuile Quartier sur laquelle est son pion Tribu.** Le joueur retourne ensuite face visible l'autre tuile Quartier qu'il a regardé lors de cette exploration (ou l'une des autres tuiles Quartier s'il a regardé une ou plusieurs tuiles supplémentaires). S'il y a un effet particulier sur la tuile révélée, il est appliqué immédiatement.

Exemple : Sébastien regarde secrètement 2 cartes Quartier.

Il pose son pion Tribu sur l'une des deux tuiles Quartier qui reste face cachée. Il retourne l'autre face visible et applique son effet (s'il y en a un).

EFFETS DES TUILES QUARTIER

DÉCOUVERTE D'ARTEFACT
S'il y a une autre tuile révélée avec le même numéro, le joueur prend une des cartes Artefact disponibles : soit visible, soit la première de la pioche. S'il prend une carte Artefact visible, tirez une nouvelle carte Artefact dans le paquet Artefact et révélez-la avant de la placer à côté du paquet.



EMBUSCADE Le joueur fait 1 point de dégâts sur les 4 tuiles Quartier orthogonalement adjacentes. Si un adversaire est présent, il est considéré comme attaqué.

TROPHÉE Le joueur gagne immédiatement un trophée.

CAMP Le joueur pioche une carte Action.

ABRI Le joueur peut jouer ce tour-ci une de ses cartes Action en carte Action gratuite.

OBSERVATOIRE Le joueur peut regarder la main d'un adversaire et lui prendre une carte Action de son choix.

♦ DEVINER OÙ EST LE TRÉSOR

Pour pouvoir deviner où est le trésor, il faut qu'au moins 3 tuiles Quartier avec l'effet « Découverte d'Artefact » aient été révélées.

Un joueur peut essayer **UNE FOIS** pendant la partie de deviner quelle est la zone qui se cache sous la tuile trésor. Il **annonce donc un numéro** et regarde **secrètement** la tuile Quartier sous la tuile Trésor.

- **Si le résultat est exact, il gagne la tuile Trésor** qui vaut 4 trophées.
- **Si le résultat est faux**, il annonce s'être trompé. **Il ne pourra plus tenter de chercher le trésor** pour le reste de la partie.

Dans le cas où le trésor a été trouvé, ou si tous les joueurs ont tenté de chercher le trésor sans réussir, cela déclenche la fin de partie.

♦ JOUER 1 CARTE ACTION

Les joueurs disposent chacun de cartes Action. **Il n'est pas possible d'avoir plus de 5 cartes Action en main à la fin de son tour** (sauf indications contraires). Si c'est le cas, le joueur défausse les cartes Action en trop de son choix. À son tour, un joueur peut **jouer une carte Action**. Vous pouvez jouer une carte Action supplémentaire en défaussant une autre carte Action, autant de fois que vous le souhaitez**.** Certains effets de cartes permettent de jouer davantage d'actions.

Les cartes Action vertes sont des cartes gratuites, elles peuvent être jouées sans compter comme une carte Action.

Les cartes Action rouges sont des cartes de réaction. Elles peuvent être jouées pendant le tour d'un autre joueur pour contrer l'un de ses effets.

Les cartes Action jaunes sont des cartes DOGE. Elles sont jouées comme les cartes Action normales (grises).

DÉGÂTS ET CONSÉQUENCES

- Lorsqu'un **joueur inflige des dégâts** à d'autres joueurs, il prend **1 jeton Trophée par point de dégâts infligé**. Les joueurs qui ont subi des dégâts doivent **défausser une carte Action par dégât subi**.
- Si un joueur **s'inflige lui-même des dégâts**, il défausse une carte par point de dégâts subi, et chaque autre joueur **récupère un jeton Trophée** .
- S'il devait gagner quelque chose par le fait d'avoir fait des dégâts, il n'obtient rien tant que c'est sur lui-même.
- Si un joueur **ne peut pas défausser une carte Action** pour un point de dégât qu'il a subi, il doit **donner à la place une de ses cartes Artefact de son choix à l'attaquant**
- S'il s'est lui-même fait les dégâts, **la carte Artefact est simplement défaussée**.
- S'il n'a aucune carte Artefact à donner, l'attaquant gagne un jeton Trophée supplémentaire.

- Un joueur qui a subi des dégâts est considéré comme attaqué. Il doit déplacer son pion Tribu sur une **autre tuile Quartier face cachée sans pion Tribu ou tuile trésor au-dessus**. **Il a le droit de regarder la tuile de sa nouvelle destination.**

- Si plusieurs joueurs subissent des dégâts **en même temps**, ils se déplacent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant par le joueur à gauche du joueur dont c'est le tour.
- Dans le cas où il n'y a plus assez de tuiles Quartier faces cachées et libres, un joueur peut aller sur une tuile révélée mais **n'en applique pas l'effet spécial** s'il y en a un. C'est de toute façon le **déclenchement de la fin du jeu** (la Fuite).

LES CARTES ARTEFACT

Les artefacts sont des objets « magiques » pour les tribus du monde de The Last Doge.
Tous rapportent des jetons Trophée tant qu'ils sont en possession d'un joueur. Ils comptent pour le **score final**. Avant tout, les artefacts vont donner à leurs possesseurs des **capacités permanentes** qui vont leur conférer des avantages pour le reste de la partie. Bien entendu, **ces avantages disparaissent aussitôt que l'artefact est perdu**.

Lorsqu'un joueur peut prendre un artefact, il peut prendre soit **une des cartes Artefact révélées**, soit **la première du paquet de pioche**. Tirez une nouvelle carte Artefact et révélez-la si l'artefact choisi était révélé.

FIN DE PARTIE : LA FUITE

La fin de partie se déclenche dès que l'une des conditions suivantes est remplie :

- Le trésor de la cité a été trouvé.
- Toutes les tribus ont tenté de trouver le trésor mais aucune n'y est parvenue.
- Il reste moins de 2 tuiles Quartiers faces cachées sans pion Tribu ou tuile Trésor posé dessus.

Une fois la fin de partie enclenchée, le Doge va traquer les champions des tribus qui auront un temps limité pour s'enfuir de la ville ! Cette phase est appelée la « Fuite ».

Tous les joueurs **complètent leur main de cartes Action jusqu'à en avoir 5**. Dans le cas d'une partie à 2 joueurs, ce sera 7 cartes Action.

Attention, l'un des artefacts permet d'avoir une carte de plus lors de la Fuite.

Retournez toutes les tuiles révélées. Chaque joueur récupère son pion Tribu.

À PARTIR DU JOUEUR SUIVANT CELUI QUI A DÉCLENCHÉ LA FIN DE LA PARTIE, CHACUN DOIT ESSAYER DE S'ENFUIR.

Pour cela, le joueur va devoir **retourner les tuiles Quartier l'une après l'autre** et trouver le **Quartier 2**, puis **3**, puis **4**, etc. jusqu'au **7**.

- **S'il se trompe, son tour s'arrête et il défausse une carte Action.** Son pion Tribu est posé sur la **dernière bonne tuile retournée** et les autres tuiles utilisées sont remises faces cachées (sauf si un pion d'une autre Tribu est posé dessus).
- **S'il ne se trompe pas, il peut continuer son tour jusqu'à sortir de la ville (tuile 7).** Il place son pion Tribu sur la tuile 7 par laquelle il est sorti. Il remet faces cachées les autres tuiles Quartier qu'il a utilisé (sauf si un pion d'une autre Tribu est posé dessus).

Un joueur qui sort de la ville récupère autant de trophées que de cartes qui lui restent en main. Il peut aussi intervertir secrètement 2 tuiles Quartier faces cachées. S'il n'a plus de cartes Action en main, le joueur a été rattrapé par le Doge, il est éliminé et son score est de 0.

Il est possible de passer par une tuile où est présent un autre pion Tribu. Mais dans ce cas, le joueur doit **défausser une carte Action** pour « utiliser » ce passage.

Aucun pouvoir de tuile Quartier ou de Tribu ne s'applique pendant cette phase de fuite. Aucune carte Action ne peut être jouée non plus. Certains artefacts permettent de commencer la fuite dans de bonnes conditions, mais aucun artefact n'est utilisé pendant la fuite.

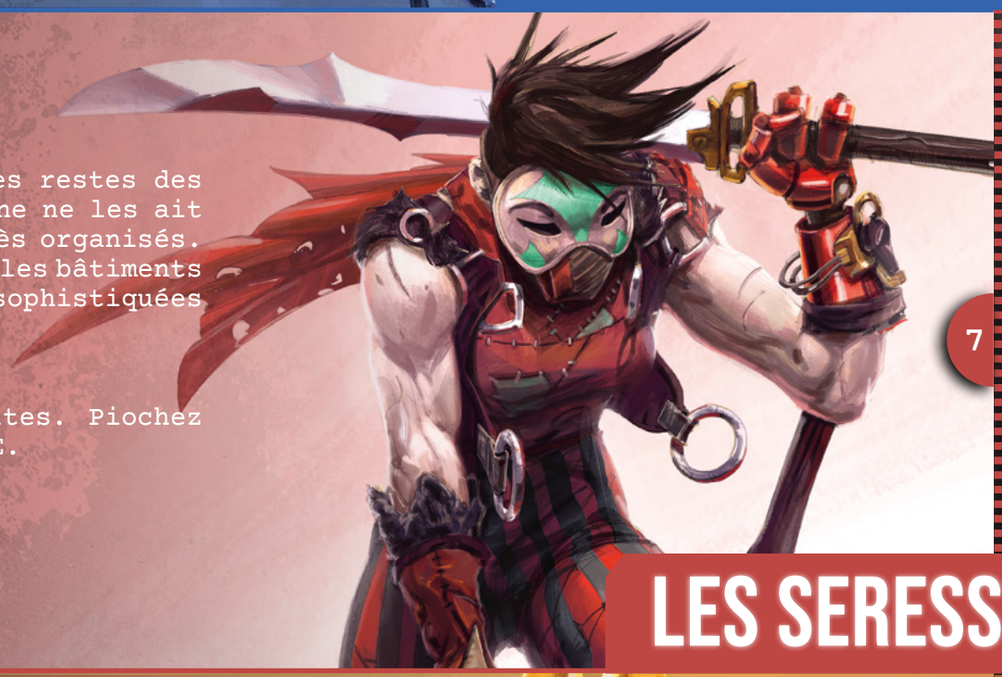
♦ SCORE FINAL

Le score final se calcule en ajoutant les jetons Trophée accumulés, les points rapportés par les cartes Artefact et l'éventuel bonus du Trésor. Le vainqueur est celui qui a le plus haut total. En cas d'égalité, le possesseur du trésor est déclaré vainqueur. Si personne n'a le trésor, celui qui a le plus de points d'artefacts parmi les tribus à égalité l'emporte.

LES ARCHIVISTI

Ces descendants de savants détiennent certaines connaissances du passé et préfèrent la discrétion à la confrontation. Dans les ruines de la ville, ils sont à la recherche du savoir, de l'ultime secret qui leur permettra de comprendre les archives qu'ils ont accumulées au fil des siècles.
Ils s'attachent à trouver des artefacts qu'ils pourront utiliser plus efficacement que les autres tribus.

CAPACITÉ SPÉCIALE : Expertise
Vos artefacts valent 1 trophée de plus. Tant que vous n'avez pas d'artefacts, choisissez un artefact quand vous explorez et révélez une tuile Quartier avec un symbole coffre de Découverte d'artefact même si aucune autre tuile Quartier avec le même numéro n'est déjà révélée.



LES SERESS

Curieux et intrépides, les Seress vivent dans les restes des villages qui entourent la ville. Bien que personne ne les ait jamais entendus prononcer un mot, ils semblent très organisés. Acrobates accomplis, ils sont capables d'escalader les bâtiments les plus instables pour monter des embuscades sophistiquées contre les autres tribus.

CAPACITÉ SPÉCIALE : Danses de Diversion
Toutes vos cartes DOGE sont des actions gratuites. Piochez une carte Action quand vous jouez une carte DOGE.

LES ENFANTS DE LA FORÊT

Cette tribu, qui ne semble pas comprendre d'adultes, vit en harmonie avec la nature et se terre dans les forêts autour de la ville. Capables de s'adapter très rapidement à leur environnement, souvent insaisissables, les Enfants de la Forêt sont prompts à explorer les ruines à la recherche d'un moyen d'apaiser la colère de la nature.

CAPACITÉ SPÉCIALE : Insaisissables
Quand vous EXPLOREZ, regardez 3 Quartiers au lieu de 2.

LE CULTE DE L'AVANT

Enfermés dans leur bunker hermétiquement clos, un groupe de soldats et de scientifiques ont peu à peu perdu le pourquoi et le comment de leurs traditions ainsi que la manière d'utiliser les technologies qu'ils ont juré de préserver.
Le passé étant devenu un dogme, le Culte envoie désormais ses révérends en combinaisons de protection rapiécées à Enezi pour empêcher les hérétiques de mettre la main sur la connaissance de ce qui fut.

CAPACITÉ SPÉCIALE : Efficacité
Votre maximum de cartes en main est augmenté de 1.
Tirez une carte Action en début de tour si vous le commencez avec 2 cartes ou moins en main.

LES MOGLIANES

Une tribu probablement composée uniquement de femmes, les Moglianes auraient leur base parmi les carcasses d'anciens navires-hôpitaux du Front. Elles semblent peu intéressées par les technologies des anciens mais semblent particulièrement à l'aise avec la nature.
Les Moglianes peuvent rapidement s'approprier leur environnement, ce qui pourrait être un avantage considérable dans l'exploration d'Enezi.

CAPACITÉ SPÉCIALE : Signes de la Nature
Gagnez 1 Trophée quand vous regardez 2 Quartiers avec le même numéro pendant une Exploration (une seule fois par tour).

CRÉDITS

Un jeu de Gaël de Robien et illustré par Martin Mottet

ÉDITÉ PAR DON'T PANIC GAMES
Président : Cedric Littardi
Directeur éditorial et artistique : Sébastien Rost
Chef de projet : Ghislain Masson, Didier Dincher
Conception graphique : Clémence Gouyon, Cindy Bourgeot
Traduction : Nicolas Lion
Correction : Mélissa Veludo
Fabrication : Nicolas Aubry SYNERGY GAMES

38 rue Notre-Dame de Nazareth, 75003 Paris, France - www.dontpanicgames.com
dontpanicgames @DontPanicGames1 @dontpanicgames @DontPanicGames

FR DONNEZ OU RECYCLEZ ASSOCIATION ou MAGASIN ou DÉCHÈTERIE
Adresses sur quefairedemesdechets.fr