



DIKTAT

LIVRET DE RÈGLES



DIKTAT

TABLE DES MATIÈRES

RÈGLES DU JEU

Présentation du matériel	3
But du jeu	4
Matériel	4
Mise en place	5
Vue d'ensemble	6
Détail du matériel	8
Tour de jeu: le Cycle	11
L'art de la politique	13
Terminologie	16
L'univers de Diktat	18
Configuration: les Autres	22
Lexique des icônes	26
Liste des backers	28

PRÉSENTATION DU MATÉRIEL



Plateau principal



Règles d'initiation x1
Fiches Détail d'un cycle/
icônes/terminologie x5



Paravents de Cabale
x5



Plateaux de Cabale
x5



Plateau Autres
x1



Carte Fiel
x1



Cartes Opportunité
x72



Cartes Cabale
x25



Marqueurs d'Influence
x24



Jetons Révolte
x6



Jetons Blockhaus
x6



Jetons Agent Dormant
x6



Jetons Ténèbres
x6



Jetons Adhésion
x6



Jetons point de Pouvoir
x60



Jetons Assassin
x10



Jetons Espion
x15



Jetons Utilisé
x30



Jeton Administrateur
x1



Jetons Affinité
x30



Jetons Corruption
x15



Jetons Dette
x10



Pions Manœuvre
x25 (5x5)



Compteurs de PV
x5



Pions Citoyen
x50



Pions Émissaire
x25



Pions Garde
x25



Pions Faction des Autres
x10



Compteur de Cycles
x1



RÈGLES DU JEU

Dans Diktat, chaque joueur prend la tête d'une Cabale cachée dans l'une des grandes factions du Bloc de Prague. Le conflit prend place dans l'univers de NOC, un monde fait d'intrigues, d'assassinats et d'espionnage.

LE BUT : DEVENIR LE MAÎTRE DE LA VILLE.

BUT DU JEU

Dans Diktat, la progression tactique et l'influence géopolitique des Cabales est matérialisée par des Points de Victoire. Chaque Cabale en obtient principalement en envoyant des équipes dans les secteurs de Prague pour y saisir des opportunités ou en se développant pour gagner de nouvelles capacités.

Le premier joueur qui atteint 10 Points de Victoire (ou PV) remporte la partie.

Si personne n'a atteint cet objectif à la fin du dernier Cycle (un tour de jeu), le joueur possédant le plus de PV est déclaré vainqueur.

Attention ! Les Cabales du Bloc ne s'opposent pas seulement entre elles. Les redoutables Autres tentent d'étendre leur influence sur Prague et peuvent bouleverser à tout moment l'équilibre des forces à l'œuvre dans la nuit.

LES PRINCIPES

Diktat est un jeu compétitif et asymétrique. À chaque tour, les joueurs réalisent des manœuvres les uns après les autres. Ils placent des piles de pions dans certains secteurs qu'ils veulent dominer. Ils espionnent les pions des autres joueurs et en assassinent certains pour prendre l'avantage. Ils exploitent les capacités qu'ils ont acquises en conquérant des secteurs du plateau ou débloquent les capacités spécifiques de leur Cabale pour gagner encore en puissance.

Surveiller, comprendre et interagir avec les autres joueurs est nécessaire pour déjouer leurs stratagèmes. À Diktat, tout se négocie. Vente d'informations, accords et trahisons viendront bouleverser la lutte pour le pouvoir.

Après quelques parties, il sera aussi possible d'utiliser la " Configuration: les Autres ", pour intégrer une force autonome, opposée à tous les joueurs et qui ajoute de nouvelles options tactiques.

MATÉRIEL

La boîte de Diktat contient les éléments de base suivants :

- ce livre de règles, des aides de jeu (détail d'un Cycle, lexique des icônes / terminologie, détail des marqueurs d'Influence), un feuillet de règles d'initiation ;

- un plateau principal représentant Prague et ses secteurs ;
- 72 cartes Opportunité ;
- 100 pions Agent (50 pions Citoyen, 25 pions Garde et 25 pions Émissaire) ;
- 10 jetons Assassin et 15 jetons Espion ;
- 24 marqueurs d'Influence (2 par secteur) ;
- 30 jetons Affinité : 10 Politique, 10 Peuple et 10 Artefact ;
- 30 jetons Utilisé ;
- 5 plateaux de Cabale ;
- pour chaque Cabale : 1 paravent, 1 compteur de Points de Victoire, 5 cartes Cabale et 5 pions Manœuvre ;
- un jeton Administrateur (premier joueur) et un compteur de Cycles (tour de jeu) ;
- le matériel spécifique des Cabales : 6 jetons Agent dormant, 6 jetons Adhésion, 6 jetons Révolte et 6 jetons Blockhaus ;
- des jetons points de Pouvoir ;
- des jetons Dette.

L'extension " Configuration : les Autres ", également incluse dans cette boîte, contient :

- 10 pions Faction des Autres ;
- 15 jetons Corruption ;
- 6 jetons Ténèbres ;
- 1 carte Fiel et 1 plateau Autres.

NOMBRE DE JOUEURS

Le nombre de joueurs modifie plusieurs choses dans une partie de Diktat :

- le nombre de Cycles (tours de jeu) que dure la partie ;
- le nombre de Manœuvres que peuvent effectuer les joueurs lors d'un Cycle ;
- le nombre de cartes Opportunité face visible lors de la phase Opportunité de chaque Cycle.

Joueurs	Cycles	Manœuvres	Cartes visibles
2	5	5	2
3	4	5	2
4	4	4	3
5	3	4	3

MISE EN PLACE

1. Placez le plateau principal au centre de la table.
2. Placez le paquet de cartes Opportunité face cachée à côté du plateau principal.
3. Chaque joueur tire aléatoirement (ou choisit) l'une des Cabales. Il place le matériel correspondant devant lui : un plateau de Cabale, son paravent, ses cartes Cabale, ses pions Manœuvre ainsi que les jetons Affinité et le matériel spécifié dans l'encart " Dotation " de son paravent. Il place son compteur de Points de Victoire sur la case 0 de la piste du plateau principal.
4. Le jeton Administrateur est placé à côté du plateau principal.
5. Le compteur de Cycles est posé sur la case 1 de la piste du plateau principal.
6. Les marqueurs d'Influence sont empilés sur les secteurs correspondants, face 1 visible.
7. Tous les autres éléments de base sont laissés à portée de main, dans la réserve générale.



VUE D'ENSEMBLE



- | | | | | | | | |
|---|------------------------|----|-----------------------------------|----|--------------------|----|-------------------|
| 1 | Plateau de jeu | 2 | Compteur de Points de Victoire | 3 | Paravent de Cabale | 4 | Plateau de Cabale |
| 9 | Points de Pouvoir (PP) | 10 | Pions Citoyen, Garde et Émissaire | 11 | Jetons Corruption | 12 | Plateau Autres |



- | | | | |
|-----------------------------|-------------------------------|-------------------|-------------------------------|
| 5 Carte Cabale | 6 Marqueur d'Influence | 7 Dotation | 8 Jeton Administrateur |
| 13 Piste Opportunité | 14 Compteur de Cycles | | |

DÉTAIL DU MATÉRIEL

CARTE OPPORTUNITÉ



CARTE CABALE



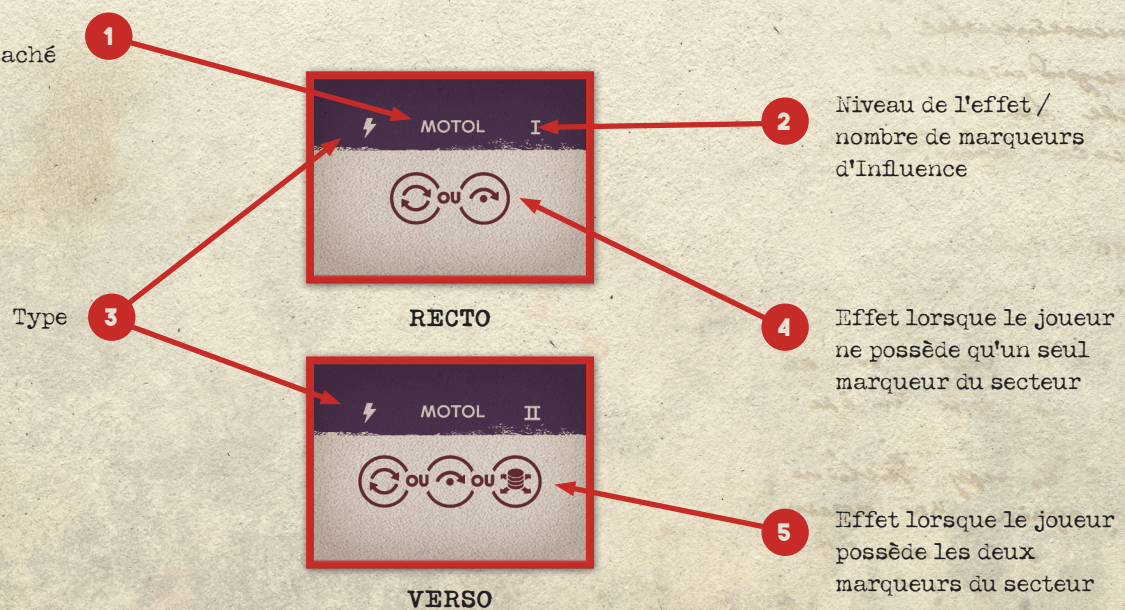
DÉTAIL DU MATÉRIEL

PLATEAU DE CABALE



MARQUEUR D'INFLUENCE

Secteur auquel le marqueur est rattaché



DIRECTIVES GÉNÉRALES

PRINCIPES DE BASE

- Un joueur touchant une pile posée sur le plateau, pour quelque raison que ce soit, ne doit jamais changer l'ordre de ses pions, ni mélanger les piles.
- Lorsqu'un joueur doit " Utiliser " une carte ou un marqueur, il place un jeton Utilisé dessus. Le joueur ne peut plus utiliser les effets de Capacité, Développement, Manœuvre spéciale ou Manifestation d'un Élément de jeu déjà Utilisé.
- Lorsque c'est à lui de jouer pendant la phase de Manœuvres, un joueur doit obligatoirement effectuer une Manœuvre. Il ne peut pas passer son tour.
- Un joueur peut toujours regarder ses propres pions posés sur le plateau.

AUTRES ET AUTRES JOUEURS

Dans l'univers de NOC, les monstres qui hantent l'Artefact sont appelés " les Autres " par la population.

Dans le cadre de ces règles, le terme " Autre " (avec une majuscule) fait référence aux pions Autres, et pas aux autres joueurs, désignés comme tel (et sans majuscule) ou comme " joueurs adverses ".

CACHER OU MONTRER

Le plateau de Cabale d'un joueur doit rester visible de tous, indiquant les Manœuvres jouées, les pouvoirs de Cabale acquis, les cartes Opportunité, jetons Assassin et Espion acquis et marqueurs d'Influence collectés. Par défaut, les autres éléments de jeu d'un joueur, points de Pouvoir, pions Agent et jetons Affinité, sont dissimulés derrière son paravent.

POINTS DE POUVOIR (PP)

Au fil d'une partie de Diktat, les joueurs gagnent et perdent des points de Pouvoir, abrégé en " PP ". Ils représentent les fonds monétaires de chaque Cabale ainsi que les capacités matérielles, les soutiens, l'influence, le crédit et l'autorité gagnés ou perdus du fait des actions des joueurs.

CONTRACTER UNE DETTE

Un joueur peut prendre un jeton Dette à tout moment. Celui-ci lui rapporte immédiatement 5 PP, mais diminue son total de PV de 1 lorsque la fin de partie est déclenchée.

Un joueur ne peut prendre volontairement qu'un pion Dette par Cycle.

Un joueur peut être obligé de prendre un jeton Dette pour payer des PP à un autre joueur ou à la réserve s'il n'en a pas assez (par exemple, quand il révèle un Garde lors d'une Manœuvre Assassin).

LIMITES MATÉRIELLES

Les joueurs disposent d'une réserve infinie de pions Agents (Citoyen, Garde, Émissaire) et de jetons (Espion, Assassin, PP, Utilisés et Corruptions).

Les jetons spécifiques aux Cabales, comme les Blockhaus de la Garde Noire ou les Agents dormants de la PoliSec, sont au nombre de 6. Un joueur ayant déjà utilisé ses 6 éléments ne peut plus en jouer de nouveaux.

DÉFAUSSER UN ÉLÉMENT DE JEU

Lorsqu'un joueur doit défausser l'un de ses pions, jetons ou PP, ce dernier est remis dans la réserve.

Lorsqu'un joueur doit défausser des pions Autres, ils sont placés à côté du plateau.

Lorsqu'un joueur doit défausser un marqueur d'Influence, celui-ci est remis sur son secteur d'origine, face 1 visible.

Lorsqu'une carte Opportunité doit être défaussée, elle est placée dans une pile de défausse à proximité du plateau principal.

En outre, lorsqu'un joueur défausse une Possession (marqueur d'Influence ou carte Opportunité), celles qui se trouvaient éventuellement à la droite de cette dernière sont décalées d'une case vers la gauche, pour combler l'espace libéré. Les éventuels PV correspondants à l'emplacement libéré sur la piste Opportunités sont immédiatement perdus, ainsi que ceux liés aux marqueurs d'Influence ou jetons Affinités (qui sont retournés et replacés dans la réserve de leur propriétaire).

Si un joueur défausse une Possession donnant un jeton Affinité, il doit aussi défausser un jeton Affinité de sa réserve, ou un déjà placé sur une carte Opportunité. Dans ce dernier cas, il perd le PV correspondant.



DIKTAT

TOUR DE JEU : LE CYCLE

Une partie de Diktat est constituée d'une succession de tours appelés "Cycles".

Un Cycle est lui-même divisé en cinq phases successives : Opportunités, Développement, Manœuvres, Résolution et Fin de Cycle.

Si aucun vainqueur n'est déclaré au terme de la phase Fin de Cycle, un nouveau Cycle commence, sauf s'il s'agissait du dernier Cycle (selon le nombre de joueurs, voir encart Nombre de joueurs, p. 5).

1. OPPORTUNITÉS

L'Administrateur tire un nombre de cartes du paquet Opportunité selon le nombre de joueurs et les place, face visible, sur la piste Opportunités du plateau principal. Ensuite, il place une carte Opportunité, face cachée, sur l'emplacement prévu à cet effet.

2. DÉVELOPPEMENT

Chaque joueur reçoit :

- 3 pions Citoyen, 3 pions Garde, 3 pions Émissaire et 3 points de Pouvoir ;
- ses pions Manœuvre (autant qu'indiqué dans l'encart " Nombre de joueurs ") ;
- tous les avantages de Développement indiqués sur ses Éléments de jeu.

Ces ressources sont prises de la réserve.

3. MANŒUVRES

La phase de Manœuvres est la phase principale du Cycle. Les joueurs vont réaliser leurs actions et conduire leurs stratégies.

ADMINISTRATEUR ET RANG

Lorsque les règles parlent de l'ordre de Rang, sauf mention contraire, il s'agit de l'ordre décroissant de Rang.

La valeur de rang initiale est indiquée sur le paravent de chaque Cabale et peut être modifiée au cours de la partie selon les gains des joueurs. Par défaut, lorsqu'une égalité ou simultanéité apparaît et qu'aucune autre règle ne permet de la résoudre, l'ordre de Rang départage les joueurs.

Au début de chaque Cycle, le joueur possédant le Rang le plus élevé est désigné comme Administrateur et reçoit le jeton Administrateur.

L'Administrateur fixe l'ordre de jeu lors des phases Manœuvre et Résolution. Il remporte la plupart des égalités.

Si un joueur acquiert le Rang le plus élevé en cours de Cycle, par exemple en remportant le marqueur d'Influence du Collège de l'Harmonie, il devient immédiatement Administrateur et récupère le jeton Administrateur.

L'Administrateur désigne un joueur. En commençant par celui-ci, puis dans le sens horaire, les joueurs accomplissent une Manœuvre à tour de rôle, jusqu'à ce qu'ils aient dépensé tous leurs pions Manœuvre.

Il existe 6 types de Manœuvres possibles. Il est tout à fait possible d'accomplir la même Manœuvre plusieurs fois lors d'un Cycle.

Remarques

Des remarques sont indiquées dans le fil des règles ci-dessous. Elles regroupent des précisions qui ne vous seront utiles que dans des situations rares. Vous pouvez les ignorer lors de votre première lecture et vous y reporter au besoin.

Certains Éléments de jeu peuvent contredire les règles présentées ici. Dans ce cas, ils prévalent sur le livret de règles.

Les pions Manœuvre d'un joueur servent à compter ses actions déjà réalisées et celles restantes. Lors de chaque Manœuvre, le joueur place un pion sur la case correspondante de son plateau de Cabale, ou au sommet d'une pile de pions Agent dans le cas de la Manœuvre Envoyer une équipe. Pour savoir combien de fois un joueur va encore pouvoir jouer lors de cette phase, il suffit de compter ses pions Manœuvre restants.

ENVOYER UNE ÉQUIPE

C'est la Manœuvre clef de Diktat. Le joueur désigne un secteur et y place autant de pions Agent de sa réserve qu'il veut, dans l'ordre de son choix.

Ces pions sont placés face cachée, en une seule pile. Pour indiquer que la pile lui appartient, il place l'un de ses pions Manœuvre au sommet.

Toutes les combinaisons de pions Citoyen, Garde ou Émissaire sont possibles.

Chaque secteur ne peut contenir que 2 piles (ou 3 piles pour une partie à 5 joueurs). Si le secteur contient déjà le nombre maximum de piles, un joueur ne peut pas y envoyer d'équipe supplémentaire.

Un joueur peut envoyer plusieurs équipes dans un même secteur en plusieurs Manœuvres.

ESPIONNER

Le joueur peut regarder 2 éléments, parmi :

- des pions de n'importe quelles piles posées sur le plateau principal (1 pion = 1 élément) ;
- la carte Opportunité face cachée (1 carte = 1 élément).

Le joueur n'a pas à montrer publiquement l'élément espionné (bien qu'il le puisse, s'il le souhaite). Il le regarde, puis le repose au même endroit. Le joueur ne doit pas changer l'ordre des pions dans la pile.

Lors de chaque Manœuvre Espionner, un joueur peut regarder un élément supplémentaire par jeton Espion qu'il possède.

Remarques

Lorsqu'un joueur espionne des pions, il n'est pas tenu de les désigner dans la même pile, ni dans le même secteur. Il n'est pas obligé de choisir des pions appartenant au même joueur. Il regarde n'importe quel pion posé sur le plateau. Il n'est pas obligé de regarder les pions d'une pile dans un ordre particulier : il peut regarder le 3^e pion d'une pile, puis le 1^{er}, par exemple.

Dans la même Manœuvre, un joueur peut espionner à la fois des pions et des cartes.

ASSASSINER

Lors de cette Manœuvre, le joueur réalise un Assassinat, ou plusieurs s'il possède des jetons Assassin.

Lors d'un Assassinat, le joueur révèle un pion adverse d'une pile posée sur le plateau. Ce pion est montré à tous.

S'il s'agit d'un Citoyen, il est défaussé.

S'il s'agit d'un Émissaire, bien joué ! L'Émissaire est défaussé et le joueur ayant réalisé l'Assassinat gagne 3 PP issus de la réserve pour refléter la terreur qu'il fait peser sur le Bloc.

En revanche, s'il s'agit d'un Garde, l'Assassin est neutralisé. Le Garde est défaussé et le joueur ayant réalisé l'Assassinat doit céder 2 PP au joueur ciblé. La Manœuvre est immédiatement terminée, même si le joueur aurait pu réaliser d'autres Assassinats.

Si le joueur possède un ou plusieurs jetons Assassin, il peut enchaîner autant d'Assassinats, les uns après les autres, tant qu'il ne révèle pas un Garde, ce qui met fin à sa Manœuvre.

Remarques

Le joueur ne regarde pas le pion ciblé avant de le retirer : s'il n'a pas espionné ou négocié les bonnes informations, il doit choisir au hasard.

S'il assassine plusieurs pions, il n'est pas tenu de les désigner dans la même pile, ni dans le même secteur. Il n'est pas obligé de choisir des pions appartenant au même joueur : il assassine n'importe quel pion du plateau. Un joueur peut décider de terminer sa Manœuvre Assassinier même s'il lui reste un ou plusieurs jetons Assassin.

ÉTENDRE SON INFLUENCE

Le joueur gagne 1 point de Pouvoir.

Il peut défausser un unique pion Agent de n'importe quel type (Citoyen, Garde ou Émissaire) ou un jeton Assassin ou Espion pour gagner 1 PP supplémentaire.

DÉVELOPPER SA CABALE

Le joueur défausse autant de PP qu'indiqué sur le prochain emplacement libre de la piste de Cabale de son plateau de Cabale. Il choisit l'une de ses cartes Cabale et la place sur cet emplacement. Ses effets sont immédiatement actifs.

Certains emplacements de la piste indiquent un gain de Points de Victoire. Ils sont remportés dès que le joueur place une carte sur cet emplacement.

Remarques

Un ordre conseillé est indiqué sur les cartes Cabale. Il est destiné aux joueurs menant leurs premières parties de Diktat et ne souhaitant pas plonger dans les méandres tactiques de leur Cabale avant d'avoir maîtrisé le moteur du jeu. Un joueur à l'aise avec ce

dernier peut jouer les cartes Cabale dans l'ordre de son choix.

MANŒUVRE SPÉCIALE

Certains Éléments de jeu décrivent des Manœuvres spéciales. À son tour, le joueur peut jouer l'un de ses pions Manœuvre pour effectuer l'une d'elles. L'Élément de jeu est ensuite Utilisé.

L'ART DE LA POLITIQUE

Diktat est un jeu de bluff, d'alliances et de trahisons. Les principes d'interaction suivants s'appliquent.

LIBRE ÉCHANGE

Dans Diktat, les joueurs peuvent passer les accords qu'ils désirent. Ils peuvent librement s'échanger leurs pions, jetons, marqueurs ou cartes Opportunité, en paiement de service ou par pure philanthropie. Des échanges de service sont possibles. Par exemple, un joueur peut assassiner des pions dans un secteur où il n'a pas de pile, à la demande d'un autre joueur, gratuitement ou contre rémunération.

ÉCHANGE D'INFORMATION

Un joueur peut révéler - gratuitement ou contre paiement - à tout ou partie des autres joueurs, des informations en sa possession (nature des pions adverses dans une pile, nature d'une carte Opportunité cachée, etc.).

LAISSER SA PLACE

À n'importe quel moment, un joueur peut accepter de laisser sa place dans un secteur à un autre joueur et d'y retirer l'une de ses piles. Ses pions sont alors défaussés.

" SUR L'ARTEFACT "

À Diktat, la félonie est une arme. Aussi, lorsque deux joueurs tombent d'accord sur un arrangement, ils peuvent sceller leur entente en jurant " sur l'Artefact ".

Par cette formule, les deux parties s'engagent à respecter leur part du contrat et à dire la vérité. Un joueur est tenu de respecter un engagement fait sous serment. S'il ne respecte pas sa parole, il perd immédiatement un Point de Victoire.

4. RÉSOLUTION

Lors de la phase de Résolution, les joueurs s'affrontent pour le contrôle des secteurs. Deux étapes se succèdent : la Révélation et la Conquête des secteurs.

RÉVÉLATION

Tout d'abord, l'Administrateur retourne face visible la carte secrète de la piste Opportunités du plateau principal. Celle-ci pourra être réclamée comme les autres lors de l'étape suivante.

CONQUÊTE D'UN SECTEUR

L'Administrateur désigne un secteur contenant au moins une pile de joueur.

Les pions de tous les joueurs présents y sont retournés. Le joueur qui a le plus d'Émissaires est déclaré Vainqueur du secteur.

Si plusieurs joueurs sont à égalité pour déterminer le Vainqueur, une Lutte de pouvoir éclate (voir plus loin). Toutes les autres égalités sont résolues par ordre de Rang.

En commençant par le Vainqueur, puis dans l'ordre décroissant du nombre d'Émissaires, les joueurs vont réaliser des prises, à tour de rôle.

Lorsqu'il réalise une prise, un joueur défausse l'un de ses Émissaires dans le secteur et prend un Trophée (voir plus bas). Puis c'est au joueur suivant de faire de même.

Un joueur qui ne possède pas ou plus d'Émissaire dans le secteur ne peut pas réaliser de prise.

Lorsque tous les joueurs ont réalisé une première prise, un nouveau tour de prises commence dans le même ordre, en commençant par le Vainqueur. Les prises s'enchaînent jusqu'à ce que tous les joueurs aient réclamé autant de Trophées qu'ils avaient d'Émissaires ou qu'il n'y ait plus de Trophée disponible.

Par exemple, si un joueur A a trois émissaires et le joueur B en possède un :

- Joueur A choisit un Trophée
- Joueur B choisit un Trophée
- Joueur A choisit deux Trophées
- S'il n'y a plus de Trophée, les prises s'arrêtent.

LUTTE DE POUVOIR

Lorsqu'une Lutte de pouvoir éclate, chaque joueur impliqué prend secrètement autant de PP qu'il veut de sa réserve et les place dans son poing fermé.

Les joueurs dévoilent leurs mises en même temps. Celui qui a misé le plus est déclaré Vainqueur. Il réalise sa prise en premier, suivi par celui ayant fait la deuxième plus grosse mise, etc. En cas d'égalité de mise, l'ordre de Rang s'applique.

Tous les PP misés sont ensuite défaussés.

LES TROPHÉES

Comme Trophée, le joueur peut :

- **prendre une carte Opportunité de la piste**
Le joueur prend sur la piste Opportunités du

plateau principal une carte liée à ce secteur. Il la place sur l'emplacement libre le plus à gauche de la piste Opportunités de son plateau de Cabale. Il bénéficie immédiatement de ses effets. S'il n'a plus d'emplacement libre sur sa piste Opportunités, il place la carte à côté de son plateau de Cabale et gagne 2 PV.

Pour chaque symbole d'Affinité de la carte, le joueur peut retourner l'un de ses jetons Affinité correspondants (s'il en possède) et le placer sur la carte. Il gagne alors 1 PV. En outre, un nombre de Points de Victoire est indiqué sous certains emplacements de carte des plateaux de Cabale.

LES MARQUEURS D'INFLUENCE

Voici les effets des marqueurs d'Influence. Lorsqu'un joueur possède les deux marqueurs d'un secteur, les effets du niveau 2 remplacent ceux du niveau 1. Les Gains sont perdus si le joueur perd le marqueur qui les octroie.

Secteur	Effet niveau 1	Effet niveau 2
Nouvelle Ville	(Gain) 1 Point de Victoire.	(Gain) 2 Points de Victoire.
Malá Strana	(Développement) 1 Émissaire.	(Développement) 1 Émissaire et 1 PP.
Hypogées	(Développement) 1 Espion.	(Développement) 2 Espions.
Karst	(Développement) 1 Assassin.	(Développement) 2 Assassins.
Faubourgs	(Développement) 2 Citoyens.	(Développement) 3 Citoyens.
Combinat	(Développement) 1 PP.	(Développement) 2 PP.
Forteresse	(Développement) 1 Garde.	(Développement) 2 Gardes.
Josefov	(Gain) 2 Affinités au choix.	(Gain) 3 Affinités au choix.
Centre Motol	(Manifestation) Permet de jouer deux fois de suite ou de sauter son tour.	(Manifestation) Permet de jouer deux fois de suite ou de sauter son tour ou de déplacer l'une de ses piles d'un secteur à un autre.
Collège de l'Harmonie	(Gain) +10 en Rang.	(Gain) +20 en Rang.
Vieille Ville	Le joueur Développe sa Cabale immédiatement et gratuitement.	Le joueur Développe sa Cabale immédiatement et gratuitement, puis gagne 3 PP. Lorsque le deuxième marqueur Influence de la Vieille Ville est empilé sur le premier, le joueur conserve la carte Cabale obtenue avec le niv. 1, et gagne 3 PP.
Artefact	(Manifestation) Le joueur peut prendre jusqu'à deux de ses pions d'une pile et les déplacer sur une ou deux de ses piles présentes dans d'autres secteurs.	(Manifestation) Le joueur peut prendre jusqu'à deux de ses pions d'une pile et les déplacer sur une ou deux de ses piles présentes dans d'autres secteurs. En plus, le joueur ne défausse pas de PP lors d'une Attaque des Autres.

Ces points sont immédiatement gagnés lorsque le joueur y place une carte.

- prendre un marqueur d'Influence

Le joueur prend un marqueur d'Influence du secteur et le place dans la zone "Influence" de son plateau de Cabale.

Un joueur peut avoir deux marqueurs d'Influence du même secteur. Leurs effets ne se cumulent pas : le deuxième est posé sur le premier, face "2" visible.

Un joueur ne peut avoir que 5 marqueurs d'Influence en même temps. S'il en gagne un sixième, il doit défausser le marqueur de son choix pour faire la place au nouveau.

NOUVELLE CONQUÊTE OU FIN

Une fois qu'un secteur est résolu, les joueurs en défaussent tous les pions. Puis, l'Administrateur désigne un autre secteur qui contient au moins une pile de pions et une nouvelle Conquête commence (reprenez à "Conquête d'un secteur").



ATTAQUE DES AUTRES

Si une carte portant une icône Attaque des Autres se trouve sur la piste Opportunités à la fin de la phase de Résolution, l'effet d'une Attaque des Autres est déclenché.

L'Effet d'une Attaque des Autres peut changer selon les Configurations utilisées.

Dans le jeu de base, chaque joueur doit défausser 1 PP par PV qu'il possède.

Les secteurs sont ainsi résolus les uns après les autres, jusqu'à ce que toutes les piles de pions aient été défaussées. Lorsque c'est le cas, la phase Fin de Cycle débute.

5. FIN DE CYCLE

Si au moins un joueur possède 10 PV ou si le dernier Cycle vient d'être joué, la fin de partie est déclenchée (voir plus bas).

Sinon, les joueurs défaussent tous leurs pions Agents (Citoyens, Gardes et Émissaires), ainsi que leurs jetons Assassins et Espions. Ils conservent leurs PP, leurs jetons Affinité et leurs jetons spéciaux de Dotation (Blockhaus pour la Garde Noire, Révolte pour la Résistance, etc.).

Ils retirent tous les jetons Utilisés de leurs Possessions et les défaussent.

Enfin, les cartes restant sur la piste Opportunités sont défaussées.

Un nouveau Cycle commence. Reprenez à la phase 1. Opportunités.

LES CONFIGURATIONS

Des extensions peuvent venir se greffer au jeu de base de Diktat pour étendre l'expérience de jeu, renouveler sa proposition ludique et aborder des thématiques différentes de l'univers de NOC. Chacune apporte du matériel et des règles additionnelles. Ces suppléments portent le nom de Configurations. Ils peuvent être utilisés indépendamment ou conjointement, au choix des joueurs.

La présente boîte de base contient une première Configuration : les Autres (voir plus loin).

FIN DE PARTIE

Chaque joueur perd 1 PV par jeton Dette qu'il possède.

Le joueur possédant le plus de Points de Victoire remporte la partie et impose son Diktat.

En cas d'égalité, c'est le joueur qui a le plus de PP qui gagne. Si les joueurs ne se départagent toujours pas, ils sont ex-æquo.

TERMINOLOGIE

Des points de règles, cartes Opportunité et marqueurs d'Influence recourent à des termes spécifiques dont voici le détail. Reportez-vous à cet encart en cas de besoin :

Administrateur : il s'agit du joueur dont le Rang est le plus élevé. Il décide de l'ordre de jeu lors des phases du Cycle. Il remporte aussi la plupart des égalités.

Affinité : pour chaque symbole Affinité présent sur ses cartes Opportunité, un joueur peut utiliser un jeton Affinité correspondant de sa réserve pour gagner 1 PV. Il place alors le jeton Affinité retourné sur la carte portant le symbole. Un joueur peut retourner un jeton Affinité qu'il possède et marquer le PV correspondant à tout moment. Lorsqu'un joueur gagne une Affinité supplémentaire, il prend un jeton Affinité et le rajoute à sa réserve.

Agents : les pions Agents sont les pions Citoyens, Gardes et Émissaires des Cabales. Les Émissaires permettent de saisir les Opportunités dans les secteurs, les Gardes de protéger les autres Agents et les Citoyens de dissimuler les Émissaires. Les différents types d'Agents sont utilisés pour certaines capacités.

Assassin : un jeton Assassin permet de révéler un pion Agent supplémentaire lors de chaque Manœuvre Assassin du Cycle. Il doit être placé à côté du plateau de Cabale pour être visible des autres joueurs. Il n'est pas dépensé lorsque le joueur assassine : il indique juste que le joueur peut assassiner un pion supplémentaire.

Autres : les créatures hantant l'Artefact. Elles sont jouées principalement dans la " Configuration : les Autres " comme une force autonome disposant de ses propres pions Agents : des Citoyens Autres (les Parasites), des Gardes Autres (les Abominations) et des Émissaires Autres (les Vecteurs). Lorsqu'un effet de jeu permet d'affecter un Citoyen, Garde ou Émissaire, le joueur actif peut cibler un Agent Autre du type correspondant.

Capacité : le joueur gagne cette capacité gratuite et permanente, tant qu'il conserve la Possession.

Cycle : un tour de jeu, divisé en cinq phases successives : Opportunités, Développement, Manœuvres, Résolution et Fin de Cycle.

Développement : les ressources indiquées par cette Possession sont récoltées par son propriétaire à chaque phase de Développement.

Dotation : matériel spécifique d'une Cabale qu'elle reçoit en début de partie, lors de la mise en place.

Échanger / payer : le joueur peut défausser les éléments indiqués pour obtenir l'effet ou l'élément indiqué. L'échange ou le paiement ne peut être effectué qu'une fois par utilisation.

Éléments de jeu : le terme désigne les marqueurs d'Influence, cartes Opportunité, cartes Cabale, paravent, plateau de Cabale et tous les pions et jetons. Selon le contexte, il peut s'agir de ceux en jeu, sur le plateau, ou appartenant à un joueur.

Espion : un jeton Espion permet de regarder un élément supplémentaire lors de chaque Manœuvre Espionner du Cycle. Il doit être placé à côté du plateau de Cabale pour être visible des autres joueurs. Il n'est pas dépensé lorsque le joueur espionne : il indique juste que le joueur peut espionner un élément supplémentaire.

Fléau : ces cartes Opportunité sont souvent sans effet mais possèdent un score de Noirceur important.

Gain : le joueur gagne l'avantage indiqué. S'il perd l'élément de jeu, il perd le gain également.

Manifestation : le titulaire de cette Possession peut déclencher ses effets à n'importe quel moment d'un Cycle. Cela ne coûte pas de Manœuvre. Une fois les effets résolus, la Possession est Utilisée.

Manœuvre spéciale : la Possession donne accès à une Manœuvre spéciale ayant un effet spécifique. Une fois jouée, la Possession est Utilisée.

Noirceur : valeur indiquée en haut à droite des cartes Opportunités. Elle est utilisée au cours des parties avec les extensions comme la " Configuration : les Autres ".

Possession : le terme désigne indistinctement une carte Opportunité ou un marqueur d'Influence possédé par un joueur.

Rang : le statut d'une Cabale. La Cabale possédant le Rang le plus élevé est nommée l'Administrateur. Ce dernier dicte l'ordre de jeu et remporte la plupart des égalités.

Utilisé : lorsqu'un effet indique qu'un Élément de jeu est "Utilisé", le joueur place un jeton Utilisé sur ce dernier. Il ne pourra plus se servir de

l'Élément de jeu tant que le jeton Utilisé n'aura pas été défaussé. À la fin d'un Cycle, tous les jetons Utilisés sont défaussés.

SURVOL STRATÉGIQUE : LES SECTEURS DE PRAGUE

Le Bloc de Prague est cosmopolite. Ses secteurs présentent des saveurs spécifiques. Les Opportunités qui peuvent y apparaître ont tendance à correspondre à certains types de ressources ou de capacités. En voici un survol :

LA NOUVELLE VILLE : les immeubles brutalistes et art-déco de ce secteur accueillent les centres administratif et financier de la ville. Ses Opportunités rapportent souvent des Points de Victoire ou de Pouvoir.

MALÁ STRANA : vieux quartier isolé et favorisé, il accueille les anciennes familles bourgeoises du Bloc. Ses Opportunités rapportent souvent des Émissaires ou du Pouvoir.

LA VIEILLE VILLE : centre culturel du Bloc, ce secteur est considéré comme le cœur de Prague, autant que la Nouvelle Ville est son esprit et la Malá Strana son âme. Ses Opportunités permettent de faire appel à sa population compétente pour obtenir des Manœuvres additionnelles.

LES HYPOGÉES : le contrôle de ces vastes complexes souterrains établis sous le Bloc permet des ruses inédites et une mobilité accrue. Ses Opportunités renforcent les rangs des espions des Cabales.

LE KARST : bidonville ultraviolent en périphérie du Bloc, ce secteur est une source intarissable de gros bras et de criminels. Grâce à ses Opportunités, les Cabales peuvent recourir aux services d'assassins sans scrupules.

LES FAUBOURGS : ce secteur misérable sert de foyer à beaucoup d'ouvriers et citoyens de basse extraction œuvrant au Combinat. Ses Opportunités étendent la main d'œuvre des Cabales.

LE COMBINAT : gigantesque enclave industrielle, il emploie une grosse partie des citoyens de bas rang qui y travaillent jusqu'à la mort. Ses Opportunités apportent du Pouvoir aux Cabales.

LE CENTRE MOTOL : principal centre de recherche de la Direction du Progrès, ce secteur est le creuset d'inventions troublantes susceptibles de modifier les règles de la physique elle-même. Ses Opportunités donnent accès à des capacités inattendues impactant l'ordre du Cycle.

LE COLLÈGE DE L'HARMONIE : la Direction de l'Harmonie est la gardienne de la Voie, dogme à la croisée de la religion et de la science, tournée vers la vénération et la compréhension de l'Artefact. Ses membres sont influents et ses décisions sans appel. Ses Opportunités améliorent le Rang des Cabales.

JOSEFOV : enclave offerte à la communauté juive de Prague, elle regroupe ses artisans les plus prestigieux. Ses Opportunités confèrent de précieuses Affinités aux Cabales.

LA FORTERESSE : la forteresse de Vysehrad est le quartier général de la Garde Noire de Prague. Sa silhouette fait contrepoint à celle, hantée et embrumée, du Hrad. Ses Opportunités permettent aux Cabales de recruter de puissants Gardes.

L'ARTEFACT : d'où sortent les Autres prêts à infiltrer Prague. Ses entrailles dissimulent de troublantes révélations. Ses Opportunités sont à double tranchant et constituent souvent des L'éaux auxquels les Cabales doivent s'opposer.



UN NOUVEL ORDRE MONDIAL

L'UNIVERS DE DIKTAT

La nuit est tombée sur le monde. La Terre a été engloutie par l'Artefact, un objet impossible surgi du fond de l'espace et du temps.

Condamnée à la soumission, l'Humanité s'est retranchée dans les Blocs, cités-États autonomes gouvernées par la puissante Administration. L'apocalypse est en marche mais dans ces ténèbres, plusieurs factions poursuivent un combat à mort pour imposer leur hégémonie.

Germant sur la pourriture du nouvel ordre mondial, tandis que le compte à rebours de l'apocalypse touche à son terme, des cabales au sein de ces factions ont décidé de faire mouvement pour s'emparer du pouvoir. L'avenir est une utopie mais, s'il devait exister, elles sont résolues à l'écrire selon leurs termes.

Ces maîtres conspirateurs se lovent dans tous les rangs de la société nocturne, des salons de l'élite aux faubourgs misérables. Ils sont unis seulement par l'ambition, mais divisés par la culture, les méthodes et surtout, l'idéal.

LES FACTIONS DE DIKTAT

L'Administration est tout. Autoritaire, productiviste, rationaliste jusqu'à l'inhumain, elle se veut l'intercesseur entre l'humanité et l'Artefact.

Elle est la voix d'un projet supérieur dont elle est complice et qu'elle prétend être la seule à pouvoir comprendre. Ses puissants Ministères gèrent tous les aspects de la civilisation de la nuit.

La Coordination est une implacable machine bureaucratique qui catalogue, évalue, juge et règne en maître absolu sur la société sans aube.

Les usines tentaculaires, chaînes interminables et Hypogées souterraines de L'Effort engloutissent Cycle après Cycle les ouvriers des cités dortoirs pour recracher les biens et denrées nécessaires à la survie de tous.

L'Édification se cache derrière des choix urbanistiques et architecturaux parfois absurdes, mais elle trace les routes, érige les immeubles, dresse les



remparts et alimente les centrales qui permettent au Bloc de perdurer.

L'Intégrité soigne sans douceur et recense sans égard les populations. Elle lutte contre les épidémies, orchestre les quarantaines, administre les traitements de fond et les compléments nécessaires à la productivité des ouvriers.

La Garde Noire patrouille dans les rues et défend les remparts. Ses soldats sont l'instrument du pouvoir, omniprésents tenants de la violence légitime, protégeant le Bloc des menaces extérieures autant que de la dissidence intérieure.

L'Harmonie étudie l'Artefact afin de faire appliquer sur Terre ses mystérieux préceptes. Elle veille à la conformité des citoyens, de leur naissance à leur mort.

Le Progrès adapte la technologie et explore les voies ouvertes par le nouveau paradigme terrestre. Ses disciplines maîtresses vont aujourd'hui de l'énergie quantique offerte aux

hommes par l'Artefact, à la rustique bio-ingénierie du Phage.

La Police secrète est la main invisible de l'Administration. Elle traque les signes d'inconformité physique ou idéologique. La PoliSec est partout et nulle part. Ses agents bénéficient de prérogatives illimitées, justifiées par l'intérêt supérieur de leur mission. Quelle qu'elle soit.

Les Syndicats constituent un neuvième ministère informel. Dans une société totalitaire, ils sont le seul contre-pouvoir portant la voix de la population plongée dans un combat inégal contre le système, si ce n'est les Pègres gangrenant les banlieues oubliées ou la Résistance armée.



" Le Bloc demeure. Né de la Nuit, en son nom, il demeure. Son nouvel ordre est la voie. La survie est son legs. La faiblesse est une trahison ; la conformité, une évidence. L'avenir se fait de sang et de sueur. Les vies sacrifiées sont le terreau du renouveau. Le temps du doute est révolu. Plus rien ne compte sauf la victoire. Par tous les moyens nécessaires. "

LA NOIRCEUR

Le joug de l'Administration est écrasant mais il n'est pas sans fondement, car sous la masse impensable de l'Artefact, un mal s'épanche.

Cette force terrifiante, la Noircœur, affecte les vivants des étendues abandonnées aux ruelles sordides des quartiers industriels, et jusqu'aux offices décadents des puissants. La paranoïa qu'elle fait peser sur les populations est presque plus dangereuse que ses symptômes réels. Sa nature et sa cause sont un mystère. Le Fiel, liquide noir et visqueux qui s'écoule parfois de l'Artefact, est-il bien son vecteur principal, comme l'indique l'Harmonie ?

Une chose est sûre. Le Fiel entretient une relation étroite avec le pire de tous les maux : les Autres.

Engendrés par la nuit, imbibés de Fiel, les Autres sont la source de nombreuses légendes qui agitent les citoyens, des murailles à la Nouvelle Ville. Ennemis idéalisés par la propagande, ces terribles créatures surgissent ponctuellement des Axes, les colonnes tombant de l'Artefact et l'ancrant au sol, pour harceler les troupes de l'Extérieur et fondre sur le peuple. Les rumeurs les plus terrifiantes évoquent des choses à visage humain s'infiltrant parmi les populations pour manipuler l'humanité de l'intérieur et accélérer sa chute.

PRAGUE

Du totalitarisme brutal des bureaux à l'Extérieur livré à la Nuit, des méandres de l'Objet-Dieu à la misère des banlieues, l'espoir semble avoir totalement déserté le Monde. Pourtant, un havre de lumière subsiste : Prague.

Splendide et effroyable Bloc capitale de Bohême, Prague est un joyau terni par la rudesse de son époque. Elle est un rêve chatoyant dans la nuit, un enfer fortuit et un paradis perdu qui mérite que l'on se batte pour lui. Elle est la plus prestigieuse des récompenses, pour qui remportera le jeu du pouvoir.

Prague a déjà survécu à des guerres et des épidémies, éprouvé l'Avènement de l'Objet-Dieu et vu naître l'Administration. Elle a connu des triomphes et des défaites, des conquêtes et des révoltes. Pourtant, elle n'est qu'au début de son histoire. Le destin a décidé qu'elle serait le théâtre où se jouerait le dernier acte du drame terrestre. Des événements capitaux se profilent.

En imposant votre Diktat, il vous reviendra de lui rendre la lueur de l'aube, ou de la condamner à la nuit éternelle.







CONFIGURATION : LES AUTRES

Les règles suivantes permettent d'intégrer les Autres, les monstres hantant l'Artefact, aux parties de Diktat. Ils composent une force autonome dotée de son propre agenda, qui ajoute de nouvelles menaces et options tactiques pour tous les joueurs.

MISE EN PLACE DES AUTRES

Une fois la mise en place standard accomplie, la séquence suivante est réalisée :

1. le plateau Autres est placé à côté du plateau principal. Les jetons Corruption, Ténèbres et les pions Faction des Autres sont laissés à proximité du plateau Autres ;
2. 4 pions Citoyen, 4 pions Garde et 4 pions Émissaire sont mélangés et posés sur le secteur de l'Artefact, en une seule pile face cachée. Si vous possédez l'extension Suprémie, vous pouvez utiliser ses pions Autres spécifiques à la place. Un pion Faction des Autres est placé au sommet de cette pile ;
3. une carte Fiel est choisie. Elle indique le fonctionnement des Autres pour cette partie. Dans la boîte de base, il s'agit de la carte Brume & Fiel.

LES PILES DES AUTRES

Comme les piles des joueurs, les piles des Autres sont composées de Citoyens (les " Parasites "), de Gardes (les " Abominations ") et d'Émissaires (les " Vecteurs ").

Un pion Faction des Autres est placé au sommet de chaque pile des Autres pour l'identifier.

Les piles Autres comptent dans la limite du nombre de piles pouvant se trouver dans un secteur.

Un joueur peut Espionner et Assassiner normalement des pions d'une pile d'Autres. S'il Assassine une Abomination, il paye 2 PP à la réserve et sa Manœuvre s'achève. S'il Assassine un Vecteur, il gagne 3 PP depuis la réserve.

Les piles Autres restent sur le plateau à la phase de Fin de Cycle. Elles ne sont défaussées que lorsque les règles le spécifient.

Remarques

Lorsqu'un joueur utilise un effet de jeu pouvant cibler un pion Agent adverse (Émissaire, Garde ou Citoyen), il peut cibler un pion Autres équivalent (Vecteur, Abomination, Parasite). Un effet ciblant un Vecteur, une Abomination ou un Parasite ne peut cibler qu'un pion Autre de ce type.

Lorsque l'Administrateur doit prendre des pions Autres du secteur Artefact pour les placer dans un autre secteur, il doit les prendre du haut vers le bas de la pile.

Si des pions Autres doivent être placés dans un secteur contenant déjà une pile des Autres, ils sont placés au sommet de cette dernière.

Lorsqu'un pion Autres est défaussé, il est placé au centre du plateau Autres, face visible.

Si un effet de jeu indique que les joueurs doivent prendre des pions Autres dans le secteur Artefact mais que ce dernier n'en contient pas assez, seuls les pions disponibles sont placés. Si l'Artefact ne contient plus aucun pion Autres, un jeton Corruption est placé sur le secteur.

Les jetons Corruption comptent comme des Parasites révélés (des " Citoyens " des Autres). Ils peuvent être assassinés et ils participent aux Assassinats des Autres (voir plus loin).

LE PLATEAU AUTRES

Le plateau Autres représente le cœur de l'Artefact, le repaire des Autres. Les jetons Ténèbres et les pions Autres défaussés sont posés sur sa zone centrale.

Les cartes Opportunités remportées par les Autres sont placées sur la piste de corruption, à la périphérie du plateau Autres. La première carte gagnée est placée sur l'emplacement 1, la deuxième sur l'emplacement 2, etc.

Les secteurs du plateau principal dont au moins une carte Opportunité se trouve sur la piste de corruption sont appelés " secteurs corrompus ".

Les cartes Opportunités de la piste de corruption peuvent être réclamées comme Trophée par les joueurs comme si elles se trouvaient sur la piste Opportunité.

Lorsqu'une carte est retirée de la piste de corruption, celles se trouvant sur les emplacements de rang supérieur sont décalées d'un cran pour combler l'espace laissé vide.

PHASE DE NOIRCEUR

Une sixième phase vient compléter le tour lorsque les Autres sont en jeu : la phase de Noirceur. Elle se place au tout début du Cycle, avant la phase d'Opportunités, dans cet ordre :

1. Noirceur
2. Opportunités
3. Développement
4. Manœuvres
5. Résolution
6. Fin de Cycle

Durant la phase de Noirceur, les Autres étendent leur influence sur le plateau et peuvent mettre leurs sinistres projets à exécution. La phase de Noirceur se décompose en 3 étapes.

1. RASSEMBLEMENT

Ignorez cette phase au premier Cycle.

Tous les pions Autres défaussés sont mélangés face cachée et placés sur le secteur Artefact, sous la pile Autres s'il y en a déjà une.

2. PROLIFÉRATION

L'Administrateur tire la première carte du paquet Opportunité et l'ajoute à la piste de corruption.

Les joueurs placent sur chaque secteur corrompu autant de pions Autres pris dans le secteur Artefact que le score de Noirceur de cette carte.

Si plusieurs cartes Opportunités correspondent à un même secteur sur la piste de corruption, les joueurs y placent pour chacune autant de pions que le score de Noirceur de la dernière carte tirée.

La prolifération est réalisée dans l'ordre de la piste de corruption. Les pions Autres sont placés sur le



secteur correspondant à la carte de l'emplacement 1, puis à celle de l'emplacement 2, etc. Si l'Artefact est vide avant la fin de cette phase, un jeton Corruption est placé sur tous les secteurs corrompus qui n'ont pu recevoir aucun pion Autres.

3. INFECTION

Un jeton Ténèbres est placé sur chaque secteur par tranche (entière) de 4 pions Autres qu'il contient. 1 jeton Ténèbres est placé sur chaque secteur contenant 4 à 7 Autres, 2 jetons Ténèbres sont placés sur un secteur contenant 8 à 11 Autres, etc. Il peut y avoir plusieurs jetons Ténèbres sur un même secteur. Les jetons Ténèbres ne sont pas défaussés à la phase de fin de Cycle.

ASSASSINATS DES AUTRES

Lorsqu'un joueur pose une pile dans un secteur contenant une pile Autres, ces derniers l'attaquent. Le joueur à gauche du joueur actif réalise immédiatement une Manœuvre Assassinier, avec autant d'assassins que de pions Autres et jetons Corruption dans le secteur.

Si un Garde est révélé, la Manœuvre s'arrête immédiatement et le joueur prend 2 PP de la réserve.

Le joueur réalisant la Manœuvre pour les Autres ne peut utiliser aucune capacité personnelle à cette étape. La cible ne peut pas lui communiquer d'information sur le contenu de sa pile.

RÉSOLUTION

Lorsqu'un secteur est résolu, les pions Autres qui s'y trouvent sont révélés en même temps que ceux des joueurs. Les Vecteurs Autres participent à la conquête du secteur.

Les Vecteurs remportent toujours les égalités, sans avoir besoin de participer à une Lutte de pouvoir.

Si les Autres sont Vainqueurs du secteur ou si aucun joueur n'a d'Émissaire dans le secteur, sa conquête s'arrête immédiatement. Les joueurs présents ne font aucune prise. Les Autres révélés sont mélangés et replacés en une pile sur le secteur.

Si les Autres ne sont pas Vainqueurs, ils réalisent une prise dans l'ordre normal de résolution. Lorsque les Autres réalisent une prise, un de leurs Vecteurs est défaussé du secteur, puis chaque joueur doit défausser l'un de ses Émissaires. Si les Autres ne sont pas Vainqueurs du secteur, les pions Autres en sont défaussés à la fin de la conquête.

À la fin de la phase de Résolution, chaque carte qui reste sur la piste Opportunités est ajoutée à la piste des secteurs corrompus.

VICTOIRE DES AUTRES

Si une septième carte est ajoutée à la piste des secteurs corrompus, ou qu'un septième jeton Ténèbres est posé sur le plateau principal, les Autres submergent Prague. Les joueurs perdent ensemble immédiatement.

BRUME & FIEL

LES JETONS TÉNÈBRES

Dans cette Configuration, les jetons Ténèbres représentent le Fiel et la Brume hantée qui s'empare du secteur.

Tant qu'un jeton Ténèbres est placé sur un secteur, les joueurs ne peuvent prendre une carte qui lui est attachée ou ses marqueurs d'Influence.

Comme un trophée, un joueur peut défausser un jeton Ténèbres.

ATTAQUE DES AUTRES

La première carte du paquet Opportunités est tirée et ajoutée à la piste des secteurs corrompus.

MARQUEUR D'INFLUENCE ARTEFACT

Lorsque la Configuration les Autres est utilisée, l'effet du marqueur Influence Artefact est :

Niveau 1 : (Manifestation) Le joueur déplace jusqu'à deux pions Autres d'un secteur à un autre.

Niveau 2 : En plus de l'effet de niveau 1, (Capacité) le joueur peut prendre comme Trophée des cartes Opportunités ou marqueurs d'Influences dans les secteurs contenant des jetons Ténèbres.

LEXIQUE DES ICÔNES

PIONS AGENTS



Pion Citoyen



Pion Garde



Pion Émissaire

MANŒUVRES & ACTIONS



Manoeuvre
assassiner



Manoeuvre
espionner



Déplacer une pile



Sauter son tour



Rejouer



Utilisé



Retirer un pion
Utilisé



Blockhaus



Révolte

RESSOURCES



Affinité Artefact



Affinité Politique



Affinité Peuple



Affinité Toutes



Un jeton Affinité
au choix



Assassin



Espion



Point
de Victoire



Point
de Pouvoir



Rang
du joueur

TYPE D'ÉLEMENTS



Capacité



Développement



Manceuvre
Spéciale



Manifestation



Gain



Fléau

LES AUTRES



Faction Autres



Attaque
des Autres



Déplacer un pion
Autre



Pion Agent
Autres



Immunité
aux attaques des
Autres

DIVERS



Convertir



Échanger



Utiliser



Possession



Carte
Opportunité



Carte
Opportunité
secrète

BACKERS

BOUTIQUES PARTENAIRES :

Agorajeux, L'Autre Monde, Black Book Éditions, Excalibur, Philibert, Trollune

HÉROS DU BLOC

Éric Arnos,
Marc Aubry,
Guillaume Avarello,
Sébastien Badie,
Cédric Balmat,
Enguerrand Barisio,
Francois Barlier,
Aurelien Bathelet,
Christophe Bellangeon,
Pascal Bellebouche,
Sébastien Berard Bergery,
Florent Bernicot,
Rémi Bertoia,
Arnaud Besson,
Fabrice Besson,
Romain Bigant,
Philippe Blanc,
Matthieu Blondy,
Nicolas Boisset,
Alexandre Bollinger,
Frédéric Borzee,
Guillaume Bouillon,
Romain Boury,
Damien Bouvier,
Baptiste Brémond,
David Bres,
Anthony Brier,
Mathieu Bruneau,
Guillaume Bruneau,
Lionel Brunet,
Thomas Brunint,
Julien Bubreg,
David Burckle,
Matthieu Burel,
Alexandre Burnet,
Quentin Bustarret,
Alexandre Byache,
Sebastien Calas,
David Cardoso,
Dimitri Caro,
Adrien Cavanhac,
Alexandre Celeschi,
Loïc Chambrelan,
Alexandre Chapon,

Jimmy Chapuis,
Olivier Chardon,
Jesse Charlès,
Thomas Charlut,
Niels Chatagnat,
Christophe Chelabi,
Michel Cheyrias,
Jessy Cheyrias,
Jonathan Choudjaye,
Camille Chouvelon,
El Chunchu,
Fabrice Ciacchi,
Thomas Clerfeuille,
Nicolas Coaching,
Lloyd Colart,
Remi Coufourier,
Félix Coulon,
Matthieu Courilleau,
Vincent Courtois,
Julien Couvidat,
Gérald Crest,
Julien Cristofani,
Luc Crouzat,
Éric Cudennec,
Bertrand Curot,
Sylvain Dabrowski,
Daedante,
Daemonkarl,
Ludovic Danigo,
Corentin Darcy,
Jérôme Davin,
Alves De Oliveira,
David De Sousa,
Cédric De Pestel,
Fabian Delahousse,
Maxime Delmau,
Guillaume Dépret,
Gob Deschamps,
Thomas Descusses,
Simon Desmoulins,
Basile Deustua,
Trevor Deynes,
Vincent Di Maiolo,
Jérémy Diaz,

Serena Diazzi,
Cédric Doffe,
Olivier Doutrellot,
Jérôme Drouin,
Vincent Duc,
Vincent Ducrocq,
Jerome Duhau,
Guillaume Dullian,
Cyril Dupont,
France Dupuis,
Olivier Durand,
Quentin Duval,
Gilles Duval,
Quentin Duverger,
Jean-Marc El Baki,
Pierre Engel,
Pierre Eustache,
Tanguy Ezersky,
Jerome Fancelli,
Renaud Fauconnet,
Maxime Faure,
Paul-Henri Faure,
Benjamin Faverot,
Mickaël Ferreira,
Mister Flo,
Olivier Floirat,
Nicolas Folin,
Julien Fossier,
Matthias Fuzeau,
Sandrine Gaillard,
Franck Gaillot,
Christophe Gautherot,
Guillaume Germain,
The Geyc,
Pierre-Yves Gilson,
Gilles Giordano,
Florian Giraud,
Bernard Girier,
Alexandre Glize,
Mathys Glumineau,
Cyril Gouot,
Florian Grenier,
Frederic Grillet,
GrindPlayer,

Rémi Groubert,
Stefen Gueguen,
Jeremy Guilbon,
Denis Guillaneux,
Morgan Guillotin,
Francois Haguette,
Laurent Hansen,
Sebastien Hauguel,
Thibaud Hecq,
Marie Herbepin,
Maxime Hermes,
Mathieu Herry,
Clément Hess,
Arnaud Hiebel,
Régis Hocquel,
Guillaume Infantes,
Inikill,
Michael Jasmin,
Nicola Jhazraei,
Thomas Jolivel,
Benoit Jung,
Raphael Kahn,
Samy Kartas,
Nicolas Khazraei,
Romain Kluge,
Ophélie Koering,
Laurent Krantz,
Julien Lagreca,
Christian Lajambe,
William Landry,
Vincent Lapage,
Mickael Laven,
Mathieu Le Breton,
Yann Le Droff,
Philippe Le Gall,
Christophe Lebrun,
Antoine Lecacheur,
Vincent Lefebvre,
Sébastien Legrand Gomes
Carreira,
Matthieu Legrand,
Olivier Leprince,
Joshua Letellier,
Hugo Lichère,



BACKERS

Philippe Liot,
Emmanuel Loison,
Yann Loizeil,
Vincent Louazon,
Fabien Lozach,
Selva Ludovic Boutemy,
Ludovore,
Melwyn Lunargent,
Laurent Macabet,
François Machere,
Andrea Magnollfi,
Raphaël Malégol,
Nicolas Mallet,
Taïeb Manai,
Arnaud Manié,
Laurent Manologlou,
Olivier Marichez,
Paul Maritan,
Mathieu Martaresche,
Adrien Martel,
Thibaud Martinez,
Loïc Masset,
Fabien Mélanie,
Florian Mercier,
Merlipili,
Bertrand Milési,
Vincent Mineaud,
Cedric Monin,
Mickael Morand,
Romain Moreau,
Romain Moreau,
Josselin Moreau,
Anthony Morel,
Sébastien Moroso,
David Mot,
Benjamin Mougnot,
Jocelyn Mourier,
Mwillou,
Pierre Nicolas,
Sylvain Nohannic,
Aurelien Noiraud,
Thomas Ollier,
OstrichMilk,
Saidou Ouedraogo,

Éric Panaye,
Stéphane Paquay,
Bastien Pavion,
Quentin Payan,
Matthias Payet,
Fabien Pellet,
Hugues Perruchot,
Emmanuel Petit,
Samy Petiteville,
Adrien Pietrement,
Alexandre Plumain,
Flavien Poinçot,
Brieuc Porcheron,
Marc Postaire,
Thibaud Poullaouec,
Alexandre Pouteau,
Federic Pialla,
Liam Pruvost,
Dimitri Quentin,
Rador,
Renaud Raison,
Alexis Raynal,
David Receveur,
RedKane,
Revel,
Sylvain Rivas,
Maxime Roch,
Nathalie Rohaut,
Rqsta,
Adrien Rulliat,
Candy Sabatier,
Gauthier Sanchez,
Stéphane Sarti,
Philippe Sauger,
Nicolas Sauton,
Nicko Schelian,
Adrien Scherier,
Thomas Simon,
Vivien Simond,
Pierre-François Soulez,
Vinz Soulvince,
Spark,
SuperB,
Nicolas Steis,

Anne Stemper,
ThalieNa,
Bertrand Tim,
Olivier Tonnoir,
Gerard Top,
Marc Tordjman,
David Torregrossa,
Julien Toulat,
Benoit Tremblay,
Samuel Trossarello,
Steve Trouve,
Gautier Tugdual,
Sebastien Urbin,
Mathieu Valleray,
Laurent Van Rompu,
Stéphane Vandevuer,
Kelvin Vargas-Garcia,
Oliver Vasquez,
Nicolas Vermeulen,
Kevin Vernier,
Thomas Vitry,
Guy Von Allmen,
Wegrich,
Wildwillo007,
Kim Williams,
Xeoslaenor,
Willfried Zerringer,

UN JEU DE MIKAËL CHEYRIAS

Conception graphique et mise en page:

Thomas Puggelli, Valentin Lauzier

Coordination:

Mathieu Herry, Jocelyn Mourier

Conseils et développement:

Fabrice Besson, Mathieu Herry, Jocelyn Mourier, Sylvain Rivas,
Mickaël Sibeud

Relectures:

Fabrice Besson, Mathieu Herry, Fabien Pellet

Support:

Fabrice Besson, Michel Cheyrias, Jessy Cheyrias, Jocelyn Mourier,
Fabien Pellet, Sylvain Rivas, Mickael Sibeud

Éléments graphiques:

Johann Bodin, William Bonhotal, Tarik Boussekine, Cédric Chaillol,
Thomas Puggelli, Pascal Quidault

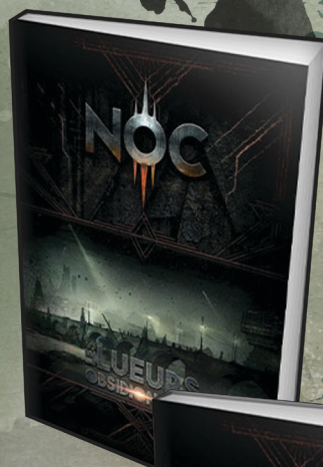
Playtests:

Antoine Bauza, Fabrice Besson, Cédric Chaillol, Elwin Charpentier,
Matthieu Legrand, Ludovic Maublanc, Matthieu Martareche, Sylvain
Rivas, Laurent Roche, Erwan Sepulcre, Mickaël Sibeud, Zephiriël



sethmes
bâtisseurs d'univers

PROLONGEZ L'EXPÉRIENCE.
*Découvrez **NOC**, le jeu de rôle*
occulte et dystopique.



MEILLEURE CRÉATION
FRANCOPHONE
MEILLEUR UNIVERS



GRAND D'OR 2023
MEILLEUR JEU DE
RÔLE FRANCOPHONE



GROG
JEU DU MOIS
SEPTEMBRE 2022

<https://sethmes-editions.com>



NOMBRE DE JOUEURS

Joueurs	Cycles	Manœuvres	Cartes visibles
2	5	5	2
3	4	5	2
4	4	4	3
5	3	4	3



LES MARQUEURS D'INFLUENCE

Lorsqu'un joueur possède les deux marqueurs d'un secteur, les effets du niveau 2 remplacent ceux du niveau 1.

Secteur	Effet niveau 1	Effet niveau 2
Nouvelle Ville	(Gain) 1 Point de Victoire.	(Gain) 2 Points de Victoire.
Malá Strana	(Développement) 1 Émissaire.	(Développement) 1 Émissaire et 1 PP.
Hypogées	(Développement) 1 Espion.	(Développement) 2 Espions.
Karst	(Développement) 1 Assassin.	(Développement) 2 Assassins.
Faubourgs	(Développement) 2 Citoyens.	(Développement) 3 Citoyens.
Combinat	(Développement) 1 PP.	(Développement) 2 PP.
Forteresse	(Développement) 1 Garde.	(Développement) 2 Gardes.
Josefov	(Gain) 2 Affinités au choix.	(Gain) 3 Affinités au choix.
	(Manifestation) Permet de jouer deux fois de suite ou de sauter son tour.	(Manifestation) Permet de jouer deux fois de suite ou de sauter son tour ou de déplacer l'une de ses piles d'un secteur à un autre.
Collège de l'Harmonie	(Gain) +10 en Rang.	(Gain) +20 en Rang.
Vieille Ville	Le joueur Développe sa Cabale immédiatement et gratuitement.	Le joueur Développe sa Cabale immédiatement et gratuitement, puis gagne 3 PP. Lorsque le deuxième marqueur Influence de la Vieille Ville est empilé sur le premier, le joueur conserve la carte Cabale obtenue avec le niv. 1, et gagne 3 PP.
Artefact	(Manifestation) Le joueur peut prendre jusqu'à deux de ses pions d'une pile et les déplacer sur une ou deux de ses piles présentes dans d'autres secteurs.	(Manifestation) Le joueur peut prendre jusqu'à deux de ses pions d'une pile et les déplacer sur une ou deux de ses piles présentes dans d'autres secteurs. En plus, le joueur ne défusse pas de PP lors d'une Attaque des Autres.