

La Cité corrompue







Introduction

« La Cité corrompue » est un jeu de levées dans lequel chaque joueur doit jouer des cartes en fonction de la faction en jeu. Chaque joueur devra user de ruse pour confondre ses opposants sur le contenu de sa main et obtenir le soutien de la faction de son choix. Il faudra néanmoins redoubler d'ardeur, car obtenir tout le soutien d'une faction peut soit vous aider ou vous nuire!

Nombre de joueurs

- 2 à 4 joueurs

Contenu du jeu

<ul style="list-style-type: none">• 10 cartes Noblesse  A playing card from the game 'La Cité corrompue' representing the Noblesse faction. It features a central illustration of a nobleman in a blue and red outfit, holding a wine glass and a dagger. The card is numbered '1' in the top-left and bottom-right corners.	<ul style="list-style-type: none">• 10 cartes Paysans  A playing card from the game 'La Cité corrompue' representing the Paysans faction. It features a central illustration of a peasant in a brown tunic, holding a pitchfork and a wooden staff. The card is numbered '1' in the top-left and bottom-right corners.	<ul style="list-style-type: none">• 10 cartes Milice  A playing card from the game 'La Cité corrompue' representing the Milice faction. It features a central illustration of a knight in full plate armor, holding a sword and a shield. The card is numbered '1' in the top-left and bottom-right corners.
<ul style="list-style-type: none">• 8 jetons Noblesse  A circular token for the Noblesse faction, featuring a black and white illustration of a skull with a rose on its forehead.	<ul style="list-style-type: none">• 8 jetons Paysans  A circular token for the Paysans faction, featuring a black and white illustration of a hand holding a pitchfork.	<ul style="list-style-type: none">• 1 jeton Milice  A circular token for the Milice faction, featuring a black and white illustration of a hand holding a sword.

- 8 cartes Culte



Lexique

- **Évènement** : Séquence de jeu durant laquelle les joueurs reçoivent leur main jusqu'à ce qu'ils jouent leur dernière carte.
- **Péripétie** : Séquence de jeu au cours de laquelle tous les joueurs autour de la table jouent une carte.
- **Faction** : Les cartes sont séparées en 4 factions :
 1. Noblesse
 2. Paysan
 3. Milice
 4. Culte.

Mise en place

- Déterminez un joueur qui va mélanger et distribuer les cartes.
 - Cela aura un impact au début de l'évènement
- Mélangez les 10 cartes « Paysans, Milice et Noblesse » pour obtenir une seule pioche de 30 cartes.
- Mélangez les 8 cartes « Culte » pour obtenir une pioche de 10 cartes séparées du jeu principal.
- Mettre de côté les 17 jetons de faction.

Tour de jeu

Début de l'évènement

1. Distribuer, à chaque joueur:
 - a. 10 cartes pour une partie à 3 joueurs
 - b. 8 cartes pour une partie à 4 joueurs
2. Chaque joueur reçoit une carte « Culte » pour chaque jeton « Noblesse » dont il dispose.

- Le joueur doit ensuite jeter autant de cartes de sa main que de jeton « Noblesse » qu'il possède.

Péripétie

1. Le joueur qui commence est:
 - Le gagnant de la dernière péripiétie
 - Sinon, le joueur à gauche du joueur qui a distribué les cartes
2. Les joueurs jouent une carte à tour de rôle sur la table, selon avec les règles suivantes:
 - Lorsqu'une faction est jouée par le premier joueur d'une péripiétie, les joueurs suivants se **doivent** de jouer une carte de la même faction si possible.
 - Si une carte jouée n'appartient pas à la faction jouée au début de la péripiétie, sa valeur est considérée comme **0**.
 - Une carte « Culte » peut être jouée:
 - i. Si un joueur n'a pas de carte de la faction active durant la péripiétie
 - ii. Au début de la péripiétie
 - Une carte « Culte » garde toujours sa valeur peu importe la faction active
3. Lorsque tous les joueurs ont joué une carte
 - La personne ayant joué la carte de la valeur la plus élevée remporte la péripiétie et récupère toutes les cartes sur la table.
 - i. Un joueur ayant le jeton « Milice » pour l'utiliser à ce moment pour forcer un autre joueur de récupérer les cartes au lieu de celui qui a joué la carte avec la valeur le plus élevée
 - Lorsqu'il est utilisé, le jeton est mis de côté et ne peut plus être utilisé durant l'événement
4. Recommencez la péripiétie tant que les joueurs ont des cartes dans les mains; sinon, il est temps de procéder au décompte !

Décompte

1. Les joueurs comparent alors le nombre de cartes qu'ils ont remportées au cours des différentes péripiéties.
 - **Noblesse:** Le joueur ayant remporté le plus de cartes « Noblesse » gagne un jeton « Noblesse »
 - Si un joueur a remporté toutes les cartes « Noblesse », il ne gagne pas de jeton, et tous les autres joueurs en gagnent un
 - En cas d'égalité, tous les joueurs faisant partie de cette égalité gagnent un jeton
 - **Paysan:** Le joueur ayant remporté le plus de cartes « Paysan » gagne un jeton « Paysan »
 - Si un joueur a remporté toutes les cartes « Paysan », il ne gagne pas de jeton et tous les autres joueurs en gagnent un
 - En cas d'égalité, tous les joueurs faisant partie de cette égalité gagnent un jeton
 - **Milice:** Le joueur ayant remporté le plus de cartes « Milice » gagne le jeton « Milice »
 - Si un même joueur a remporté toutes les cartes « Milice », il ne gagne pas de jeton
 - En cas d'égalité, aucun joueur n'a le jeton
2. Si un joueur a le jeton « Milice » et qu'il ne l'a pas gagné lors du décompte en cours, il doit le jeter.
3. Évaluer si la partie se termine:
 - Si un ou plusieurs joueurs ont 4 jetons « Paysan »

- Ceux-ci sont déclarés gagnants de la partie.
- Si un ou plusieurs joueurs ont 4 jetons « Noblesse »
 - Ceux-ci sont déclarés perdants de la partie.
- 4. S'il n'y a pas de gagnant et/ou perdant, l'événement en cours prend fin et un nouvel événement commence avec la condition suivante:
 - Le nouveau brasseur est la personne qui a commencé le précédent événement.

Règles spéciales

- Carte « Culte »
 - Gardent toujours leur valeur, qu'elles soient jouées avec ou sans la faction demandée.
 - Si une péripétie est commencée avec une carte « Culte », la faction non-Culte jouée en premier durant la péripétie sera la faction demandée.
- Jeton « Milice »
 - Le jeton « Milice » ne peut être utilisé qu'une seule fois, et uniquement à la fin d'une péripétie.
 - Lors de son utilisation, l'utilisateur désigne un joueur qui est alors considéré comme ayant remporté la péripétie.
 - Il remporte alors toutes les cartes de la péripétie.