

OVERSEERS

Livret de règles

Traduction réalisée par yves427
v.1 octobre 2016

Depuis la nuit de temps, deux forces de pilleurs de l'univers s'opposent et coexistent, éternellement en équilibre.

Notre Déesse, dans son infinie sagesse, a envoyé un groupe de Surveillants (Overseers) pour protéger notre monde.

Ils ont le pouvoir de déformer la Personnalité humaine à volonté et se battront inlassablement entre eux afin de créer une parfaite symétrie entre les vices et les vertus du genre humain.

Il vous appartient de choisir entre la recherche du parfait équilibre, et son bouleversement total, selon votre intérêt.

Overseers est un jeu de cartes de sélection et de bluff pour 3 à 6 joueurs.

Trompez vos adversaires, utilisez avec sagesse les capacités de votre personnage et obtenez le meilleur score après trois rounds.

Contenu de la boîte

1 livret de règles

9 cartes Personnage (ndt: 11 avec les cartes bonus)

1 carte Meneur

6 cartons de référence

36 cartes de Personnalité (6 sortes)

6 jetons de vote

80 jetons de score (30x1 point, 10x5 points, 20x10 points, 20x20 points)

Déroulement

C'est un jeu par tours successifs qui durera trois rounds. Le joueur ayant le score le plus élevé à la fin du dernier round remporte la partie.

Un round comporte 8 phases:

Distribution > Sélection > Placement > Vote > Jugement > Révélation > Avidité > Score

Mise en place

Lors du premier round, attribuez la carte Meneur de façon aléatoire; durant les rounds suivants, le joueur ayant le score le plus bas lors du round précédent deviendra le Meneur.

Le Meneur détient la capacité de résoudre les égalités durant le cours du round.

Prenez les cartes Personnalité correspondant au nombre de joueurs comme précisé sur les cartons de référence, et laissez les autres dans la boîte.

1. Distribution

Mélangez et distribuez six cartes Personnalité à chaque joueur, puis donnez une carte Personnage aléatoirement à chaque joueur.

(ndt: carte Personnage bonus)

FUSHEN: Prenez au hasard trois (3) Personnages qui n'ont pas été tirés durant ce round et choisissez-en un. Fushen devient cette carte.

2. Sélection

(ndt: carte Personnage bonus)

Durant cette phase, les capacités du Personnage suivant sont appliquées:

WUMING SISTERS: 1) A n'importe quel moment durant la phase de Sélection, tous les joueurs doivent prendre une carte additionnelle. 2) Ne peut être utilisée qu'une seule fois et ne peut pas être utilisée si cela entraîne de prendre une sixième carte.

Les joueurs choisissent une carte Personnalité qu'ils veulent conserver, et passent ensuite le reste de leurs cartes au joueur placé à leur gauche, et ainsi de suite jusqu'à ce que chaque joueur ait choisi cinq cartes. Tous défaussent la sixième carte pour former la pile de défausse.

*Variante: si vous voulez secouer un peu les choses, vous pouvez changer le sens de déplacement des cartes d'horlogique à anti-horlogique à chaque round; par exemple, durant le premier round tous les joueurs passent leurs cartes à gauche, puis au deuxième round, tous les joueurs passent leurs cartes à droite.

3. Placement

Au début de cette phase, les capacités du Personnage suivant sont appliquées:

LIU: Vous ne devez révéler que deux (2) cartes face visible sur le Rang Supérieur, vous trois (3) autres cartes restent face cachée sur le Rang Inférieur.

Tous les joueurs organisent leurs cartes en deux rangées: le Rang Supérieur est composé de trois cartes, et le rang inférieur de deux cartes; une fois que tout le monde a placé ses cartes, tous les joueurs révèlent les cartes du Rang Supérieur. Le Rang Inférieur reste face cachée.

4. Vote

Au début de cette phase, les capacités des Personnages suivants sont appliquées:

YANMEI: Choisissez une carte devant vous et tournez-la à l'horizontal; cette carte et toutes les autres de la même couleur en votre possession perdent leur nature et comptent chacune pour cinq (5) points.

GAN: Tirez deux (2) cartes de la pile de défausse, gardez-en une et ajoutez-la face cachée à vos cartes, et remettez l'autre dans la défausse.

MEIXIU: 1) Vous pouvez prendre connaissance de deux (2) cartes parmi celles face cachée d'un autre joueur. 2) Vous recevrez trois (3) points supplémentaires durant ce round, ceci s'applique aussi à la phase de vote.

NÜYING: Choisissez une (1) de vos cartes, tournez-la à l'horizontal et placez-la sous une autre; cette carte copie celle du dessus.

Sur la base de ce que les joueurs voient de la rangée de cartes face visible et du nombre de cartes Personnalité, tous vont discuter afin d'identifier qui peut être le joueur avec le plus

haut score du round. Durant la discussion, chacun peut bluffer ou tenter de convaincre les autres de changer d'avis, mais il est interdit de partager une information chiffrée obtenue par le pouvoir de Meixiu.

Après la discussion, chaque joueur place sa carte Personnage au centre de la table, et tous placent leur jeton de vote sur le joueur dont ils pensent qu'il/elle a le plus haut score.

5. Jugement

Le joueur qui a reçu le plus de votes doit alors choisir parmi deux options:

- a) NIER: Passez à la phase suivante (Révélation). Si ce joueur a le score le plus élevé, il perd les deux cartes qui lui donnent le meilleur score. Si ce joueur n'est pas coupable, il prend une carte de la pile de défausse.
- b) ADMETTRE: Ce joueur choisit deux de ses propres cartes et les défausse.

6. Révélation

Au début de cette phase, les capacités des Personnages suivants sont appliquées:

XIE: Durant la phase de Révélation, les cartes courage et espoir compteront pour un (1) point de plus chacune. Ceci ne s'applique pas pendant la phase de Score.

SUYIN: Durant la phase de Révélation, les cartes de colère compteront double, soit douze (12) points chacune. Ceci ne s'applique pas pendant la phase de Score.

Les joueurs révèlent leurs cartes et le joueur avec le plus haut score est identifié.

7. Avidité

Au début de cette phase, les capacités du Personnage suivant sont appliquées:

LANFEI: 1) Durant la phase d'Avidité, prenez toutes les cartes Avidité de la pile de défausse et ajoutez-les à vos cartes. 2) Vous ne pouvez pas vous faire voler pendant cette phase.

Le joueur avec le plus grand nombre de cartes Avidité peut voler une carte à un autre joueur; le joueur choisi décide quelle carte donner.

8. Score

Au début de cette phase, les capacités du Personnage suivant sont appliquées:

LIANG: Durant la phase de Score, le joueur de votre choix perd un (1) point par carte en sa possession.

Les joueurs calculent leur score total et reçoivent les jetons de score correspondants; ils les gardent cachés. Le joueur avec le plus bas score (ndt: durant ce round) devient le nouveau Meneur pour le round suivant.

Fin du jeu

A la fin du troisième round, le joueur ayant le plus grand nombre de points remporte la partie.

En cas d'égalité, le joueur qui n'a jamais reçu la carte Meneur durant la partie gagne.

En cas d'égalité, les joueurs partagent la victoire.