**Règles Tri’Nytia :**

Tri'Nytia est un jeu de plateau stratégique dans lequel trois factions luttent pour atteindre leurs objectifs, souvent opposés. Incarnez un membre de l'Ordre des Gardiens, du Pacte des Ombres ou une Légende du cercle. Pour l'emporter il vous faudra faire preuve d'opportunisme, d'ingéniosité et par-dessus tout d’esprit d’équipe. Au début de la partie l’identité de chaque joueur est secrète. Vous devrez donc déterminer qui sont vos alliés et vos ennemis afin de mettre en place la stratégie qui vous fera gagner !

# Matériel :

Pour jouer à Tri’Nytia vous aurez besoin :

* Du plateau de jeu
* Des paquets Rouge (50 cartes), Vert (50 cartes), Violet (50 cartes), Bleu (50 cartes) et Doré (25 cartes)
* Du paquet Personnage (60 cartes)
* Des cartes Factions (3 cartes)
* Des cartes Lieux allant de 0 à 10 (11 cartes)
* D'un dé à 4 faces et d'un dé à 6 faces
* D'autant de paire de pions que de joueurs
* Des sachets de gemmes multicolores (les jaunes, à part, représentent des pièces d'or)
* De 4 à 10 joueurs motivés
* D'une heure de temps libre

# Mise en place d’une partie :

Placer le **plateau de jeu** et les **deux dés** au milieu de la table.

Placer les neuf **cartes Lieux** (de 2 à 10), par trois, faces visibles sur leurs emplacements pour former les trois îles.

Mélangez séparément les **paquets rouge, vert et violet** (bleu et doré seulement si une carte activée pendant la partie le demande). Placez-les sur leurs emplacements faces cachées (sauf le paquet doré qui est posé face visible).

**Chaque joueur choisit sa couleur** et prend les **deux pions** correspondant. L'un d'eux est placé sur la case "zéro" au centre du plateau c'est le **marqueur de blessure**. L’autre est placé sur le lieu désigné par un jet de déplacement, c'est le **marqueur de déplacement**.

Mélangez séparément et face cachée les **cartes Personnages** Gardien, Ombre et Légende. Piochez, face cachée, le nombre de cartes de chaque pile selon les indications suivantes :

| **Nombre de joueur** | **4** | **4** | **5** | **6** | **6** | **7** | **7** | **8** | **8** | **9** | **9** | **10** | **10** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Gardien** | 2 | 1 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 4 | 3 | 4 | 3 | 5 | 4 |
| **Ombre** | 2 | 1 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 4 | 3 | 4 | 3 | 5 | 4 |
| **Légende** | 0 | 2 | 1 | 0 | 2 | 1 | 3 | 0 | 2 | 1 | 3 | 0 | 2 |

Les cartes restantes sont écartées du jeu, face cachée, pour toute la partie. **Mélangez** les cartes piochées ensemble, toujours **face cachée**, et **distribuez une carte à chaque joueur**.

Chaque joueur vérifie secrètement sa carte personnage et la place face cachée devant lui. Il est **possible de regarder ou de révéler sa propre carte personnage n’importe quand** pendant la partie.

Le **joueur dont le personnage est sur le lieu au numéro le plus élevé est le premier** à jouer (en cas d'égalité faire un nouveau jet sans déplacer le marqueur de déplacement, et répété le processus jusqu'à ce qu'il y ai un premier joueur).

Il prend les **cartes représentant les 3 factions**, les mélange puis les **donne faces cachées au joueur à sa gauche** en mettant celle représentant **la faction de sa carte personnage en première** position. Le joueur ayant reçu les cartes factions regarde et mémorise la carte représentant la faction du personnage du joueur précédent. Chaque joueur répète ce processus afin que **chacun connaisse la faction du personnage du joueur à sa droite**. Puis le premier joueur peut commencer son tour.

# Déroulé de la partie :

Une partie de Tri'Nytia commence par le tour du premier joueur. Ensuite chaque joueur enchaîne leurs tours en respectant le **sens horaires** et ce indéfiniment jusqu'à ce qu'au moins un personnage remplisse son objectif.

**Description d'un tour de jeu :**

Lors de votre tour, vous pouvez effectuer une fois (sauf capacités ou cartes indiquant le contraire) chacune des actions suivantes **dans l'ordre de votre choix** :

* Se déplacer
* Combattre (attaquer ou défendre)

**Fin de la partie :**

La partie se termine par la victoire d'un ou plusieurs joueurs s'ils remplissent la condition de victoire de leur personnage.

Vous n’avez pas à attendre votre tour pour gagner la partie dès que votre personnage remplit sa condition de victoire la partie se termine instantanément (sauf si un joueur souhaite jouer un arcane qui pourrait changer la situation).

**Les Gardiens l'emportent si tous les membres du Pacte des Ombres sont morts.**

**Les Ombres l'emportent si tous les membres de l'Ordre des Gardien sont morts.**

**Chaque Légende à un objectif spécial écrit sur sa carte personnage et l'emportent seulement si cet objectif est rempli.**

# Explications des actions :

* **Jet de déplacement**

Pour se déplacer il faut lancer les **deux dés** et **additionner** leurs résultats. Positionnez alors votre marqueur de déplacement sur la carte Lieu correspondante. Si la somme des dés est égale au numéro du lieu sur lequel vous vous trouvez déjà, déplacez-vous sur la carte Lieu de votre choix.

**Après chaque déplacement vous pouvez activer la carte Lieu** sur laquelle vous venez d'arriver. Pour cela il suffit de jouer l'effet de la carte en suivant les instructions écrites dessus.

* **Jet de combat**

Vous pouvez combattre pendant votre tour. Pour cela, choisissez entre attaquer et défendre.

**Jet d'attaque :**

Pour attaquer vous devez **choisir un personnage à votre** **portée** (de base votre portée est égale aux 3 cartes Lieu de l'île où vous vous situez). Ensuite, lancez les **deux dés**. Vous infligez un nombre de blessures égal à la valeur absolue de la différence de leurs résultats (**soustraire le plus petit nombre du plus grand**).

Si les deux dés tombent sur le **même chiffre**, votre **attaque rate**.

**Jet de défense :**

Pour vous défendre vous devez lancez les **deux dés** calculer la valeur absolue de la différence de leurs résultats (**soustrayez le plus petit nombre du plus grand**).

Votre personnage gagne alors autant d'armure que le résultat du jet.

* **Échange de Carte :**

Vous pouvez aussi recevoir ou donner une carte à un autre personnage s'il se situe sur le **même lieu** que vous et que vous êtes **tous les deux d'accord**.

Une **carte** ne peut être donnée ou reçue **qu'une fois par cycle**.

Un **personnage** ne peut recevoir ou donner **qu'une seule carte par tour**.

# Explications des blessures :

**Soigner X blessures** signifie **reculer son marqueur de blessure de X cases**. Si vous êtes déjà à **zéro blessure** et que vous devez vous soigner, vous gagnez de l'**armure** à la place.

**Subir X blessures** signifie **avancer son marqueur de blessure de X cases**. Vous pouvez **ne pas subir Y blessures en défaussant Y armure**.

**L'armure est remise à zéro au début de chacun de vos tours**.

**Votre personnage meurt quand son nombre de blessures égale ou dépasse ses PV**. La mort est immédiate, seuls les arcanes peuvent être utilisés au même moment et s'appliquent avant la mort.

Quand votre personnage **meurt**, vous êtes hors jeu. Vous devez vous révéler, retirer vos marqueurs du plateau et **défausser toutes vos cartes**.

Pour calculer le total final d'un jet avec modification, prenez le résultat du jet de dé(s) ensuite appliquez **d'abord les multiplications et les divisions puis les additions et soustractions**.

Tout modificateur de dé(s) est pris en compte dans le jet du(des) dé(s) donc avant les autres modifications.

En effet, un bonus ou un malus (modificateur) peut avoir un **effet différent qu'il agisse sur les dés ou sur leur résultat**.

En effet, ajouter +1 sur le dé ou sur le résultat d'une attaque multipliée par 3 va générer deux résultats différents :

* +3 dans le cas où c'est le dé qui est modifié (car le dé auquel on a ajouté 1 va être multiplié par 3)
* +1 dans le cas où c'est le résultat qui est modifié

Par ailleurs une attaque doublée ou triplée reste une seule attaque. Les blessures ne sont pas appliquées en plusieurs fois mais en une seule fois.

Un résultat de jet de dé(s) ne peut être **doublé, ou triplé, qu'une seule fois**. Le doubler, ou tripler, plusieurs fois ne change rien au résultat.

S'il est **doublé et triplé alors il est juste triplé une fois** (valeur la plus haute des deux).

**Règle optionnelle pour éviter l’acharnement sur un unique personnage :**

Quand vous subissez au moins une blessure (non encaissée par votre armure) pendant un tour adverse, vous gagnez 1 d'armure à la fin de ce tour.

# Explications cartes et paquets:

**Quand vous piochez** une carte dans le paquet X cela signifie que vous devez prendre la carte du dessus du paquet X. Ensuite, vous devez la **lire sans la révéler aux autres joueurs**.

Décider ensuite si :

* vous l'**activez** instantanément.
* vous la **défaussée face visible**.
* vous la **gardez face cachée** devant vous pour l'activer plus tard (si ce n'est pas une carte événement).

**Choisir une carte puis la piocher** c'est comme piocher une carte mais au lieu de prendre la carte du dessus du paquet on va fouiller dans le paquet ou la défausse en question pour **prendre la carte de notre choix**. Suite à cela il faut **mélanger le paquet**.

Un joueur ne peut pas piocher ou choisir une carte dans un paquet qui n'est pas activé.

**Quand vous activez une carte**, lisez les instructions de la carte à voix haute, appliquez-les, puis défaussez la carte (si ce n'est pas une carte équipement), face visible, à l'endroit prévu pour sur le plateau.

Un personnage ne peut activer une carte face cachée que pendant son tour sauf si c'est une carte arcane.

Un personnage ne peut pas finir son tour avec plus de **3 cartes face cachée**, plus de **3 cartes équipements**, ou plus de **1 carte familier**. Si vous en avez plus, vous devez en défausser assez pour respecter ces limites.

Quand un paquet est épuisé, mélangez les cartes défaussées correspondant à ce paquet pour le réformer.

Les différents types de cartes spéciales sont :

* **Les équipements :** Placez les cartes équipements activées face visible devant vous. L’effet d’un équipement est permanent. Les effets des équipements sont cumulables. Vous pouvez défausser des équipements pendant vos tours.
* **Les familiers :** Traitez-les comme des équipements à la seule différence qu’ils ne sont pas cumulables et qu’ils peuvent subir des blessures. Quand ils meurent, défaussez-les.
* **Les arcanes :** Vous pouvez jouer ces cartes à n'importe quel moment de la partie même pendant le tour d'un autre joueur. C’est toujours le dernier arcane activé qui applique son effet en premier.
* **Les événements :** Vous devez les activer immédiatement après les avoir piochés. Vous ne pouvez pas les défausser ou les garder face cachée.
* **Les prémonitions :** Elles sont activables seulement en première action de votre tour.
* **Les divinations :** Elles sont activables seulement en dernière action de votre tour.
* **Les lieux :** Ils sont posés face visible par groupe de 3 (forment 3 île au total) sur le plateau et consultables à tout moment. Ils arborent un numéro allant de 0 à 10 et un effet à activer après un déplacement.
* **Les personnages :** Ils sont face cachée jusqu’à ce qu’ils se révèlent. Ils ont tous un nom, une capacité à activer, un nombre de PV, une faction et une difficulté (1 = débutant ou 2 = avancé).
* **Les factions :** Elles servent à indiquer la faction du personnage que l’on incarne au joueur à sa gauche au début de la partie. Chacune représente une faction : Légende, Gardien, et Ombre.

Les différents paquets de cartes sont :

* **Le paquet rouge :** Il comprend 50 cartes offensives (basées sur le renforcement des attaques, les blessures directes, etc...) dont 10 équipements et 1 événement.
* **Le paquet vert :** Il comprend 50 cartes défensives (basées sur le soins, la protection, etc...) dont 10 équipements et 1 événement.
* **Le paquet violet :** Il comprend 50 cartes utilitaires (basées sur le déplacement, la pioche, etc...) dont 10 équipements et 1 événement.
* **Le paquet bleu :** Il comprend 50 cartes offensives, défensives et utilitaires dont 10 équipements et 1 événement.
* **Le paquet doré :** Il comprend 25 cartes uniques à acheter avec des pièces d’or.
* **Le paquet personnage :** Il comprend 60 personnages, dont 25 Gardiens, 25 Ombres et 10 Légendes.
* **Le paquet lieu :** Il comprend 11 lieux (de 0 à 10). Seuls les lieux de 2 à 10 sont à activer à toutes les parties. Le lieu 0 et le lieu 1 ne s'activent que quand une carte le demande.

## **Mode de jeu alternatif :**

* **Tricorne, Escarmouche et Trahison (1 vs 1 vs 1, 3 joueurs)**

Chaque joueur incarne un des **trois Corsaires** et l’emporte s’il est le **dernier en vie**.

Dans ce mode de jeu, tous les paquets sont activés, mettez donc en place le **paquet Butin** et le **paquet Abyssal**.

Remplacer le lieu 2 « l’escale des corsaires » par le **Lieu 2 bis** « **Port de Pertuga**».

Si plusieurs Corsaires sont sur le **même Lieu**, ils peuvent **parier des pièces d’or**. Puis ceux qui ont misé jettent les dés pour voir qui a le **score le plus élevé**.

Chaque personnage **commence la partie avec autant de Pièce d’or que le résultat d’un dé à 6 faces**, et la carte qui lui est associée face cachée :

- Dolg le Cupide : **Trésor du Premier Corsaire** (bleu).

- Cœpor la Stratège : **Boussole du Second Corsaire** (violette).

- Selvir le Diable : **Sabre du Troisième Corsaire** (rouge).

* **Duel Astral (1 vs 1, 2 joueurs)**

Chaque joueur incarne un Dieu Astral qui n’est pas un personnage mais influence la partie et l’emporte s’il est le **dernier en vie**.

Un Dieu ne **meurt** que **si tous ses champions sont morts** car plus personne ne le prie.

Un joueur incarnera le Dieu Solaire et l’autre le Dieu Lunaire.

Le **Dieu Solaire choisit secrètement un membre de l’Ordre des Gardiens** qui sera un **champion solaire** pour le reste de la partie. Il le révèle instantanément.

Ensuite, le **Dieu Lunaire choisit secrètement un membre du Pacte des Ombres** qui sera un **champion lunaire** pour le reste de la partie. Il le révèle instantanément.

Néanmoins, les personnages dont la capacité s’active quand il se révèle ne s’active pas au début de la partie, mais quand vous le voulez en Arcane.

Ils répètent ce processus jusqu’à avoir chacun 3 champions. Le premier à choisir est tiré au hasard.

Les Dieux jouent chacun leur tour un de leurs champions dans l'**ordre de leur choix** jusqu'à ce qu'ils aient joué un tour avec chacun d’entre eux. Puis le processus recommence, s’ils le veulent dans un **nouvel ordre**.

# Lexique / FAQ :

* **Aléatoire** : Pour déterminer un résultat aléatoire utilisez un jet de dé ou de pièce.
* **Arrondi** : l'arrondi est toujours fait au supérieur (exemple: 1.1 = 2)
* **Arrivez dans un lieu** : Cela arrive seulement quand vous vous déplacez, que vous êtes projeté ou attiré dans le lieu en question.
* **Cycle** : Un cycle est composé d’un tour de chaque joueur (tour de table).
* **Tour** : Un tour est le tour de seulement un joueur.
* **Être attiré** : Cela signifie que vous arrivez dans un lieu sans l'activer
* **Être projeté** : Cela signifie que vous arrivez dans un lieu sans l'activer
* **Être fixé** : Vous ne pouvez ni vous déplacer, ni être attiré, ni être projeté. Si vous deviez vous déplacer, activez le lieu sur lequel vous êtes fixé plutôt. Si vous deviez être attiré ou projeté, ne faites rien à la place.
* **Familier** : Quand un personnage en attaque un autre qui à une carte familier, l’attaquant doit décider s’il cible le personnage ou son familier. Le personnage attaqué peut défausser son armure pour son familier comme pour lui-même.
* **Île** : C'est un groupement de trois lieux côte à côte (2, 3 et 4 / 5, 6 et 7 / 8, 9 et 10).
* **Lieu 1** : Si un personnage devait arriver sur ce lieu il jette les dés pour déterminer un autre lieu sur lequel arriver.
* **Tous les personnages** = votre personnage compris.
* **Tous les autres personnages** = tous les personnages sauf le vôtre.
* **Relancer un jet de dé(s)** : Vous ne tenez compte que du résultat du dernier lancé.
* Une confusion peut naître avec les cartes qui demande d'appliquer un effet à chaque blessure qui provient d'une certaine source. **Les blessures peuvent provenir de 2 sources différentes : les attaques et les cartes activées** (cartes lieux, cartes piochées, capacités des cartes personnages).

Si une attaque inflige des blessures supplémentaires grâce à une carte ou une capacité, cela reste des blessures d'attaque.

* Si un **Arcane annule les conditions** d'une attaque ou d’un autre jet, **l’action ou le jet est consommé** et est donc perdu.
* Il existe une **différence entre personnage et joueur**. Le joueur est l'humain qui joue au jeu Tri'Nytia. Le personnage est l'entité imaginaire représenté par une carte personnage. Le joueur incarne le personnage et prend les décisions à sa place.

| **Type de jet** | **Additionnel** | | | | | | | | | **Soustractif** | | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Résultats** | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| **Probabilities** | 1/24 | 1/12 | 1/8 | 1/6 | 1/6 | 1/6 | 1/8 | 1/12 | 1/24 | 1/6 | 1/3 | 1/4 | 1/6 | 1/12 | 1/24 |