

Règles Tri'Nyтия :

Tri'Nyтия est un jeu de plateau stratégique dans lequel trois factions luttent pour atteindre leurs objectifs, souvent opposés. Incarne 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'Nyтия 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 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 joueur précédent. Chaque joueur répète ce processus afin que chacun connaisse la faction du joueur à sa droite. Puis le premier joueur peut commencer son tour.

Déroulé de la partie :

Une partie de Tri'Nytiia 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 une carte arcane change 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 cibler un joueur présent sur une des 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 (soustrayez 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.

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 des points d'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 points d'armure

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

Explications cartes et pioches :

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 défaussez 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.

On ne peut pas piocher ou choisir une carte dans un paquet qui n'est pas sur le plateau.

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.

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

On 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 en créer un nouveau.

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 dons** : Quand vous activez une carte don, donnez-la à un autre joueur, celui-ci la lit à haute voix et applique son effet pour lui-même avant de la défausser.
- **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 ou 2).
- **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.

Lexique / FAQ :

Aléatoire : Pour déterminer un résultat aléatoire utilisez un jet de dé ou de pièce (exemple : pile ou face).

Arrondi : l'arrondi est toujours fait au supérieur (exemple, 3 divisé par 2 donne 2 comme résultat).

Arrivez dans un lieu : Cela arrive seulement quand vous vous déplacez, que vous êtes projeté ou attiré dans le lieu en question.

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 : Cela signifie qu'on ne peut ni se déplacer, ni être attiré, ni être projeté. Si on devait se déplacer, on active le lieu sur lequel on est fixé plutôt. Si on devait être attiré ou projeté, on ne fait rien à la place.

Familier : Quand un personnage en attaque un autre, si ce dernier a une carte familial, l'attaquant doit décider s'il cible le personnage attaqué ou son familial. Le personnage attaqué peut défausser des points d'armure pour que son familial subisse moins de blessures.

Île : C'est un groupement de trois lieux côte à côte (2, 3 et 4 / 5, 6 et 7 / 8, 9 et 10).

Tour et tour de table : Un tour de table est composé d'un tour de chaque joueur.

Ainsi, un tour est le tour de seulement un joueur; un tour de table est le tour de tous les joueurs les un après les autres.

Relancer un jet de dé(s) : Dans ce cas, vous ne tenez plus compte du résultat précédent, seulement du dernier à avoir été 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.

Il existe une différence entre personnage et joueur. Le joueur est l'humain qui joue au jeu Tri'Nyti. Le personnage est l'entité imaginaire représenté par une carte personnage. Le joueur incarne le personnage et prend les décisions à sa place.