

# R vs R

## ROYAUTÉ VS RELIGION : RÉVOLUTION

Auteurs : Seiji Kanai et Hayato Kisagari

Illustrations : Noboru Sugiura

### HISTOIRE

Depuis la nuit des temps, le pouvoir envoûte. Ni les sages princes visant la justice et l'équité, ni les hommes de foi répandant la parole de Dieu ne peuvent y résister. Dans ce pays où la paix a longtemps régné, un petit oiseau murmure dans les oreilles du Roi souverain et dans celles de sa sainteté l'Hiérophante. « Une seule personne devrait gouverner ce pays, disait-il, et vous êtes l'Élu. » Ainsi, une lutte silencieuse pour la domination commence entre les deux puissants. De courageux généraux et de belles princesses trônent aux côtés du roi. De sournois cardinaux et de nobles saints siègent aux côtés de l'Hiérophante. Et d'autres esprits, avec leurs propres buts, attendent l'occasion de se ranger du côté du vainqueur. C'est une guerre de volontés, de charisme et de pouvoir, qui a englouti l'ensemble de la nation. Et personne ne connaît l'issue de cet affrontement.

### APERÇU DU JEU

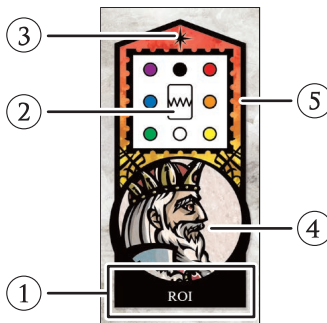
Chacun des deux joueurs incarne le leader de la **Royauté** ou celui de la **Religion**, et devra gagner le plus d'influence grâce à des personnages représentés par des tuiles. Ils placeront ceux-ci sur un plateau de 3 par 3 représentant le **Royaume**, et la personne qui aura le plus d'alliés en jeu lorsque le plateau sera intégralement rempli remportera la partie.

Chaque personnage dispose d'un pouvoir spécifique et peut faire changer de camp les autres personnages grâce à son charisme, conspirer, ou utiliser de sa magie pour les forcer à se retirer. Tout est une question de stratégie pour effectuer un placement optimal au meilleur moment. De plus, des personnages neutres, différents à chaque partie, sont accessibles aux deux prétendants. L'utilisation judicieuse de leurs pouvoirs, très spéciaux et puissants, sera cruciale pour la bataille. Toutes les informations sont visibles. Pourrez-vous surpasser la stratégie de votre adversaire et contrôler plus de la moitié du royaume ?

### CONTENU

32 tuiles : 7 bleues, 7 rouges, 18 neutres ;  
1 plateau de jeu ;  
1 règle du jeu.

### TUILES



- 1 NOM**  
Le nom de la tuile.
- 2 ICÔNE DE POUVOIR**  
Chaque tuile a un pouvoir, représenté par une icône à cet emplacement.  
Voir page 3 et 4 « *Liste des tuiles* » pour plus de détails sur chaque pouvoir.
- 3 ICÔNE DE TYPE D'EFFET**  
Cette icône indique si le pouvoir est instantané ou permanent.  
Voir page 2 «  *Icônes d'effets* » pour plus de détails.
- 4 ILLUSTRATION**  
Une illustration représente le personnage.
- 5 CAMP**  
La couleur indique le camp de départ : rouge pour la Royauté, bleu pour la Religion, gris pour les neutres.

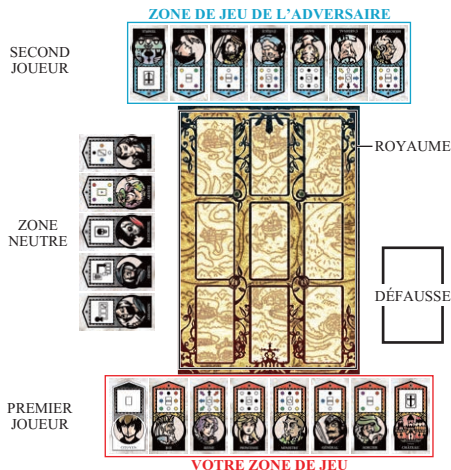
### TUILES

- 1 Les joueurs s'assoient face à face.
- 2 Le plateau est placé entre les deux joueurs.
- 3 Un joueur prend les sept tuiles de **Royauté** (rouges) et l'autre joueur prend les sept tuiles de **Religion** (bleues). Chaque ensemble de tuiles, rouge et bleu, possède **exactement les mêmes pouvoirs**. Les joueurs alignent leurs tuiles face visible devant eux tout au long de la partie afin de montrer lesquelles leur sont encore accessibles.
- 4 Le **Citoyen** est séparé des autres tuiles neutres. Mélangez les 17 tuiles neutres restantes et piochez-en 5 ; placez-les à côté du plateau, entre les deux joueurs. Les 12 tuiles neutres restantes sont mises de côté et servent lors d'une prochaine manche.

*Note : pour une première partie, il est recommandé de jouer sans les tuiles neutres, à l'exception du Citoyen, pour vous familiariser avec les pouvoirs de base.*

5 Déterminez le premier joueur selon la méthode de votre choix.

6 Le premier joueur prend la tuile **Citoyen** et l'ajoute à sa zone de jeu avec ses autres tuiles. Le **Citoyen** n'a pas de pouvoir, mais **doit être la première tuile placée sur le plateau de jeu.**



## TOUR DE JEU

Avant toute autre action, le premier joueur **doit** poser le **Citoyen** sur l'emplacement de son choix du Royaume.

À L'ENDROIT (ALLIÉ)



À L'ENVERS (ENNEMI)



*\*Quand vous placez une tuile, vous devez la placer à l'endroit, face à vous.*

*\*Une tuile à l'endroit est de votre côté (allié). Une tuile à l'envers est dans le camp opposé (ennemi).*

Ensuite, c'est au tour du second joueur. À votre tour, vous devez **prendre une tuile**, de votre zone de jeu ou de la zone neutre, la placer sur un emplacement libre du royaume et **appliquer son pouvoir**, si vous le souhaitez. Voir page 4 « Liste des tuiles » pour plus de détails sur chaque pouvoir. C'est ensuite de nouveau au tour du premier joueur.

Le premier joueur doit faire de même : prendre une tuile de sa zone de jeu ou de la zone neutre, la placer sur un emplacement libre du royaume et appliquer son pouvoir, si vous le souhaitez. Et ainsi de suite jusqu'à remplir intégralement le plateau.



## FIN DE MANCHE

La manche s'arrête dès que le plateau est **intégralement rempli de tuiles face visible** et que le pouvoir de la dernière tuile posée a été réalisé. La personne qui a le plus de tuiles à l'endroit (alliés) gagne.



Exemple : vous avez 5 alliés, votre adversaire en a 4, vous gagnez cette manche.

*Cas particulier : si la dernière tuile jouée mettant fin à la manche a un pouvoir de destruction, ce pouvoir n'a pas lieu.*

*Cas particulier : vous perdez la manche si vous devez jouer une tuile et qu'il n'y en a plus, ni dans votre zone de jeu, ni dans la zone neutre.*

Le premier qui remporte **deux manches** est déclaré vainqueur. Entre chaque manche, les deux joueurs reprennent les tuiles à leur couleur ; le nouveau premier joueur, désigné par le perdant de la manche précédente, reçoit le **Citoyen**. Rangez dans la boîte les 5 tuiles neutres qui ont été utilisées lors de cette manche, puis piochez-en 5 nouvelles parmi celles mises de côté précédemment.

## ICÔNES D'EFFETS ET DE POUVOIRS

REGARDEZ ICI

EFFETS



Il y a seulement 2 types d'effets : **instantané** ou **permanent**. L'icône en haut de chaque tuile indique cela.



Un effet **instantané** s'applique au moment où la tuile est posée. **Le joueur qui l'a posée peut décider de ne pas l'appliquer, mais s'il l'applique, il doit le faire intégralement.**



Un effet **permanent** s'applique au moment où la tuile est posée et dure jusqu'à la fin de la manche. **Le joueur doit en appliquer l'effet.**

POUVOIRS

DESTRUCTION



Une tuile détruite est d'abord retournée **face cachée**. Ensuite, revient le tour du joueur qui a détruit la tuile, celle-ci est **défaussée** et l'espace qu'elle occupait est de nouveau libre. Il est possible de détruire alliés comme ennemis.

*Une tuile détruite, face cachée, ne peut faire l'objet d'aucun effet, mais est toujours en jeu. Il est donc impossible de poser une autre tuile sur son emplacement tant qu'elle est en jeu, même face cachée.*

*Important : quand un joueur pose une tuile avec un pouvoir de destruction sur le dernier emplacement libre du plateau, l'effet de destruction de cette tuile n'est pas appliqué. La manche prend alors fin.*

## ROTATION



Une tuile pivotée à 180° la fait changer d'orientation, donc de **camp**. Ainsi, un ennemi devient un allié, un allié devient un ennemi.

*Si un pouvoir doit faire changer l'orientation de plusieurs tuiles, vous devez les retourner toutes ou aucune, à l'exception bien sûr des tuiles immunisées contre tout pouvoir.*

## BANNISSEMENT



Une tuile bannie est défaussée **immédiatement** du plateau. Il est possible de bannir alliés comme ennemis.

*Les tuiles détruites et bannies vont dans une défausse commune près du plateau, face visible.*

## PROTECTION



Une tuile avec un bouclier ne peut faire l'objet d'**aucun effet**, sauf mention contraire (notamment le pouvoir du **Pirate**, qui permet de détruire une tuile ayant un bouclier).

## ALLIÉ



Une tuile « alliée » est une tuile à l'**endroit**, face à vous. Certains pouvoirs n'affectent que vos alliés.

## ICÔNE DE ZONE DE JEU



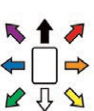
Si le symbole en haut à gauche de l'icône est **blanc**, le pouvoir concerne **votre zone de jeu**. S'il est **noir**, le pouvoir concerne la **zone de jeu de votre adversaire**.

Pour plus de détails, voir page 4 « **Liste des tuiles** ».

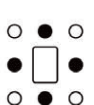
## CHOISIR UNE CIBLE



Quand un pouvoir indique différents points de couleur, le joueur choisit une de ces couleurs et applique le pouvoir (ou non) à la **tuile adjacente** dans la direction correspondant à cette couleur.



Quand un pouvoir indique différentes flèches de couleur, le joueur choisit une de ces couleurs et applique le pouvoir (ou non) à **toutes les tuiles dans la direction** correspondant à cette couleur, pas uniquement à celle adjacente.



Quand un pouvoir indique des points de couleur dont plusieurs identiques, le joueur actif choisit une de ces couleurs et applique le pouvoir (ou non) aux **tuiles adjacentes** dans les directions correspondant à la couleur choisie.

## VARIANTES

Voici un ensemble de règles additionnelles pour plus de variété dans vos parties. *Si vous êtes à court de tuiles neutres, mélangez celles défaussées pour former une nouvelle pioche de tuiles.*

### Condition de victoire

#### SYSTÈME DE POINTS

Décidez en début de partie du nombre de manches jouées. Après chaque manche, chaque allié vous rapportera un point. La personne avec le plus de points après avoir joué toutes les manches gagne. Il est possible de faire une égalité dans ce mode de jeu. *Si vous perdez à cause du pouvoir de la Faucheuse ou que vous ne pouvez pas placer de tuile, vous marquez 0 point pour cette manche-ci.*

### Mise en place

#### PREMIÈRE PARTIE

Jouez sans les tuiles neutres, à l'exception du Citoyen, et uniquement avec vos sept tuiles de départ.

#### ALÉATOIRE

Jouez sans la zone neutre. À la place, chaque joueur reçoit aléatoirement 2 tuiles neutres et les rajoute à ses 7 tuiles de départ.

#### ALÉATOIRE SECRET

Ce sont les mêmes règles que pour la mise en place aléatoire, mais cette fois-ci, les deux tuiles neutres reçues par les joueurs sont face cachée. *Une partie des informations est donc cachée à l'adversaire.*

#### DRAFT

Lors de la mise en place normale, le premier joueur prend 1 des 5 tuiles neutres et l'ajoute à sa zone de jeu, le second prend 1 des 4 tuiles restantes et l'ajoute également à sa propre zone de jeu. Le premier choisit de nouveau 1 tuile neutre parmi les 3 restantes et l'ajoute à sa zone de jeu, le second garde les 2 dernières tuiles.

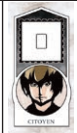
#### DRAFT SECRET
























Avant de révéler les tuiles neutres, le premier joueur en pioche 4, en garde 1 et passe le reste à son adversaire. Ce dernier en garde 1 également et défausse les 2 tuiles restantes. Le second joueur prend à son tour 4 tuiles neutres, en garde 1 et passe le reste au premier joueur. Celui-ci en garde de nouveau 1 et défausse les 2 autres tuiles neutres. Les tuiles choisies et défaussées restent face cachée. *Une partie des informations est donc cachée à l'adversaire.*

## LISTE DES TUILES

### CITOYEN

Pas d'effet.



<p><b>ROI / HIÉROPHANTE</b> ✦</p> <p>Détruisez 1 des 8 tuiles adjacentes à cette tuile.</p> 	<p><b>ASSASSIN</b> ✦</p> <p>Bannissez une tuile de la zone de jeu de votre adversaire.</p> 	<p><b>PIRATE</b> ✦</p> <p>Détruisez 1 des 8 tuiles adjacentes à cette tuile et possédant un bouclier.</p> <p>Note : Si la tuile détruite est la Tour, le personnage situé sous celle-ci est intact.</p> 
<p><b>REINE / CARDINAL</b> ✦</p> <p>Pivotez toutes les tuiles présentes dans l'1 des 8 directions par rapport à cette tuile.</p> 	<p><b>FÉE</b> ✦</p> <p>Déplacez une autre tuile du Royaume vers un emplacement libre du Royaume.</p> 	<p><b>FAUCHEUSE</b> ☉</p> <p>Si vous avez la Faucheuse en tant qu'allié à la fin de la manche, vous perdez.</p> 
<p><b>PRINCESSE / SAINT</b> ✦</p> <p>Pivotez les 4 tuiles orthogonalement ou diagonalement adjacentes à cette tuile.</p> 	<p><b>VOYANTE</b> ✦</p> <p>Pivotez les 3 tuiles adjacentes au-dessus de cette tuile (1 orthogonale et 2 en diagonale).</p> 	<p><b>DRAGON</b> ✦</p> <p>Pivotez les 8 tuiles adjacentes à cette tuile.</p> 
<p><b>MINISTRE / ÉVÊQUE</b> ✦</p> <p>Pivotez 1 des 8 tuiles adjacentes à cette tuile.</p> 	<p><b>CHAMAN</b> ☉</p> <p>Annulez le pouvoir instantané des 4 tuiles orthogonalement adjacentes à cette tuile.</p> 	<p><b>SORCIÈRE</b> ☉</p> <p>Annulez le pouvoir instantané des 4 tuiles diagonalement adjacentes à cette tuile.</p> 
<p><b>GÉNÉRAL / PALADIN</b> ✦</p> <p>Détruisez 1 des 4 tuiles orthogonalement adjacentes à cette tuile.</p> 	<p><b>SAMURAI</b> ✦</p> <p>Bannissez 1 des 4 tuiles orthogonalement adjacentes à cette tuile.</p> 	<p><b>NINJA</b> ✦</p> <p>Bannissez 1 des 4 tuiles diagonalement adjacentes à cette tuile.</p> 
<p><b>SORCIER / MOINE</b> ✦</p> <p>Détruisez 1 des 4 tuiles diagonalement adjacentes à cette tuile.</p> 	<p><b>BARDE</b> ✦</p> <p>Réactivez le pouvoir instantané d'1 des 4 tuiles orthogonalement adjacentes à cette tuile.</p> 	<p><b>ARTISTE</b> ✦</p> <p>Réactivez le pouvoir instantané d'1 des 4 tuiles diagonalement adjacentes à cette tuile.</p> 
<p><b>CHÂTEAU / TEMPLE</b> ☉</p> <p>Cette tuile possède un bouclier et est immunisée contre les autres effets.</p> 	<p><b>SAGE</b> ☉</p> <p>Donne un bouclier aux 2 tuiles de chaque côté et les immunise contre les autres effets.</p> 	<p><b>TOUR</b> ☉</p> <p>Recouvrez une tuile alliée en plaçant la Tour par-dessus. L'allié perd son effet, gagne un bouclier et est immunisé contre les autres effets.</p> 
<p><b>AVENTURIER</b> ✦</p> <p>Prenez une tuile de la zone neutre et ajoutez-la à votre zone de jeu.</p> 	<p><b>ERMITE</b> ✦</p> <p>Reprenez une tuile de la défausse et mettez-la dans votre zone de jeu. Note : La tuile reprise doit avoir été jouée et défaussée durant la manche, et non défaussée lors de la mise en place comme avec le draft secret.</p> 	<p><b>MAGICIENNE</b> ✦</p> <p>Reprenez une tuile alliée du Royaume et mettez-la dans votre zone de jeu.</p> 