

1-4

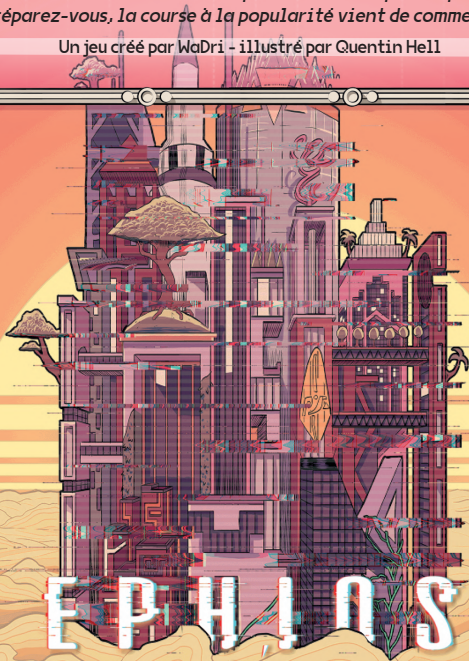
12+

30'

LIVRET DE RÈGLES

Bienvenue sur l'île, cité et État d'Ephios, un amas urbain et technologique, plongé dans la discorde depuis que son Haut-Gouverneur a abdiqué. Le siège du pouvoir est à portée de main, mais pour le prendre vous devrez user adroitement de vos relations et unir les alliances qui orientent l'opinion publique. Préparez-vous, la course à la popularité vient de commencer.

Un jeu créé par WaDri - illustré par Quentin Hell



DISTO
Studio

BIENVENUE À EPHIOS

CONTENU DU LIVRET DE RÈGLES

Bienvenue	p.2
Partie rapide	p.3
Mode campagne	p.10
Mode solo	p.13
Crédits	p.16

Il existe trois modes de jeu dans "Ephios" :

PARTIE RAPIDE

Si c'est votre première partie, nous vous conseillons de commencer par ce mode pour découvrir les mécaniques de base du jeu et les 5 grandes alliances.

CAMPAGNE



Après quelques Parties rapides, nous vous invitons à jouer au mode Campagne pour en apprendre plus sur Ephios et découvrir les 6 autres alliances.

SOLO

Dans ce mode, vous devrez faire face au complot organisé par les **Dignitaires** des 5 grandes alliances.

"La politique, ce n'est qu'une série de choix"



BUT DU JEU

Recrutez les personnalités qui animent la vie politique à Ephios. **Utilisez leurs effets** ou servez-vous-en pour **unir les grandes alliances** et atteindre **70% de popularité** afin de remporter la partie.

1^{er}-ère joueur·euse :

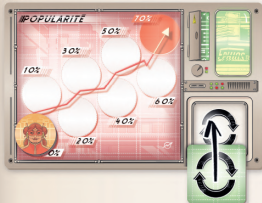
Celui ou celle qui arrive à convaincre les autres que c'est à lui·elle de commencer, débutera la partie. À défaut d'accord, c'est le·la propriétaire de la boîte qui décide.

PARTIE RAPIDE

MATÉRIEL ET MISE EN PLACE

⚠ Remettez dans la boîte tous les éléments comportant le symbole ★. Ils ne seront pas utilisés au cours d'une partie rapide.

1 Plateau de popularité (x1) + Jeton sens du jeu (x1) + Marqueurs (x8)



Posez le **plateau de popularité** (face classique) au centre de la table.

Ensuite, à 3 ou 4 joueur-euse-s, placez le jeton **sens du jeu** ↻, (face sens horaire) sur le **plateau de popularité**.

Puis chaque joueur-euse reçoit 2 **marqueurs** identiques, en pose un sur la case 0% ↗ et garde le second pour rappel.



2 Jetons de persuasion (x20) ◊



Prenez 5 **jetons de persuasion** ◊ par joueur-euse en jeu pour former une réserve à côté du **plateau de popularité**.

Chacun-e commence avec 2 pris depuis la réserve. Ces jetons représentent votre force de persuasion qui vous servira à **recruter** les **personnalités** politiques de la cité.


⚠ Vous ne pouvez avoir que 5 jetons de persuasion ◊ maximum. Si à un moment donné vous avez plus de 5 jetons, remettez l'excédent dans la réserve.

3 Cartes Alliances / Aide de jeu (x4)



Recevez chacun-e une **carte alliances** (recto) / **aide de jeu** (verso). Les cartes restantes sont remises dans la boîte.

4 Cartes personnage (x18)


Prenez les **18 cartes personnage** du **mode partie rapide** (sans le symbole ). Mélangez-les et formez une pioche, face cachée.

Il y a 2 types de personnages à Ephios : **les personnalités** et **les habitant-e-s**.



|| Les Personnalités (x14) : ||

1. Symbole d'alliance : Il y a 5 alliances en jeu dans les parties rapides : le Syndicat, l'Académie, l'Ordre, la Compagnie et le Culte.

2. Valeur de persuasion : Cette valeur va de 1 à 3. Elle indique le nombre de jetons persuasion  que vous devrez dépenser pour recruter la personnalité.


3. Nom et Alliance : Chaque personnalité appartient à une alliance.


4. Effet : Utilisez une personnalité depuis votre main pour appliquer son effet.



|| Les Habitant-e-s (x4) : ||


1. Nom du personnage


2. Effet : Utilisez un-e habitant-e depuis la croisée des chemins  pour appliquer son effet.

▲ Une carte habitant-e, n'a ni valeur de persuasion , ni alliance.

5 Cartes affinité (x5)




Mélangez les 5 **cartes affinité** du **mode partie rapide** (sans le symbole ) et distribuez-en une à chaque joueur·euse, face cachée. Écartez celles restantes sans les révéler. Prenez secrètement connaissance de votre carte.

Votre **affinité** pourra vous apporter plus de **popularité** , au moment d'**unir une alliance**. Elle ne compte pas comme une carte de votre main.

6 La Croisée des Chemins

“ La croisée des chemins est le lieu de rencontre des personnalités influentes. Votre ascension commence ici. ”



Révélez les 4 premières cartes de la pioche pour former la **croisée des chemins** .

Laissez un espace disponible pour la future défausse.

▲ Les cartes personnage seront toujours défaussées face visible mais vous ne pouvez consulter que la dernière carte posée sur la défausse.



— DÉROULEMENT D'UNE PARTIE —


En commençant par le-la 1^{er}-ère joueur·euse, chacun·e votre tour, vous devez effectuer **une seule action** de votre choix parmi les 4 suivantes :

1. **Recruter** / 2. **Débattre** / 3. **Utiliser** / 4. **Unir**





1 - Recruter :

Ajoutez à votre main une **personnalité** de votre choix, depuis la **croisée des chemins** , en dépensant autant de **jetons persuasion**  que la valeur indiquée sur la carte recrutée (*remettez ces jetons dans la réserve*).

 Vous ne pouvez pas recruter les habitant·e·s.



OU


Ajoutez secrètement à votre main, la première carte de la pioche en dépensant  **jeton de persuasion**.

 Si c'est un·e habitant·e, révélez la carte, appliquez immédiatement son effet et défaussez-la.





2 - Débattre :


Gagnez  **jetons de persuasion**, pris depuis la réserve, en défaussant **une personnalité** de votre choix depuis la **croisée des chemins** .

 Vous ne pouvez pas débattre avec les habitant·e·s.

3 - Utiliser :

Appliquez l'effet  d'une **personnalité** depuis votre main ou l'effet  d'un-e **habitant-e** depuis la **croisée des chemins**, pendant votre tour.

Les effets  peuvent être appliqués depuis votre main, pendant ou en dehors de votre tour, si la condition requise (**en gras**) est remplie.

Les effets  ne comptent pas comme votre action de tour.



Depuis votre main.
(pendant votre tour)






Depuis votre main.
(lorsque sa condition est remplie)




Depuis la croisée des chemins.
(pendant votre tour)






Lorsque vous appliquez un effet   

> Révélez la carte > Appliquez l'effet > Défaussez-la.

Lorsqu'un effet indique "**Ajoutez à votre main**", ne payez pas la valeur de la carte. Sauf indication contraire, vous pouvez ajouter à votre main une ou des cartes habitant-e, cependant vous devrez appliquer immédiatement leurs effets dans l'ordre de votre choix puis les défausser.

Lorsqu'une carte indique "**Rejouez**", appliquez d'abord l'effet de la carte puis défaussez-la et enfin effectuez une nouvelle action. Ne complétez pas la  (sauf si indiqué sur la carte) car cette nouvelle action n'est pas un nouveau tour de jeu.



Si vous utilisez le **Médium** et révélez la 1^{ère} carte de la pioche mais qu'il n'y a plus de place sur , ajoutez quand même la carte sur . Complétez la  lorsqu'elle comportera à nouveau moins de 4 cartes.

Si l'effet d'une carte est en contradiction avec les règles, l'effet de la carte prime.

Un doute sur un effet? Rendez-vous sur:

<https://distostudio.com/Ephios-personnages>



+30%



+30%



+20%




+30%



+10%




4 - Unir :

Si **2 personnalités** de votre main appartiennent à la même **alliance**, défaussez TOUTE votre main (l'affinité ne fait pas partie de votre main) pour déplacer votre **marqueur** sur le **plateau de popularité** suivant le gain de **popularité**  de **l'alliance unie** :

▲ Vous devez avoir 3 personnalités du Syndicat en main pour unir le Syndicat.

x4



Syndicat : +20% 


x3



Académie : +30% 


x3



Ordre : +30% 


x2



Compagnie : +40% 


x2




Culte : +40% 

○ Carte Affinité

Vous pouvez appliquer l'effet de votre **carte affinité** lorsque vous **unissez** :

■ Si l'**alliance unie** correspond à votre **affinité**, augmentez votre gain de **popularité**  de 20%.


■ Si l'**alliance unie** ne correspond pas à votre **affinité**, mais que vous avez en main au moins une **personnalité** dont l'**alliance** correspond, augmentez votre gain de **popularité**  de 10%.

La **carte affinité** est ensuite écartée avec les **cartes affinité** mises de côté.


▲ Vous n'avez qu'une seule **affinité** par partie. Même si l'**alliance unie** correspond à votre **affinité**, vous n'avez pas l'obligation de la jouer.

FIN DE TOUR

à la fin de votre tour :

- Si vous avez plus de 3 **personnalités** en main, défaussez les **personnalités** en excédent pour n'en conserver que 3 (n'appliquez pas les effets des cartes ainsi défaussées).
- S'il y a moins de 4 cartes sur la **croisée des chemins** , complétez en révélant, depuis la pioche, de nouvelles **cartes personnage** pour atteindre de nouveau 4 cartes.




Quand un-e joueur-euse a fini son tour, le-la joueur-euse suivant-e, en respectant le **jeton sens du jeu** , doit effectuer le sien.

▲ Reconstituer la pioche : Si vous devez piocher une ou plusieurs cartes et qu'il n'y a pas suffisamment de cartes dans la pioche : reconstituez une nouvelle pioche en mélangeant la défausse.

FIN DE PARTIE

*“Ephios est une course au pouvoir.
Et au sommet, il ne peut y avoir d'égalité”.*



Lorsque l'un-e d'entre vous atteint ou dépasse les **70%**  sur le **plateau de popularité**, la partie s'arrête immédiatement. Cette personne est déclarée vainqueur-e, devenant le-la nouveau-elle **Haut-e-Gouverneur-e d'Ephios**.

CAMPAGNE



Le mode **campagne** permet d'en apprendre plus sur Ephios. Il se déroule en une succession de **parties rapides** appelées manches. À chaque fin de manche, les **personnalités** et **alliances** en jeu sont modifiées. Cette fois pour décrocher le titre de **Haut-e Gouverneur-e**, vous devrez gagner 2 manches.

◉ MATÉRIEL ET MISE EN PLACE ◉

Commencez par effectuer la mise en place, exactement comme si vous vous apprêtiez à disputer une **partie rapide**.

Puis prenez les cartes "**Campagne**", reconnaissables par leur symbole . Mettez-les toutes de côté sans les révéler, sauf la **carte alliances** (au verso de la carte "**Attention mode campagne**") que vous posez, face "**alliances**", à côté du **plateau de popularité**.

Le paquet mis de côté sera utilisé à partir de la **Manche 2**.

Option : Si vous voulez jouer avec les habitant-e-s du mode campagne , mettez de côté le Concierge, prenez les 7 autres cartes habitant-e, mélangez-les, et piochez-en 3 au hasard. Ces 3 cartes + le Concierge sont ajoutés au paquet de personnages en jeu pour toute la campagne. Les cartes habitant-e-s restantes sont remises dans la boîte.

Le **mode campagne** comporte quelques nouveaux éléments :

1 Livret de Victoires (x1)



Ce livret vous indiquera les modifications à effectuer entre chaque manche du **mode campagne**. Il comporte une page par **alliance**, ainsi que la **page des succès** dans laquelle vous pouvez inscrire vos exploits.

2 Tuiles alliance (x6)



Ces tuiles vous serviront à indiquer les nouvelles alliances qui arrivent en jeu au fur et à mesure des manches. Elles seront posées sur ou sous la **carte alliances** placée près du **plateau de popularité**. Mettez de côté ces tuiles pour le moment.

3 Cartes personnage (x24) et affinité (x6)



Au cours du **mode campagne** vous allez rencontrer **24 nouvelles cartes personnage** possédant chacune un nouvel effet. Ainsi que **6 nouvelles alliances** qui pourront être unies à la place ou en plus des **5 alliances du mode partie rapide**.

— DÉROULEMENT D'UNE CAMPAGNE —

|| Déroulement d'une manche : ||

Chaque manche se joue comme une **partie rapide** et s'arrête dès que l'une d'entre vous atteint ou dépasse 70% de **popularité** . Cette personne remporte alors la manche.

➤ **La manche 1** : se joue avec les **5 alliances du mode partie rapide**.

➤ **Les manches suivantes** : se jouent avec les modifications apportées par le **livret de victoires**.

|| Fin de manche : ||

À la fin de chaque manche, chacun-e défusse ses **cartes personnalité** en main, son **affinité**, et remet ses **jetons persuasion** dans la réserve.

Celui ou celle qui a remporté la manche lit, dans le **livret de victoires**, la **page victoire** de la **dernière alliance unie** et applique les modifications indiquées sur la page.

▲ Si la page victoire a déjà été lue lors d'une manche précédente, passez directement à la manche suivante.

Pages victoire :

Exemple :
Victoire de la Compagnie.

> Retirez du jeu :



> Ajoutez au jeu :



Appliquez les modifications indiquées sur la **page victoire** de la **dernière alliance unie** :

- **Retirez du jeu** les cartes indiquées en les mettant dans le paquet "campagne" mis de côté.

- **Ajoutez au jeu** les cartes indiquées en les prenant depuis le paquet "campagne" mis de côté.

Posez sur la **carte alliances** la ou les **tuiles alliance** concernées en suivant les indications de la **page victoire**.

⚠ Il peut arriver qu'une page victoire demande de retirer du jeu des cartes déjà retirées. Dans ce cas ignorez-les et appliquez le reste des modifications.

Passez ensuite à la manche suivante. Celui ou celle qui a remporté la manche précédente, débutera la partie.

La mise en place est identique à la manche précédente, mais vous devez garder les modifications apportées par les **pages victoire** lues précédemment.

à la fin de chaque manche. Suivez à nouveau les étapes de fin de manche décrites précédemment.

FIN DE CAMPAGNE





Lorsque l'un-e d'entre vous a remporté deux manches, la campagne s'arrête immédiatement. Cette personne est déclarée vainqueur-e, devenant le-la nouveau-elle **Haut-e Gouverneur-e d'Ephios**.

MODE SOLO

“Vous venez d’accéder au poste de Haut-e-Gouverneur-e d’Ephios ! Mais il semblerait que les Dignitaires des 5 grandes alliances se rencontrent en secret pour organiser votre destitution. Il va falloir sceller au plus vite des pactes avec les alliances pour éviter qu’elles ne se retournent contre vous.”




MISE EN PLACE


- 1 Placez le **plateau de popularité face “Complot”**, au centre de la table. Choisissez votre difficulté en plaçant un **marqueur** au choix sur : 30% (facile), 20% (normal) ou 10% (difficile).
- 2 Prenez les **cartes personnage du mode partie rapide** (sans le symbole ) . Remettez dans la boîte toutes les **cartes habitant-e**. Puis mélangez les **personnalités** restantes pour former une pioche de 14 cartes.
- 3 Révélez les 4 premières cartes de la pioche en les installant en ligne à droite de la pioche, cette ligne représente la **croisée des chemins**  . Laissez un espace au bout de la ligne pour la future défausse.
- 4 Posez les **5 cartes affinité du mode partie rapide** à côté du plateau.
- 5 Enfin, formez une réserve de **5 jetons de persuasion**  . Vous commencez la partie avec  pris depuis la réserve que vous placez devant vous.

▲ La **zone du Complot** est le lieu où se retrouvent les Dignitaires pour organiser votre chute.



BUT DU JEU

Unissez chacune des 5 alliances avant que votre **popularité**  ne tombe à 0% ou que le **Complot** arrive à recruter les 5 Dignitaires.

▲ Les **Dignitaires** sont les 5 personnalités de valeur .

- DÉROULEMENT DU MODE SOLO -

Le **mode solo** se déroule en une succession de tours. Vous jouez en premier-ère, puis c'est au tour du **complot**. Si une des conditions de victoire / défaite est remplie, la partie s'arrête immédiatement.



|| Tour du joueur-euse : ||

Vous devez effectuer une seule action parmi les 4 actions de base (p.6 à 8), ou la 5ème action spécifique au **mode solo** "**Corrompre**".

- **Corrompre** : défausez une carte **Dignitaire** de votre choix située dans la **zone du Complot**.

▲ Si vous choisissez l'action **Corrompre**, le **Complot** effectuera 2 tours d'affilée.



Lorsque vous Unissez : gagnez seulement **10% de popularité** (popularity icon), peu importe l'**alliance unie**. Si vous unissez une **alliance** pour la première fois, prenez l'**affinité correspondante** et posez-la devant vous.

|| Tour du Complot : ||

Le **Complot** effectue une des actions ci-dessous :

Si au moins une carte **Dignitaire** est présente sur la **croisée des chemins** (crossroads icon) :

- **Recruter** : le **Complot** ajoute à sa zone la carte **Dignitaire** la plus à droite sur la **croisée des chemins** (crossroads icon).

▲ Vous ne pouvez pas recruter les personnalités situées dans la **zone du Complot**.


S'il n'y a pas de **Dignitaire** sur la **croisée des chemins** (crossroads icon) :


- **Débattre** : le **Complot** défause la **personnalité** la plus à droite sur la **croisée des chemins** (crossroads icon).



FIN DE TOUR

à la fin de **votre tour** ou de celui du **Complot** :

- Si vous avez plus de 3 **personnalités** en main, défaussez les **personnalités** en excédent pour n'en conserver que 3 (n'appliquez pas les effets des cartes ainsi défaussées). Le **Complot** n'a pas de limite de cartes.
- S'il y a moins de 4 cartes sur la **croisée des chemins** , complétez en glissant les cartes restantes vers la droite puis en révélant de nouvelles **personnalités** depuis la pioche afin de reconstituer une ligne de 4 cartes.


▲ Si vous devez mélanger la défausse pour former une nouvelle pioche, diminuez de 10% votre popularité .

PRÉCISIONS


Lorsqu'un pouvoir précise "**un-e adversaire**" ou "**la main d'un-e adversaire**", on parlera plutôt du "**Complot**" et de "**la zone du Complot**".

Certains effets des **personnalités** sont adaptés pour le **mode solo** :

➤ **La Perceptrice** : Choisissez une carte dans la zone du Complot et ajoutez-la à votre main.

➤ **L'Argentier** : Si vous utilisez l'Argentier pour unir une alliance (hors Compagnie), ne gagnez pas vos 10% de popularité .

➤ **Le Prédicateur** : Lorsque le Complot débat avec une personnalité, vous pouvez utiliser le Prédicateur pour ajouter la personnalité à votre main.

▲ Le **Complot** ne récupère jamais de persuasion .

VICTOIRE ET DÉFAITE

Vous gagnez : si vous réunissez les 5 **affinités** différentes.

Vous perdez : Si vous arrivez à 0%  de popularité ou si les 5 **Dignitaires** se trouvent dans la **zone du Complot**.

REMERCIEMENTS

Merci à toutes celles et ceux qui ont soutenu la campagne Ulule 2021, c'est grâce à votre enthousiasme collectif qu'on en est arrivés là !

Merci aux testeur-euse-s : Camille, Didier, Fabien, Greg, Guillaume, Jean-Christian, Jérémie, Jess, Laudine, Mathieu, Maxence, Pierre, Pjüd, Sophie, Séverine, Stéphane et Théo.

*“**WaDri** remercie Disto Studio pour leur confiance. Merci à ma maman, mes frangins, Marijke, Miléna, Paul, Émilie, Régis, Jennie, Bertrand, Martimaudjo, Ninou, les copains de la SAJ et du Schluck ainsi que ma douce, Sophie.”*

*“**Quentin** remercie Mathilde, Chantal, Michel et Corine. Merci à Melissa pour son soutien, ses encouragements et sa patience ! Sans oublier bien sûr Orage et Eclipse, sans qui rien n'aurait été possible.”*

*“**Guillaume** remercie en tout premier lieu WaDri. Merci à Citron pour ses précieux conseils techniques lors du développement BGA. Enfin merci aux personnes de la Sauce aux Jeux et à mes parents.”*

*“**Luc et Maria** remercient toute l'équipe d'Ephios pour leur confiance. Merci à Tomy, Élise, Daria, Robin, Bea, Angel, Émilie, la team charmante et bien entendu nos familles. Merci à Kaneda et Tetsuo d'animer la Disto base. ”*

CRÉDITS

Auteur : WaDri

Illustrateur : Quentin Hell

*Éditeurs / Graphistes : María Paloma Sánchez
et Luc Anuszewski*

Retrouvez plus d'informations sur www.distostudio.com



© 2021 Disto studio. Tous droits réservés
Font VG5000 par Justin Bihan
Font Grotesk par Frank Adebaye