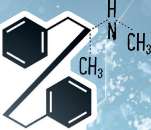


99%



CN1C=CC=CC=C1

PURE



Livret de règle

Prologue

Le moteur arrêta de gronder, le véhicule s'immobilisa. Un lourd calme s'installa, dans cet environnement sauvage et stérile. Les phares ronds semblables à des yeux s'étaient éteints. Le velux de toit commença à laisser s'échapper d'étranges vapeurs.

La petite curieuse en profita pour se faufiler à l'intérieur. Un fantastique univers sensoriel l'y attendait. Des gargouillis aqueux accompagnaient les tintements de verres dans une symphonie céleste. Les contenants alambiqués aux formes variées réfractaient la lumière et déformaient les reflets dans une danse psychédélique. Les effluves acides étaient inconnues à l'improbable visiteuse, attirant son intérêt.

Les responsables de ce monde de nouveautés s'agitaient au milieu de la pièce étroite dans une chorégraphie millimétrée. Leur nature humanoïde transparaisait peu tant ils portaient d'inhabituels accoutrements. Blouses et masques couvraient chaque parcelle de peau et mécanisaient les souffles. L'intruse ne s'en approcha pas, préférant rebondir de surface en verre à cuves cuivrées.

Si le bain à remous lui sembla trop chaud pour son corps fragile, elle se délecta néanmoins d'une trempette dans un bassin aux eaux lisses, bleuté et édulcoré. Des ondes circulaires

trahissaient son indésirable présence sur la surface miroitante. Sa baignade fut interrompue par une voix grondante et implacable :

« - Jeff, attrape la tapette ! »

Elle quitta son havre liquidien avec difficultés, ses membres englués et son esprit euphorique. A nouveau dans les airs, elle virevolta dans un balai imprévisible. Les deux chimistes s'activaient à sa poursuite, délaissant leur mixture stupéfiante quelques minutes. La liberté lui tendait les bras. Elle fila droit vers la lumière extérieure, sans se retourner, malgré l'irrésistible envie de prolonger son bain. Une paroi invisible stoppa sa fuite, l'assommant presque. Mais c'est la tapette qui mit définitivement fin à ses espoirs d'extase.

Fouettant l'air, la meurtrière en plastique écrasa la mouche contre le pare-brise du camping-car. Sa chasse rondement menée, l'apprenti scientifique regagna sa paillasse en sifflotant avec légèreté.

« - Tu crois qu'il faudra mentionner que cette cuvée ne convient pas aux végétariens ? »



Aslaug

« Chroniques d'un chimiste »

But du jeu : être le premier à atteindre 99 points à l'issue de plusieurs manches.

Pourquoi 99 points ? Pourquoi 99% pure ?

Le principal chimiste dans le jeu (Wilson BLACK) est particulièrement doué et produit une Meth à 99% pure très prisée sur le marché...



Matériel :

- 58 cartes
- Munissez vous d'une feuille de papier et d'un crayon pour noter les scores de chacun.

Mise en place

Selon le nombre de participants, préparer un nombre de cartes Appartenance (Chimiste et DEA) de façon à disposer d'autant de cartes de chaque type que de joueurs.

Exemple : A 3 joueurs, préparez 3 cartes appartenance « Police » et 3 cartes « Chimiste ». Mélangez-les et distribuez-en une au hasard à chaque joueur qu'il consulte secrètement, puis remplacez les cartes restantes sans les regarder.

Mélangez le paquet de cartes et distribuez 6 cartes à chaque joueur.

Chaque joueur choisit une carte parmi les 6 qu'il pose devant lui face cachée et donne les 5 autres cartes à son voisin de gauche (Draft). Chaque joueur choisit

Termes important à retenir

Zone d'action : Ce sont les cartes visibles devant vous, que vous allez pouvoir jouer lors de votre tour.

Plis : Ce sont les cartes que vous avez gagnées et qui forme une pile face cachée dans votre espace de jeu.

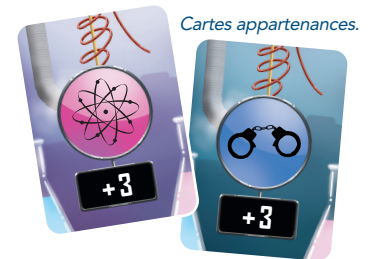
Pioche : C'est le paquet de carte en réserve placé au centre de la table en début de jeu.

Défausse : elle est constituée des cartes dont on a utilisé l'action spéciale (voir plus loin) et qui oblige souvent leur possesseur à s'en séparer. La défausse est placée à coté de la pioche.

de nouveau une carte et ainsi de suite jusqu'à ce que chacun ait constitué un paquet de 6 cartes qu'il positionne en ligne face visible et que l'on appellera Zone d'Actions.

Pour déterminer le premier joueur, chaque participant va additionner la valeur de ses six cartes (chiffre en haut à gauche numéroté de 0 à 5). Le joueur totalisant la plus petite valeur débute. En cas d'égalité, les ex-aequo piochent une carte de la pioche. Celui dont la valeur est la plus élevée devient premier joueur. En cas d'égalité, réitérez l'opération. Reconstituez le deck et mélangez-le de nouveau.

La partie peut commencer.



Cartes appartenances.

Encaisser : Action de choisir l'une des cartes de sa zone d'action et de la placer dans ses plis.

Défausser : Action de placer l'une de ses cartes de sa zone d'action dans la défausse.

Attaquer : Encaisser une carte chez un adversaire.

Nom du personnage ou de la carte

Points de victoire

Type de carte

Ici « Police »

Zone Bonus

Cibles pouvant être attaquées

Action spéciale



Bonus de combinaison : En fin de partie, si je choisis le camp de la DEA, chaque paire de carte DEA + Henry SHRAPNEL m'octroie un bonus de 3 points de victoire.



Exemple de mise en place 2-3 joueurs :

Carte appartenance face cachée

Zone de plis joueur 1



Zone d'actions

Défausse

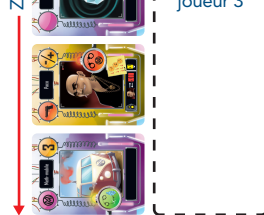


Pioche

Zone d'actions

Zone de plis joueur 3

Carte appartenance face cachée



Zone de plis joueur 2

Zone d'actions

Carte appartenance face cachée



Phase de jeu

Chacun son tour, en commençant par le premier joueur, les participants vont jouer une carte. Quand un joueur a terminé son tour, sa zone d'actions doit obligatoirement être constituée d'une carte de moins qu'au début de son tour.

Un joueur dont ce n'est pas le tour et qui perd une carte par l'action d'un adversaire, la remplace toujours en piochant une nouvelle carte dans la pioche.

Les 3 façons de jouer une carte :

1 Il peut utiliser l'action spéciale de la carte (zone à picto sur fond noir en bas de la carte). Il suffit alors de suivre les instructions spécifiques à cette action. Certaines cartes ne disposent pas d'action spéciale (Meth, Meth Mobile, Scarlett Black, Justin Black), D'autres affichent des pouvoirs permanents indiqués dans un cercle vert (Meth-Mobile, Sam Badboy). Certaines ont à la fois un Action spéciale et un pouvoir permanent (Sam Badboy). Certaines ont même des effets en fin de partie lors du comptage des points indiqué dans la zone jaune « Pense-bête » de la carte.

2 Il peut lancer une attaque (toutes les cartes n'ont pas la possibilité de le faire), avec les cartes DEA, Paco ou Henry Rosenbach). Selon la carte utilisée, les attaques se font vers des cibles précises. Se reporter au cercle rouge au centre à droite des cartes. Par exemple, Paco ne peut attaquer que des cartes de type Police (symbolisée par des menottes) ou une carte Camping Car. La police (DEA et Henry Rosenbach) ne peut attaquer que des chimistes, des cartes Meth ou des cartes Paco. Les chimistes n'attaquent personne.

3 Il peut encaisser une carte ou encaisser une carte Meth. N'importe quelle carte autre que la Meth peut être encaissée tout simplement. Pour cela le joueur place la carte choisie face cachée dans ses plis. Par contre, pour encaisser une carte Meth, le joueur doit utiliser l'une de ses cartes Chimiste. Il encaisse, dans ce cas, les deux cartes et pioche une nouvelle carte pour reconstituer son jeu. Un joueur qui dispose de Meth sans avoir de carte chimiste, ne peut encaisser de Meth. Si un joueur se retrouve uniquement en possession de Meth, il peut, à son tour, défausser (et pas encaisser) une carte Meth, piocher une nouvelle carte pour la remplacer et rejouer son tour. Une fois qu'une carte a été jouée, c'est au tour du joueur suivant de jouer une carte (sens des aiguilles d'une montre).

Résultante de l'attaque : le joueur qui a attaqué encaisse sa carte attaquant ainsi que la carte qu'il a attaquée. Ces cartes rejoignent donc la zone de plis du joueur. Le joueur attaqué, pioche alors une nouvelle carte pour compléter son jeu. Il est interdit de s'attaquer soi-même.



Après 5 tours de jeu...

Chaque joueur se retrouve avec une seule carte à jouer. La manche prend fin et chaque joueur encaisse la carte qui lui reste même s'il s'agit d'une carte Meth (exception).

Sans consulter ses plis (les cartes restent face cachées), chaque joueur choisit son camp : police ou chimiste. Ce choix est important car selon le camp choisi, le résultat du score peut être très différent. De plus, si le joueur choisit le rôle qui correspond à la carte Appartenance reçue en début de jeu, un bonus de 3 points de victoire lui est attribué.

1 - S'il choisi d'être Policier, un joueur totalisera le nombre de points de victoire suivant :

Somme de la Meth + somme des valeurs des cartes police et Henry + bonus de Paco alors considéré sous les verrous. Les autres cartes ne sont pas comptabilisées.

Attention, une carte Henry rosenbach associée à une carte DEA apporte un bonus supplémentaire de 3 points.

2 - S'il choisi d'être Chimiste, le joueur doit au préalable appliquer le malus lié aux flics infiltrés. Chaque carte DEA présente dans ses plis (on ne tient pas compte ici de la carte Henry Rosenbach) neutralise une carte chimiste ou Meth dont la valeur est la plus élevée (au choix du joueur). Deux cartes police, neutralisent deux cartes, etc. Le joueur supprime de ses plis les cartes correspondantes. Cependant, si Sam Badboy se trouve dans les plis,

et pour chaque Sam Badboy, le joueur neutralise une carte DEA qui est ôtée de ses plis et qui ne neutralise donc aucune carte. Ensuite, le calcul se fait de cette façon : Somme de la valeur de cartes Chimistes + Meth mobile + Meth.

La valeur de la Meth est doublée si au moins une carte Wilson Black se trouve dans les plis. Chaque combinaison de carte Jeff et Wilson apporte un bonus de 3 points supplémentaires.

Attention : Scarlett neutralise le pouvoir de Wilson si elle se trouve dans le pli : ce dernier ne pourra pas doubler la valeur de la Meth. Une carte Scarlett ne neutralise qu'une carte Wilson à la fois. Plusieurs cartes Wilson ne cumulent pas leurs effets lors du décompte de score.

Enfin, qu'il soit policier ou Chimiste, appliquez ces modificateurs au score final :

1 - La carte « Junior » apporte un bonus de 5 ou 10 points selon les membres de sa famille présents avec lui dans les plis. Wilson + Scarlett ou Henry + Mariane = 5 points, les deux couples présents = 10 points.

2 - Une carte Paco présente dans le pli apporte un malus de « -1 ». Une deuxième carte "Paco" apporte un malus de « -2 » etc...

Une fois que les scores ont été notés, une nouvelle manche commence jusqu'à la victoire d'un participant. Si lors d'une phase de jeu, plusieurs joueurs dépassent le score de 99, c'est celui dont le score est le plus haut qui remporte la partie.



Cécile a démarré la partie avec une carte Appartenance de type Chimiste. Elle a donc orienté son jeu vers la production de Meth.

Elle sait que des flics se sont infiltrés dans son réseau mais elle a prévu le coup en encaissant une carte Sam Badboy qui va la protéger en neutralisant la DEA.

Elle a subi un vol venant de Marianne et une perquisition de Henry Rosenback. Ce qu'elle ne sait pas, c'est que l'avocat Sam Badboy ainsi que sa plus belle carte Meth (5) ont été volées/perquisitionnées...

Sans consulter ses plis elle choisit le camp des Chimistes...

Exemple de décompte :

Cécile découvre avec horreur dans ses plis, que l'avocat (Sam Badboy) a disparu ainsi que sa carte Meth de valeur 5. La DEA n'étant pas neutralisée par l'avocat, cette dernière neutralise sa plus forte carte (Wilson) ce qui lui supprime le bonus de Meth x2...



Si elle avait choisit le camp des Policiers, elle n'aurait certes pas gagné ses 3 points d'Appartenance mais aurait obtenu ce score :

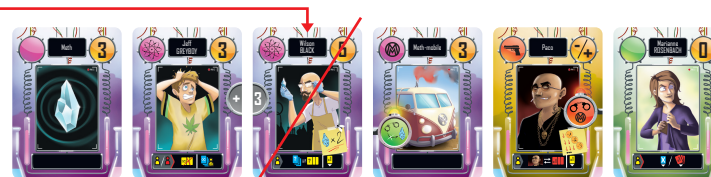
DEA (3) + Henry (5) + Bonus DEA/Henry (3) + Meth (6) + Paco (-1) = 18 points

Elle totalise donc 14 points :

Meth (3) + Meth (3) + Jeff (3) + Meth Mobile (3) - Paco (-1) + Bonus Appartenance (3)

Au lieu de 28 :

6 points de Met x2 (12) + Wilson et Jeff et le bonus de 3 (11) + Meth Mobile (3) + Appartenance (3) - Paco (-1).



Dans le camp policier, on ignore les cartes Chimistes. Les cartes Paco comptent en positif (ils sont sous les verrous).



Meth

Les cartes Meth ont des valeurs de 3,4 ou 5 points de victoire. Pour être encaissée, elles doivent être encaissée avec un personnage chimiste ou saisie par un policier. Aucun autre personnage ne peut s'emparer de Meth. La Meth n'est jamais encaissée seule.



Paco

Action spéciale : RAPT ET RACKET

Intervistez la carte Paco avec une carte parmi le jeu de l'un de vos adversaires puis encaissez immédiatement l'une des cartes de votre jeu.

Attaque : Peut attaquer les cartes Police et Camping Car.

Pouvoir permanent : Si vous jouez Chimiste, chaque carte Paco apporte un score de -1 dans votre pli. Si vous jouez DEA, chaque carte Paco vaut +1.



TNT

Action spéciale : CADEAU DEA

Défaussez TNT, choisissez un adversaire qui doit défausser toutes ses cartes DEA. Le joueur ciblé pioche alors autant de nouvelles cartes que de cartes défaussées.



Marianne SHRAPNEL

Action spéciale : CLEPTOMANIE

Prenez au choix, soit la première carte de la pile de défausse, soit une carte au hasard dans les plis d'un adversaire que vous intégrez à vos plis. Défaussez Marianne.



Scarlett BLACK

Action spéciale : VIE DE FAMILLE

Tant que Scarlett est dans votre jeu, Wilson ne peut encaisser de Meth.

Pouvoir permanent : BESOIN D'ATTENTION

Scarlett neutralise le pouvoir de Wilson qui ne multiplie plus la valeur de la Meth par 2 (même si plusieurs Wilson sont dans les plis). Tant que Scarlett est dans votre jeu, Marianne ne peut pas vous voler de carte.



Justin BLACK

Pouvoir permanent : HAPPY FAMILY

En fin de partie, si vous comptez dans vos plis l'un des deux couples **Wilson et Scarlett** ou **Henry et Marianne**, marquez 5 points. Marquez 10 points (5 points de plus) si les deux couples s'y trouvent.



Sam BADBOY

Action spéciale : FILOUTERIE

Défaussez Sam, tirez 3 cartes. Choisissez l'une d'entre elle pour remplacer Sam et rejouez votre tour à nouveau.

Pouvoir permanent : PROTECTION

Tant que Sam est dans votre jeu, aucun de vos chimistes ne peut être attaqué. Ce pouvoir ne s'applique plus quand Sam est dans vos plis. En fin de partie, et si vous jouez Chimiste, chaque Sam neutralise l'effet d'une carte DEA infiltrée.



Carte appartenance « Chimiste »

Obtenez un bonus de 3 points si vous jouez l'équipe des chimistes.

Cartes « chimiste » :

Wilson BLACK, Jeff GREYBOY, Meth, Meth-Mobile.



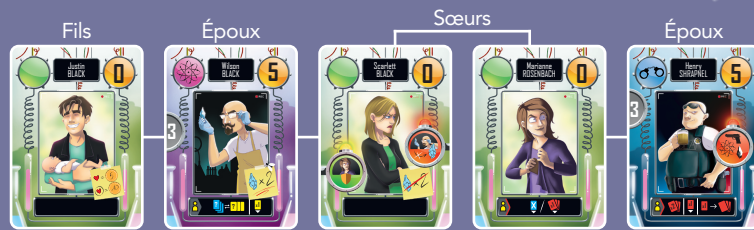
Carte appartenance « Policier »

Obtenez un bonus de 3 points si vous jouez l'équipe des policiers.

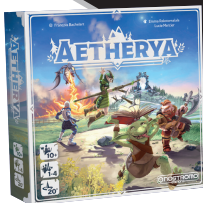
Cartes « policier » :

DEA, Henry SHRAPNEL.

Liens familiaux :



DÉJÀ PARU
CHEZ NOSTROMO



Aetherya

Explorez les royaumes
d'Aetherya !

Jeu de carte, placement,
optimisation, course.

1 - 4 joueurs.



Rivality

La guerre des Golems
a déjà commencé !

Jeu de stratégie,
pose de tuiles, majorité.

1 - 4 joueurs.



Sa-rê

Construisez une cité
pharaonique !

Gestion de ressources,
construction, stop ou
encore, course.

2 - 4 joueurs.



Along History

Explorez les royaumes
d'Aetherya !

Jeu de carte, placement,
optimisation, course.

1 - 4 joueurs.



Orcs vs orcs

La guerre des Golems
a déjà commencé !

Jeu de stratégie,
pose de tuiles, majorité.

1 - 4 joueurs.



Clash 451

Construisez une cité
pharaonique !

Gestion de ressources,
construction, stop ou
encore, course.

2 - 4 joueurs.

CRÉDITS - ©99%Pure - Nostromo-Éditions® - 2024

Un jeu de François BACHELART - Illustrations : Julie GRUET

Relecture et corrections : Yaël DF - Prologue : Aslaug

Remerciements : Us a que nullaborepe lamus que porenendist, totat. Ecestota corerun tionem quaspidet et voluptam, consequam doluptatis et que dis mi, cusam sitia net expliqu undempero molupta dolora velendicias ipitemp orporep erspis dist quid modit et omnihillab inctoreperum Us expellam, qui ipsandundit