

PASSAGES

S E C R E T S

RÈGLES DU JEU

PASSAGES

SECRETS

Jeu créé par J. Alex Kevern



2 joueurs



25 Minutes



Age 12+

Une ville exubérante. La quasi-totalité des richesses de la région y sont entreposées, sans aucun moyen pour ceux se trouvant à l'extérieur d'y accéder... ou du moins est-ce ce qu'on y dit. En réalité, quand les gens se promènent le nez en l'air pour admirer les merveilles qui les entourent...

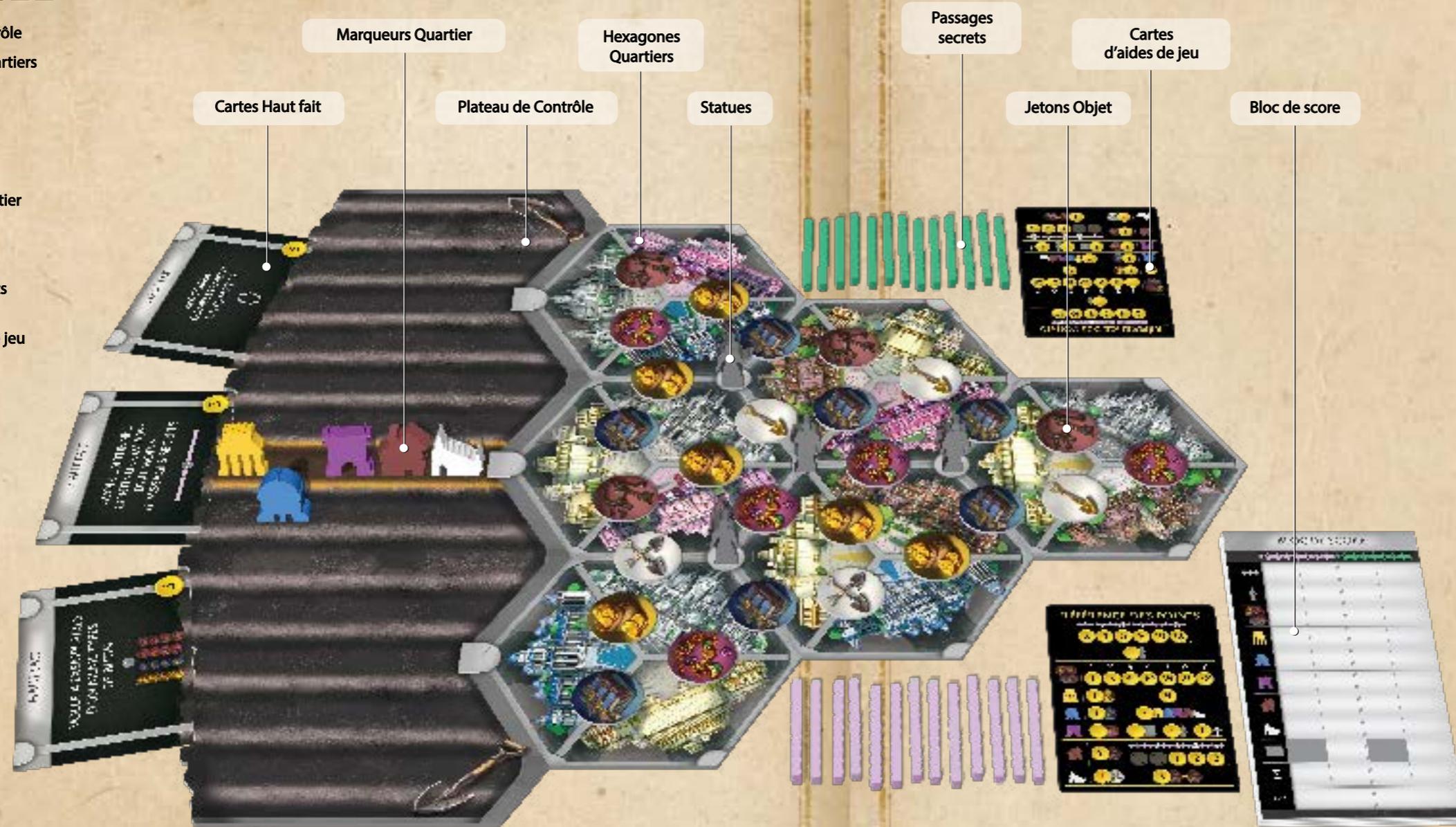
ils ratent souvent ce qui se passe sous leurs pieds.



RENEGADE
GAME STUDIOS

MATÉRIEL

- 1 plateau de Contrôle
- 10 hexagones Quartiers
- 27 jetons Objet (recto-verso)
 - 22 jetons Butin
 - 5 jetons Pelle
- 5 marqueurs Quartier
- 4 Statues
- 15 cartes Haut fait
- 26 Passages secrets (13 par joueur)
- 2 cartes d'aides de jeu
- 1 bloc de score (et un crayon)



MISE EN PLACE

1. Placez le **plateau de Contrôle** au milieu de la zone de jeu, chaque extrémité face à un joueur. Placez les 5 **marqueurs Quartier** sur la zone centrale du plateau.
2. Prenez 6 **hexagones Quartiers** au hasard (remettez les autres dans la boîte). Positionnez-les, face visible, pour former un triangle dont l'un des côtés est adjacent au plateau de contrôle.
3. Chaque hexagone de terrain possède trois angles présentant une portion de cercle ; faites tourner les hexagones pour former des cercles entiers, appelés **plates-formes**, au niveau des intersections.
4. Vingt-sept lignes intérieures, appelées **chemins**, se trouvent sur le plateau. Chaque chemin longe deux Quartiers ; placez au hasard un **jeton Objet** sur chaque chemin. Les jetons Objet sont recto-verso, positionnez-les donc sur une face au hasard.
5. Placez les 4 **Statues** sur le plateau ; une au centre, là où six chemins convergent, les trois autres sur les trois plates-formes.
6. Mélangez les cartes **Haut fait** face cachée, puis piochez-en trois (remettez les autres dans la boîte). Placez ces 3 cartes face visible à côté du Plateau de Contrôle.
7. Chaque joueur prend les 13 **Passages secrets** de la couleur de son choix.
8. Désignez le premier joueur au hasard. Le second joueur peut alors déplacer un marqueur Quartier de 1 zone vers lui sur le Plateau de Contrôle.

COMMENT JOUER

Votre adversaire et vous-même êtes des voleurs rivaux travaillant à construire un réseau de passages secrets souterrains afin de pouvoir dépouiller la ville de l'intérieur. Celle-ci est formée de cinq Quartiers différents, qui vous offrent chacun des avantages spécifiques à exploiter.

Construisez votre réseau pour réunir des Objets et cumuler de la Richesse à l'aide des Quartiers sous votre contrôle. Obtenez encore plus de Richesses en construisant une longue série de passages connectés, en réunissant des Butins identiques, en volant des Statues, ou encore en accomplissant des Hauts faits. Et, surtout, accumulez plus de Richesses que votre rival pour voler le bien le plus précieux de tous : la victoire.

VOTRE TOUR DE JEU

À votre tour de jeu, vous devez (1) **placer un Passage secret**, puis (2) **recupérer le jeton**, et (3) **déplacer les marqueurs Quartier**. À la fin de votre tour, vérifiez si vous venez de déclencher le décompte de mi-partie.

1. Placer un Passage secret : prenez un Passage secret de votre réserve et positionnez-le sur n'importe quel chemin du plateau qui a un jeton Objet (*il n'a pas besoin d'être connecté à un autre ou de commencer sur un bord du plateau*).

2. Récupérer le jeton : prenez le jeton (*Butin ou Pelle*) du chemin sur lequel vous avez posé votre Passage. Posez-le devant vous, en faisant bien attention à ne pas le retourner.

3. Déplacer les marqueurs Quartier : le Passage secret que vous avez placé est adjacent à deux Quartiers. Déplacez le marqueur de ces Quartiers d'une zone vers vous sur le Plateau de Contrôle (*si les deux Quartiers adjacents sont les mêmes, déplacez le marqueur de deux zones supplémentaires*).

Si le jeton que vous avez récupéré représente une ou deux Pelles, faite également les déplacements suivants :



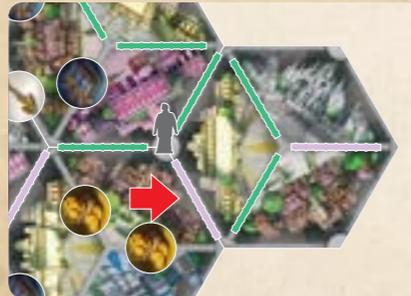
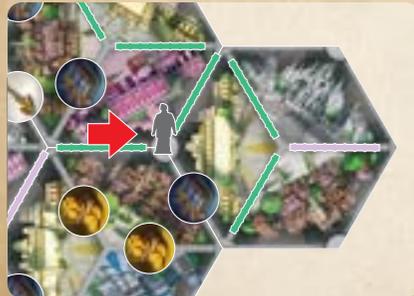
Déplacez les deux marqueurs Quartier que vous venez de déplacer d'une zone supplémentaire vers vous (*si les deux Quartiers adjacents sont les mêmes, déplacez le marqueur Quartier de deux zones supplémentaires*).



Déplacez n'importe quel marqueur Quartier d'une zone vers vous (*que ce soit ou non celui d'un Quartier adjacent*).

Voler des Statues

Si, lorsque vous placez votre Passage secret, une Statue se retrouve entièrement entourée de Passages secrets (que ce soit les vôtres ou ceux de votre adversaire), vous la volez : prenez-la et placez-la devant vous. Les Statues rapportent de la Richesse et peuvent déclencher une phase de décompte des scores.



Obtenir un Haut fait

Si vous réunissez les conditions d'une carte Haut fait durant votre tour, prenez aussitôt la carte et placez-la devant vous. Votre adversaire ne peut plus la récupérer ; chaque Haut fait ne peut être obtenu que par un seul joueur. Il est possible d'en obtenir plusieurs dans un même tour. Les Hauts faits rapportent des points uniquement durant la phase de décompte de fin de partie.

EXEMPLE DE TOUR

(1) Gabrielle examine le plateau et voit un chemin qui lui plaît, avec un Butin (violet) qui va lui permettre d'enrichir sa collection.



(2) Gabrielle positionne un de ses Passages sur le chemin, puis prend le jeton Butin et le range sur la même face avec ses autres Objets.



(3) Enfin, Gabrielle déplace les marqueurs correspondant aux Quartiers adjacents (bleu et blanc) d'une zone vers elle sur le Plateau de Contrôle.



PHASES DE DÉCOMPTE

Deux phases de décompte des scores ont lieu durant la partie. **La phase de décompte de mi-partie** a lieu quand deux des quatre Statues ont été volées OU que chaque joueur n'a plus que cinq Passages secrets dans sa réserve.

La phase de décompte de fin de partie démarre quand le second joueur a placé son dernier Passage.

Le joueur qui déclenche une phase de décompte finit son tour de jeu avant de passer à celle-ci.

FIN DE LA PARTIE

La partie s'achève une fois le décompte final réalisé. Additionnez les points gagnés pendant les deux décomptes, le joueur avec le plus haut total de Richesse l'emporte ! En cas d'égalité, le gagnant est celui qui a le plus long Tunnel continu. Et si l'égalité se maintient encore, le joueur qui contrôle le plus de Quartiers est désigné vainqueur.

GUIDE DES HAUTS FAITS

Voler 2 Statues
(3 points de Richesse)

Avoir un Tunnel continu composé d'au moins 6 Passages secrets
(3 points de Richesse)

Avoir deux Tunnels non connectés composés d'au moins 3 Passages secrets chacun
Ces deux Tunnels doivent tous deux être continus, mais pas connectés l'un à l'autre.
(5 points de Richesse)

Entourer complètement un Quartier
Les 4 Passages secrets entourant le Quartier doivent tous vous appartenir. (5 points de Richesse)

Voler 1 exemplaire de chaque type de Butin
Les Pelles ne sont pas considérées comme des Butins.
(5 points de Richesse)

Voler 2 exemplaires de 3 types de Butin différents
Les Pelles ne sont pas considérées comme des Butins.
(5 points de Richesse)

Voler 3 exemplaires de 2 types de Butin différents
Les Pelles ne sont pas considérées comme des Butins.
(4 points de Richesse)

Voler 4 exemplaires d'un même type de Butin
Les Pelles ne sont pas considérées comme des Butins.
(4 points de Richesse)

Contrôler 4 Quartiers
(4 points de Richesse)

Contrôler 1 Quartier de 5 zones ou plus
Il faut pour cela que le marqueur Quartier d'un Quartier soit de votre côté du Plateau de Contrôle d'au moins 5 zones. (6 points de Richesse)

Contrôler 2 Quartiers de 3 zones ou plus
Il faut pour cela que le marqueur Quartier de 2 Quartiers soit de votre côté du Plateau de Contrôle d'au moins 3 zones. (4 points de Richesse)

Contrôler 3 Quartiers de 2 zones ou plus
Il faut pour cela que le marqueur Quartier de 3 Quartiers soit de votre côté du Plateau de Contrôle d'au moins 2 zones. (4 points de Richesse)

Contrôler 3 Quartiers et avoir 1 Butin correspondant à chacun de ces Quartiers
Le Quartier noble et les Pelles ne servent pas à réaliser ce Haut fait. (4 points de Richesse)

Avoir le plus long Tunnel continu au décompte de mi-partie
En cas d'égalité, aucun des joueurs ne réalise ce Haut fait. (3 points de Richesse)

Contrôler le plus de Quartiers au décompte de mi-partie
En cas d'égalité, aucun des joueurs ne réalise ce Haut fait. (3 points de Richesse)

CRÉDITS

Auteur du jeu : J. Alex Kevern
Développement : Stephanie Straw
Illustrateur : Pedro Henrique Cardoso
Design graphique : Anita Osburn
Éditeur : Dustin Schwartz
Direction artistique : Cold Castle Studios

RENEGADE GAME STUDIOS

Président & éditeur : Scott Gaeta
Coordinatrice : Robyn Gaeta
Directrice de l'exploitation : Leisha Cummins
Directrice des ventes & marketing : Sara Erickson
Directrice de création : Anita Osburn
Chef de projet : Dan Bojanowski
Coordinateur marketing : Steph Hodge
Service clients : Jenni Kingma

RENEGADE FRANCE - ORIGAMES

Directeur de développement : Rodolphe Gilbert
Chef de projet : Simon Gervasi
Traduction : Dimitri Pawlowski
SAV : SAV@renegade-france.fr

— Remerciements —

Le créateur du jeu aimerait remercier Michael Davis, qui l'a aidé à mettre en place des centaines de parties tests et a mis son esprit brillant à contribution pour permettre de tirer la quintessence de ce jeu.

Merci à l'équipe Renegade, ainsi qu'à Stephanie Straw pour ses nombreuses parties tests et ses conseils en matière de thématique. Et, évidemment, rien de tout cela n'aurait été possible sans sa merveilleuse femme Sara et le soutien de sa famille.

Renegade Game Studios aimerait remercier tous les joueurs adeptes de la pose de tuiles, du lancer de dés, des paquets de cartes à mélanger, des scores à compter, et des livrets de règles à lire !

© 2018 Renegade Game Studios.
Tous droits réservés.



RÉSUMÉ DES RÈGLES

STRUCTURE DU TOUR

1. Placer un Passage
2. Récupérer le jeton
3. Déplacer les marqueurs Quartier

PHASES DE DÉCOMPTE DES SCORES

1. Tunnel : 2 points de Richesse par Passage secret qui compose votre plus long Tunnel continu.
2. Statues : 1 point de Richesse par Statue.
3. Butin : points de Richesse en fonction du nombre de Butins de même type (hors Pelles) :

Butins	1	2	3	4	5	6	7
Richesse	1	3	6	10	15	21	28

4. Quartiers : la récompense dépend du Quartier contrôlé.
5. Hauts faits : (uniquement durant la phase de décompte final).

DÉCLENCHEURS DE PHASES DE DÉCOMPTE DES SCORES

Le décompte de mi-partie est lancé quand :

- 2 Statues ont été volées, OU
- Les deux joueurs n'ont plus que 5 Passages secrets chacun

Le décompte de fin de partie est lancé quand tous les Passages ont été placés.

RÉCOMPENSES DES QUARTIERS



Bancaire : 1 point de Richesse par Butin jaune, plus 5 points de Richesse.



Politique : 1 point de Richesse par Butin bleu, 2 points de Richesse par Quartier sous votre contrôle.



Marchand : 1 point de Richesse par Butin violet, 1 point de Richesse par Haut fait, 1 point de Richesse par Statue, plus un nombre de points de Richesse équivalent à la position du marqueur Quartier du Quartier marchand.



Résidentiel : 1 point de Richesse par Butin marron, plus 1/2/3/... points de Richesse pour 3/4/5... Passages secrets qui composent votre plus long Tunnel continu.



Noble : perdez 1 point de Richesse par jeton Pelle, gagnez 3 points de Richesse par paire de Butins identiques (sans compter les Pelles).