

# Chronicle クロニクル

**Conception :** Seiji Kanai  
**Illustration :** Noburu Sugiura  
**Traduction :** Anglais Simon Lundstrom  
 Français Stéphane Athimon  
**Temps d'une partie :** 30 min  
**Nombre de joueurs :** 3-6 (4-5 recommandé)

## Contenu :

- ◆ 36 cartes personnages
- ◆ 12 cartes histoires
- ◆ 12 jetons représentant les points de Notoriété
- ◆ 1 livret de règles

## Il était une fois :

Nous avons devant nous se trouve un livre, dans lequel on trouve l'histoire d'un pays inconnu. On y raconte les attaques de créatures effrayantes, les intrigues politiques, les catastrophes naturelles et les histoires de la lignée royale... Tous les événements capables de secouer les entrailles de ce pays.

A la lumière de ces événements, certains personnages importants ont, involontairement, peiné à protéger le pays. Certains se sont alliés avec des magiciens et des scientifiques pour réformer l'état. D'autres, en refusant de s'allier avec les ambitieux princes et généraux, ont empêché la révolte.

Aujourd'hui une nouvelle page du livre est sur le point de s'écrire. Qui utilisera au mieux son intelligence et ses pouvoirs pour faire face aux nouveaux dangers ? Qui laissera son nom dans la Chronique ?

## Description du jeu :

Les joueurs vont endosser les rôles des personnes d'influence, pour triompher des épreuves qui menacent le pays, en jouant des cartes qui représentent leurs relations, leurs amis ou leurs alliés.

Ce jeu est un jeu de pli/levée. Les joueurs jouent leurs cartes pour gagner des plis qui leur feront gagner des points de Notoriété selon les modalités propres aux Cartes Histoires.

Différents événements peuvent se produire. Si c'est une attaque de monstres le mieux sera de posséder beaucoup de cartes de puissants militaires.

S'il s'agit d'une révolte, les forces militaires aideront les révoltés et dans ce cas il est conseillé de se débarrasser de ces cartes.

Le joueur qui parviendra au mieux à remplir les conditions de victoire gagnera des points de Notoriété. Le vainqueur sera le premier joueur à atteindre un certain nombre de points de Notoriété.

Le joueur, qui aura le mieux utilisé les pouvoirs spéciaux de ses cartes sera donc celui qui aura le plus contribué à l'histoire du pays. Il verra donc son nom inscrit dans La Chronique.

## Description du contenu :

### Cartes personnages (dos noir)



- ① Force : La force de la carte (de 1 à 10). Plus le nombre est élevé, plus la carte est puissante. Il y a aussi des cartes avec un W (pour wild = sauvage) Ces cartes n'ont pas de force mais elles ont d'autres pouvoirs.
- ② Genre : le type de la carte. Il y a 4 couleurs différentes : le bleu (Puissance), le vert (Sagesse), le rouge (Amour) et les cartes spéciales grises (W = Sauvage).
- ③ Nom : le nom du personnage
- ④ Illustration : le personnage
- ⑤ Capacité spéciale du personnage : cette capacité est activée dès que la carte est jouée.
- ⑥ Symbole : symbole de la capacité spéciale.

### Cartes Histoire (dos blanc)



- ① Titre : nom de l'évènement
- ② Illustration
- ③ Thème : Désigne la carte qui doit être jouée en premier. Le joueur qui a cette carte en main est le premier joueur du tour de jeu.
- ④ Conditions d'attribution des points de Notoriété.
- ⑤ Représentation symbolique des conditions d'attribution des points de Notoriété.

## Préparation :

Écartez les 12 cartes Histoire et mélangez-les.

## Ordre du tour de jeu :

Ce jeu se déroule en plusieurs manches.

1 – Tirez la première carte Histoire et placez-la au centre de la table pour que tout le monde puisse la voir.

2 – Mélangez les 36 cartes personnages et distribuez les toutes faces cachées.

Nombre de joueurs	Nombre de cartes
3	12
4	9
5	7*
6	6

\*Pour une partie à 5 la première carte du paquet doit être révélée et écartée avant la distribution. Cependant si la carte révélée est la carte « thème » nécessaire au début du tour de jeu, alors il faudra révéler la suivante et l'écarter. (Pensez à mélanger de nouveau les cartes une fois la carte écartée)

3 – Le joueur qui a la carte thème pour le tour de jeu la montre aux autres joueurs. Il sera le premier joueur de la manche.

## La Manche :

Ce jeu est par essence un jeu de pli/levée. Dans ce jeu un pli est appelé une Rencontre. Il y a plusieurs Rencontres par manche. Chaque manche se déroule comme suit :

- 1 Le premier joueur joue une carte de son choix.
- 2 La personne à sa gauche joue une carte de son choix en suivant ces règles :
  - Elle doit absolument suivre la couleur demandée (si elle en a une, bien sûr).
  - Si elle n'en a pas, elle peut jouer n'importe quelle carte mais face contre table. Une carte jouée face contre table ne verra pas sa capacité spéciale activée, et elle n'aura pas de Force.
  - Un joueur peut toujours jouer une carte Sauvage, même s'il n'a pas sa possession une carte de la couleur demandée. Un joueur n'est jamais obligé de jouer une carte Sauvage s'il n'a pas de carte de la couleur demandée. **Attention** : Une carte Sauvage ne pourra jamais être jouée face contre table.
  - Si le premier joueur joue une carte Sauvage, le joueur suivant peut jouer une carte de n'importe quelle couleur, cette couleur devenant la couleur demandée pour le reste de la Rencontre (ici : levée)
- 3 Continuez jusqu'à ce que tous les joueurs aient joué une carte, la Rencontre se termine lorsque tous les joueurs ont joué une carte.
- 4 Lorsque tous les joueurs ont joué une carte, le joueur ayant joué la plus forte remporte la Rencontre. Normalement c'est le joueur qui a joué la carte avec la Force la plus haute qui l'emporte. **Attention** les capacités spéciales des cartes peuvent changer la donne. Le gagnant de la Rencontre prend toutes les cartes jouées et les place faces visibles devant lui. Toutes les cartes

récupérées de cette façon sont appelées des Alliés.

Si lors d'une partie à 3 joueurs, le Sage, le Fou et l'Ange sont joués, il ne sera pas possible de déterminer le gagnant. Dans ce cas le gagnant sera celui qui a joué en premier.

5 Le gagnant de la dernière Rencontre devient le premier joueur de la suivante et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un des joueurs n'ait plus de carte en main.

## Notes : Les capacités spéciales des cartes :

- Tous les personnages ont des capacités spéciales.
- La plupart de ces capacités sont activées au moment où la carte est jouée. Pour certaines cartes, la capacité est activée sous condition. (cf la partie détail des cartes).
- Une carte peut être jouée même si la capacité ne peut pas être appliquée. Dans le cas où la capacité spéciale de la carte peut être activée, elle doit l'être.
- Le tour de jeu du joueur est fini uniquement après avoir appliqué la capacité spéciale de la carte.

## Notes : Défausser des cartes :

Certaines cartes en font défausser d'autres, dans ce cas, il faut empiler les cartes défaussées au centre de la table et veiller à ne pas les confondre avec les Alliés des autres joueurs. Seule la carte du dessus de la pile de défausse doit être visible.

## Fin de la manche :

Lorsqu'une Rencontre vient de se terminer, si un ou plusieurs joueurs n'ont plus de cartes en main alors la manche est finie. On peut donc attribuer les points de Notoriété selon les règles suivantes :

- 1 Tous les joueurs ajoutent les cartes qu'ils ont encore en main à leurs Alliés.
- 2 Le joueur, qui a la carte Ange parmi ses Alliés, défausse toutes les cartes « Démon » de ses Alliés (la carte sauvage « Démon » ainsi que les cartes de force 1)
- 3 Tous les joueurs ayant un Allié « Démon » sont exclus de la répartition des points de Notoriété.
- 4 Des joueurs restants, les joueurs qui remplissent les conditions correspondantes à la carte Histoire en jeu, gagnent un point de Notoriété chacun.

## Les cartes « Démons »

Si un joueur parvient à réunir les 4 cartes Démons, il a réussi à diriger le pays en contrôlant les forces démoniaques, il recevra donc 2 points de Notoriété et aucun autre joueur n'en recevra.

Attention tant que la manche n'est pas terminée, on ne change pas de carte Histoire.

## Détail des cartes

**Cartes de force 3** : (le Sergent/ Le Marchand/ La Serveuse) ainsi que les cartes sauvages Le Roi, Le Démon, Le Dragon. Les capacités de ces cartes ne sont activées qu'à la fin de la rencontre. Si elles ont été écartées par une carte de force 7, leur capacité est nulle.

## **Cartes avec des nombres rouges :** (force 3/ force 5/ force 7). Ces cartes ont un effet si important sur l'ensemble de la

Rencontre que leur nombre à été marqué en rouge. (les cartes Sauvages influencent également grandement le jeu, mais elles se différencient par le W en haut de la carte).

**Cartes de force 2 :** (le Prince/ le Reine/ la Princesse). Ces cartes comptent comme 3 Alliés mais à la fin de la manche seulement.

**Cartes de Force 7 :** (Le Mercenaire/ L' Hermite/ Le Danseur/ La Danseuse). Ces cartes ne se retournent pas (d'elles mêmes). Elles ne peuvent affecter que des cartes qui ont déjà été jouées pendant la rencontre.

**Cartes de Force 4 :** (Le Barbare/ La Diseuse de bonne aventure/ La Prostituée) ainsi que la carte sauvage Le Sage. Leur pouvoir : permettre aux joueurs qui les jouent de voler la carte Alliée de leur choix.

**Cartes Sauvages : (Wild)** (Le Sage/ Le Fou/ L'Ange). Ces cartes n'ont aucune Force. Considérez les comme des cartes spéciales qui n'influencent pas l'issue de cette rencontre.

## **Cartes histoires**

**Une sombre période :** Lorsqu'on joue cette carte (même activée par « conversation avec un dragon » ou par le « Couronnement du Roi »), les joueurs possédant des Alliés maléfiques ne sont pas exclus du décompte final, ils pourront recevoir des points de Notoriété. Si la règle spéciale des cartes Démons (1 joueur ayant les 4 cartes) est appliquée pendant la manche durant laquelle cette carte est utilisée, elle prévaut et donc seul ce joueur obtient 2 points de Notoriété.

**Conversation avec un Dragon :** Si cette carte est révélée au début du jeu (même si elle est tirée suite à l'effet de la carte « Couronnement du Roi ») et qu'il n'y a pas d'autres cartes Histoire à activer, retournez la carte dans la pile des cartes histoires et tirez en une autre à la place.

**Le Couronnement du Roi, Conversation avec un Dragon :** Ces cartes ont pour effets de mettre plusieurs cartes Histoire en jeu. Il faudra vérifier les conditions d'attribution des points de Notoriété et distribuer les points de Notoriété pour chacune de ces cartes. Selon votre jeu, il est ici possible de gagner beaucoup de points de Notoriété en 1 seule manche.

## **Pour aller plus loin : Règles Optionnelles**

### **Utilisation de plusieurs cartes histoires :**

- Si vous voulez rendre le jeu encore plus intéressant, utilisez cette règle pour choisir 2 cartes Histoire pour chaque manche. Les joueurs ayant les cartes à thème correspondant aux cartes Histoire, les montrent aux autres joueurs. Le joueur ayant en main la carte à thème correspondant à la carte Histoire révélée en premier sera le 1er joueur.

- Si la pioche est vide, mélangez les cartes Histoires défaussées pour former une nouvelle pile.

### **Pour une partie plus longue :**

- Si 2 joueurs ou plus ont le même nombre de points de Notoriété, les joueurs peuvent convenir de continuer le jeu jusqu'à ce que l'un des joueurs ait plus de points que les autres.

- Si vous utilisez cette règle, un joueur qui n'a que 2 points de Notoriété, alors que les autres en ont déjà 3, peut toujours gagner s'il réussit à récupérer les 4 cartes Démons pendant la prochaine manche. Il marquera les 2 points de Notoriété et pourra alors remporter la partie.

## **Remerciements :**

L'auteur tient à vous remercier pour avoir lu cette règle. C'est un petit jeu simple, et il espère qu'il donnera beaucoup de plaisir à tout ceux qui l'ont acheté. L'auteur pense que le sel de ce jeu vient à partir du moment où vous commencez, après quelques parties, à vous rappeler les capacités spéciales des cartes, il vous recommande d'y jouer plusieurs fois pour pouvoir bien l'apprécier.

Pour finir, l'auteur souhaiterait remercier très chaleureusement Noboru Sugiura, qui a magnifiquement illustré ce jeu, ainsi que tous les joueurs qui l'ont testé.

- Ne pas utiliser une partie du jeu ou bien la partie artistique sans l'autorisation des auteurs.

- Ce jeu contient des petites parties pouvant être avalées, donc ne pas le laisser à la portée des enfants de moins de 3 ans.

1ère édition : 31 Mai 2009

Editeur : Kanai Factory

Auteur : Seiji Kanai

Imprimé par : Man-indo Co.,Ltd.

Adresse mail : [kanaiseiji@infoseek.jp](mailto:kanaiseiji@infoseek.jp)

Site Web : <http://kanaifactory.web.infoseek.co.jp/>

Site Web de Noboru Sugiura :

<http://red.zero.jp/box/>

Traduction : Simon Lundstrom (English)

Stéphane Athimon (French)