

# Elektron



1-4



14+



60-90 min

# Elekt

*Le monde était autrefois éblouissant, empli de technologies audacieuses et de somptueuses richesses. Mais l'avènement de l'apocalypse sectaire précipita son effondrement : il fut rapidement envahi par les spectres et plongé dans les ténèbres. Les vestiges de l'humanité subsistent, égarés entre les ruines de la civilisation et les cimetières des machines.*

*Certains tentent de préserver leur humanité tout en vivant dans l'ombre d'une haute menace : l'empire des Ébionts, une pieuvre totalitaire dirigée par des aristocrates corrompus. Vous incarnez l'un d'eux. Votre ambition dévorante vise le sommet de la Tour du clocher, là où réside l'empereur. Son heure va bientôt sonner...*

*Dans le jeu Elekt, vous incarnez les prétendants au trône de l'empire des Ébionts. Pour obtenir le titre d'empereur, vous devrez faire usage des Ténèbres et employer espions et subalternes pour mener à bien vos machinations. L'accumulation des Titres honorifiques et des victoires vous permettra de remporter la partie et d'être déclaré nouvel empereur de l'empire.*

# MATÉRIEL

## 25 jetons Attribut



6 jetons Mysticalité



6 jetons Brutalité



6 jetons Duplicité



7 jetons Autorité

## 13 jetons Ambre



1 Sceptre



## 17 cartes Escarmouche

Dos de carte rouge



## 17 cartes Machination

Dos de carte vert



## 12 cartes Privilège

Dos de carte jaune



## 16 cartes Unité de base

Dos de carte bleu clair



## 34 cartes Unité d'élite

Dos de carte bleu foncé



## 4 Aides de jeu

**Déroulement de la partie**

- Phase d'enlèvement**  
Piochez 2 cartes d'élite, gardez-en une en main et déballez l'autre dans la zone d'affrontement.
- Phase d'attachement**  
Ensuite, l'ordre indique au joueur affecté une ou plusieurs Unités à affecter à l'Unité en main.
- Phase d'enlèvement**  
Mélangez les affrontements gagnés et les cartes Unités.
- Phase de redistribution**  
Les vaincus ont l'air de la Zone Privilège peut Sceptre et changer de Zone Privilège pour l'adversaire.

**Affrontements**

- Mysticalité** : Piochez 2 jetons Attribut d'élite et 1 ou 2 cartes Unités de votre main.
- Duplicite** : Piochez 1 affrontement et 2 de vos cartes Unités.
- Brutalité** : Bataillez à cette Unité.
- Autorité** : Détruite la carte de la Zone.

**Capacités immédiates**

- Autre** : Il pioche.
- Attaque** : Il pioche.
- Zone de base** : Il pioche.

**Ordre de priorité des capacités**  
Privilège > Autorité > Brutalité > Mysticalité > Duplicite > Autre.

## 3 Zones d'affrontement



# MISE EN PLACE

## 1 ZONES

Placez les 3 zones d'affrontement (Escarmouche, Machination, Privilège) sur la table, la zone Machination au centre.

## 2 CARTES DES ZONES

Mélangez les cartes Escarmouche et placez-les face cachée sur la zone Escarmouche.

Faites de même pour les cartes et la zone Machination.

Mélangez les cartes Privilège et placez-en 6 face cachée sur la zone Privilège pour former le paquet Privilège. Remettez le reste des cartes Privilège dans la boîte, elles ne seront pas utilisées lors de cette partie.

Révélez la première carte de chaque zone.

## 3 JETONS ATTRIBUT

Placez tous les jetons Attribut près de la zone Machination pour former la réserve des attributs.

## 4 AMBRE

Chaque joueur reçoit 2 . Placez les jetons Ambre restants près de la zone Privilège pour former la réserve d'Ambre.

## 5 UNITÉS DE BASE

Donnez à chaque joueur 1 exemplaire des 4 cartes Unité de base  (Acolyte, Sans Nom, Dignitaire, Assassin). Les cartes Unité de base non utilisées sont remises dans la boîte.

## 6 UNITÉS D'ÉLITE

Mélangez toutes les cartes Unité d'élite et placez-les face cachée à proximité des plateaux. Laissez de la place à côté pour la défausse.

## 7 SCEPTRE

Chaque joueur pioche 1 carte Unité d'élite. Le joueur possédant la carte dont la première lettre du nom est la plus proche du début de l'alphabet devient le premier joueur et reçoit le Sceptre. Il place celui-ci devant lui, visible de tous, dans la direction de son choix : en sens horaire ou antihoraire. Remélangez les cartes Unité d'élite dans leur pile.

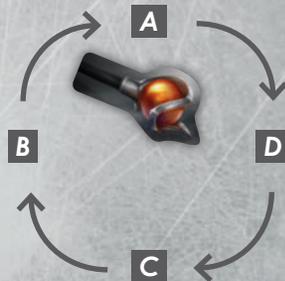
## RANG À LA COUR

Le joueur possédant le Sceptre est toujours le premier joueur du tour. Le Sceptre pointe une direction (horaire ou antihoraire), déterminant ainsi l'ordre du tour

pour la manche en cours. Le joueur détenant le Sceptre possède le plus haut rang de la cour. Le joueur suivant a donc le deuxième rang le plus élevé, etc.

### EXEMPLE

Anne, Barbara, Cyril et Damien jouent tous les quatre. Anne possède le Sceptre au début de son tour et le pointe en sens horaire. L'ordre pour cette manche est donc d'abord Anne (plus haut rang), Damien, Cyril et Barbara (plus bas rang).



Barbara



5 Unités de base dans la main du joueur



Anne

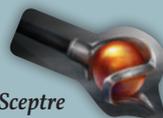


5 et 4

3 Jetons Attribut



4 Jetons Ambre de base du joueur



7 Sceptre

1 Escarmouche



2

1 Machination



2

1 Privilège



2



6 Unités d'élite



Laissez de la place à côté pour la défausse



Réserve Ambre

5 et 4



Cyril



5 et 4

Damien

# PRÉSENTATION DES CARTES

## CARTES UNITÉ

**Nom**



**Type**

Spectre // Disciple

Certaines capacités font référence à un type particulier d'Unité.

**Bouclier**

Pour les Unités de base.  
Une Unité de base peut toujours être protégée gratuitement du bannissement.

**Attributs**

Les 4 attributs sont :

Mysticité // Duplicité  
 Brutalité // Autorité



**Capacité**

: Un jeton Attribut au choix

## CAPACITÉ DES UNITÉS

Sauf mention spécifique, la capacité d'une carte Unité s'applique toujours à la zone où elle se trouve.

Les capacités peuvent être de 2 types : immédiates ou permanentes.

### CAPACITÉS PERMANENTES

Une capacité sans flèche indique une capacité permanente. La carte décrit l'effet de cette capacité, qui peut affecter différentes cartes de la zone où elle se trouve.

### CAPACITÉS IMMÉDIATES

Cette flèche indique qu'il s'agit d'une capacité immédiate, utilisable immédiatement après que la carte a été affectée lors de la phase d'affectation. Si un joueur n'utilise pas cette capacité immédiatement (car il ne le souhaite pas ou ne le peut pas), il ne pourra pas l'utiliser plus tard.

Certaines capacités immédiates nécessitent que le joueur dépense le nombre indiqué de jetons Ambre.

## CARTES ESCARMOUCHE ET MACHINATION



### Titres

Cette carte possède 2 Titres.

### Nom de la carte

### Capacité de la carte

La capacité d'une carte Escarmouche ou Machination modifie les règles dans sa zone (et seulement celle-ci) tant qu'elle reste face visible.

## CARTES PRIVILÈGE



### Nom de la carte

### Capacité de la carte

Sur la zone Privilège, la carte face visible n'est pas « active ». Elle est présentée comme un trophée à obtenir par les joueurs. Lorsque l'un d'eux l'obtient, il la place face visible devant lui et pourra alors utiliser sa capacité plus tard, comme indiqué sur la carte.

# DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie se déroule en plusieurs manches, découpées en 4 phases :

1. Phase d'enrôlement
2. Phase d'affectation

### 3. Phase d'affrontement

- Zone Escarmouche
- Zone Machination
- Zone Privilège

### 4. Phase de réinitialisation

## 1 PHASE D'ENRÔLEMENT

Distribuez 2 cartes Unité d'élite à chaque joueur.

Les joueurs doivent, au choix :

- garder en main l'une des 2 cartes et défausser l'autre ;
- défausser les 2 cartes et en piocher une nouvelle du paquet Unité d'élite.

**Pioche épuisée** : lorsque la pioche est vide, remélangez immédiatement la défausse pour créer une nouvelle pioche.

*Sauf mention contraire, la capacité d'une carte n'a d'effet que dans la zone où elle se trouve.*

## 2 PHASE D'AFFECTATION

En commençant par le joueur possédant le Sceptre et en suivant la direction que celui-ci indique, les joueurs affectent l'un après l'autre leurs cartes Unité dans les différentes zones. À son tour, un joueur a le choix entre affecter 1 carte Unité ou passer. S'il choisit d'affecter, il sélectionne 1 carte de sa main et la place sur l'une des 3 zones. S'il passe, le joueur ne peut plus affecter de cartes Unité lors de cette manche.

Dans une partie à 3 ou 4 joueurs, chaque joueur peut affecter jusqu'à 2 cartes Unité par zone.

Dans une partie à 2 joueurs, chaque joueur peut affecter jusqu'à 3 cartes Unité par zone.

Cette phase s'achève lorsque tout le monde a passé ou que chaque joueur a affecté 5 cartes.

**Remarque** : Les cartes Unité affectées qui sont bannies ou défaussées durant la phase d'affectation comptent toujours comme ayant été affectées.

NOMBRE DE JOUEURS	2	3	4
Limite de cartes Unité par zone et par joueur	3	2	2

*Vous pouvez utiliser les capacités immédiates ↓ des cartes Unité au cours de la phase d'affectation.*

## POSITION DES JOUEURS

Sur les différentes zones du jeu, les joueurs placent leurs cartes Unité dans le coin le plus proche d'eux-mêmes, afin que la position de la carte corresponde à la position du joueur à la table. Ainsi, il est facile de voir qui possède quelle carte.



Chaque joueur place ses cartes Unité sur l'angle le plus proche.

## 3 PHASE D'AFFRONTEMENT

Les joueurs s'affrontent dans chacune des zones pour en obtenir la carte. Ils procèdent dans l'ordre suivant : Escarmouche, Machination puis Privilège.

### DÉROULÉ DES AFFRONTEMENTS

Au sein d'une zone, procédez attribut par attribut dans l'ordre suivant :



*Mysticité* ▪ *Duplicité* ▪ *Brutalité* ▪ *Autorité*

Pour chaque attribut, et par zone, chaque joueur additionne le nombre de symboles parmi les cartes Unité et les jetons Attribut qu'il possède ainsi que les effets de toute carte supplémentaire.

Le joueur qui possède le plus de symboles d'un attribut remporte l'affrontement et exécute l'effet lié [voir ci-dessous]. En cas d'égalité lors des affrontements Mysticité, Duplicité ou Brutalité, personne ne l'emporte. En cas d'égalité lors d'un affrontement Autorité, le joueur à égalité ayant le plus haut rang à la cour l'emporte.

**Un joueur ne possédant aucune carte Unité dans une zone ne peut pas participer à l'affrontement.**

## MYSTICITÉ

Les Ébionts tentent de s'approprier les dons des Ténèbres... De puissants spectres et des disciples à la magie arcanique s'affrontent dans des duels à mort...

Lors d'un affrontement Mysticité, le joueur possédant le plus de symboles Mysticité  l'emporte. Le vainqueur peut attacher 2 jetons Attribut différents de la réserve à 1 ou 2 cartes Unité de cette zone, appartenant au(x) joueur(s) de son choix. Cette action s'appelle « Attacher des jetons ».

**Remarque :** S'il n'y a pas de jetons disponibles d'un attribut donné dans la réserve, celui-ci ne peut pas être attaché.

Lorsqu'une carte Unité est défaussée ou retourne dans la main d'un joueur, ses jetons sont remis dans la réserve.

### EXEMPLE

Les Unités d'Anne possèdent 2 symboles . Celles de Barbara ne détiennent que 1 . Anne remporte donc cet affrontement Mysticité. Elle peut attacher 2 jetons Attribut différents aux Unités présentes dans la zone. Elle décide d'attacher un  à son Fantoche extasié et  à son Acolyte.



## DUPLICITÉ

Les prétendants au trône traitent les précieuses informations révélées par leurs espions et leurs spectres chassant dans le Royaume des Ombres. Il est l'heure de savoir qui parviendra à distancer ses rivaux en ayant géré au mieux ses ressources. On distance les rivaux grâce à une bonne gestion des ressources.

Lors d'un affrontement Duplicité, le joueur possédant le plus de symboles Duplicité  l'emporte. Le vainqueur peut échanger une de ses cartes Unité présentes sur cette zone avec une de ses cartes Unité d'une autre zone.

Les jetons Attribut attachés à une carte y restent attachés lors du déplacement.

**Remarque :** Vous ne pouvez pas déplacer de carte Unité vers une zone où vous ne possédez aucune carte Unité.

### EXEMPLE

Barbara possède 1 symbole  et Anne n'en a aucun, Barbara remporte donc cet affrontement Duplicité. Elle décide d'échanger son Demiurge de l'Ambre présent dans cette zone avec son Rampant brumeux de la zone Privilège. Les jetons Attribut suivent les Unités sur lesquelles ils sont attachés.



## BRUTALITÉ

Les compétiteurs s'affrontent dans un duel violent. Le fracas du métal et les hurlements rageurs des démons assoiffés de sang résonnent... Le perdant sera jeté dans l'abîme ténébreux.

Lors d'un affrontement Brutalité, le joueur possédant le plus de symboles Brutalité  l'emporte. Le vainqueur peut cibler 1 carte Unité de cette zone et la bannir. La carte est alors défaussée à moins que son propriétaire ne décide de la protéger pour la reprendre en main. Protéger 1 carte Unité de base ne coûte rien. Protéger 1 carte Unité d'élite coûte un . Qu'elle ait été protégée ou non, tous les jetons Attribut retournent dans la réserve.

### EXEMPLE

Anne possède 1 symbole  sur son Acolyte et Barbara n'en a aucun, Anne remporte donc cet affrontement Brutalité. Elle choisit de bannir l'Ecclésiastique de Barbara. Barbara décide de dépenser un  afin de protéger son Ecclésiastique, et la carte retourne donc dans sa main. Le jeton Autorité qui se trouvait sur la carte regagne la réserve.



## AUTORITÉ

Les tapisseries sont maculées de sang. Manœuvres d'espions et sortilèges funestes ne sont plus qu'un mauvais souvenir. L'heure est venue d'éjecter Sa Majesté et de prendre possession de l'empire.

Lors d'un affrontement Autorité, le joueur possédant le plus de symboles Autorité  l'emporte. En cas d'égalité (même avec zéro symbole), le joueur à égalité possédant le plus haut rang à la cour l'emporte. Le vainqueur remporte la carte face visible de la zone et la place devant lui.

**Remarque :** Si personne n'a de cartes Unité sur la zone, personne ne remporte l'affrontement Autorité de la zone, et la carte face visible est défaussée.

### EXEMPLE

La carte Machination de la zone change les règles : ici, chaque symbole  compte également comme un . Les Unités d'Anne possèdent 4 . Les Unités de Barbara détiennent quant à elles 2  et 2  (comptabilisés grâce à la carte Machination). Il y a donc égalité. Lors de l'affrontement Autorité, une égalité est réglée par le rang à la cour. Barbara possède le Sceptre, elle remporte donc l'affrontement Autorité. Elle reçoit la carte Machination Temple en l'honneur de l'empereur qui lui donne son premier Titre !

Anne



Barbara

**Contrairement aux affrontements Mysticité, Duplicité ou Brutalité, un joueur peut remporter un affrontement Autorité sans posséder de symboles de cet attribut dans la zone.**

## 4 PHASE DE RÉINITIALISATION

Une fois que toutes les cartes ont été défaussées ou obtenues dans les différentes zones, procédez à la phase de réinitialisation en effectuant les actions suivantes :

### ASSIGNEZ LE SCEPTRE

Le joueur ayant obtenu la carte Privilège lors de cette manche assigne le Sceptre à la personne de son choix (possiblement lui-même) et lui donne son orientation. Si personne n'a obtenu la carte Privilège, le Sceptre reste à sa place.

### COLLECTEZ DES JETONS AMBRE

Chaque joueur pioche autant de jetons Ambre que le nombre de ses cartes Unité présentes dans la zone Privilège (3 jetons Ambre au maximum par joueur).

### RAPPELEZ VOS UNITÉS

Chaque joueur reprend en main ses cartes Unité présentes dans les zones. Les jetons Attribut présents sur les cartes repartent à la réserve.

### RÉVÉLEZ DE NOUVELLES CARTES

Révéléz la première carte des paquets de chaque zone.

3

*Un joueur ne peut posséder que 3 jetons Ambre maximum devant lui*

1



### PREMIÈRE RÈGLE D'OR

Les textes des cartes ont la priorité sur les règles.

#### EXEMPLE

La capacité de l'Annonciateur du fléau indique :  
« Si vous remportez l'affrontement Duplicité, les 2 jetons attachés peuvent être identiques. »  
Bien que les règles précisent que les jetons doivent être différents, le texte sur la carte change les règles de cette zone.

2



### SECONDE RÈGLE D'OR

Si un joueur doit défausser un élément qu'il ne possède pas, il ne le défausse pas. S'il s'agit du coût d'une capacité, celle-ci n'est pas utilisable.

#### EXEMPLE

La capacité du Maître des espions indique :  
« Dépensez un  ou défaussez cette carte pour résoudre l'égalité d'un affrontement Duplicité en faveur du joueur à égalité de votre choix. »  
Si un joueur ne peut pas dépenser de , la seule manière d'utiliser cette capacité est de défausser cette carte.

# FIN DE PARTIE

## La partie s'achève de l'une des deux manières suivantes :

- immédiatement, lorsqu'un joueur obtient le nombre requis de Titres ;
- à la fin de la manche, lorsqu'il n'y a plus de cartes à retourner dans la zone Privilège.

## VICTOIRE IMMÉDIATE

Lorsqu'un joueur obtient le nombre de Titres requis, la partie s'achève immédiatement. Ce joueur devient le nouvel empereur d'Elekt et gagne la partie. Le nombre de Titres requis dépend du nombre de joueurs :

NOMBRE DE JOUEURS	2	3	4
Nombre de Titres requis	7	6	5

### Exemple de Titre

- d'une carte *Escarmouche*

**Seigneur des tempêtes**

- d'une carte *Machination*

**Hérait en Son Nom**

Chaque bandeau compte comme 1 Titre.

## VICTOIRE EN 6 MANCHES

Si aucun joueur n'obtient le nombre de Titres requis, la partie s'achève à la fin de la sixième manche, lorsque la dernière carte Privilège est obtenue. Finissez la manche en cours. Le joueur détenant le plus de Titres l'emporte. En cas d'égalité, le joueur à égalité possédant le plus haut rang à la cour l'emporte.

## LONGUE VIE AU NOUVEL EMPEREUR !

Le nouvel empereur choisit son hérait parmi les perdants. Le hérait doit proclamer « Longue vie au nouvel empereur ! » et lire solennellement tous les Titres acquis par l'empereur.

# PRÉCISIONS SUR CERTAINES CARTES



## Faussaire de l'Histoire

Cette capacité peut déclencher la fin de la partie. Elle permet la victoire immédiate de son propriétaire si celui-ci obtient le ou les Titres qui lui manquaient.

## Garde scarificateur

Lorsque n'importe quelle carte Unité (de la même zone) est bannie, vous pouvez diriger ce bannissement vers le Garde scarificateur. Dans ce cas, vous ne pouvez pas protéger le Garde scarificateur. La carte Unité sauvée ainsi ne doit pas nécessairement appartenir au même joueur que le Garde scarificateur.



## Exarque ténébreux

Après avoir sauvé une de vos cartes Unité, mais avant de la reprendre en main, vous pouvez dépenser un 6 supplémentaire pour conserver celle-ci dans sa zone d'affectation. La carte reste en place, conserve ses jetons et est toujours considérée comme une carte affectée à cette zone.

## Voleur de corps

Lorsque vous utilisez la capacité du Voleur de corps, prenez en main 1 carte Unité de votre choix de cette zone (les jetons attachés retournent dans la réserve), puis défaussez le Voleur de corps. Une carte Unité défaussée ne peut pas être protégée. Cette capacité réduit le nombre de cartes en jeu. Le propriétaire du Voleur de corps et le joueur dont la carte a été volée ont tous les deux déjà affecté 1 carte, mais sans que celle-ci soit présente devant eux.



## Skarg glouton

Résolvez immédiatement l'affrontement Brutalité déclenché ici, lors de la phase d'affectation. Puis, durant la phase d'affrontement, un second affrontement Brutalité a lieu. Lors de chacun de ces affrontements Brutalité, prenez en compte les capacités à déclencher.

## Meute de loups-garous

Un joueur peut remporter cette carte même s'il ne possède pas suffisamment de cartes à défausser.



## Haut-fourneau des Ténèbres / Ministère de la Propagande

Seul l'ordre des affrontements est modifié. Chaque affrontement n'est résolu qu'une seule fois.

# GAMBIT IMPÉRIAL

## VARIANTE EN SOLO

### OBJECTIF ET FIN DE PARTIE

Le jeu se déroule comme dans une partie à 2 joueurs. Le premier à posséder 7 Titres l'emporte. Sinon, la partie s'achèvera au bout de 6 manches.

### NIVEAU DE DIFFICULTÉ

Avant la mise en place, mélangez ces 3 cartes Privilège : Maître des espions, Maître des épées et Maître du pacte. Selon la difficulté à laquelle vous souhaitez vous confronter, donnez certaines de ces cartes aux Maisons des Anciens : 1 carte - facile, 2 cartes - moyen et 3 cartes - difficile.

La Coalition utilise ces cartes chaque fois que cela est possible, sans dépenser de jetons Ambre. Les Maisons des Anciens se choisissent toujours elles-mêmes comme vainqueurs d'un affrontement. Mélangez les cartes Privilège non distribuées au reste du paquet et placez celui-ci sur la zone Privilège.



### Suivez la mise en place du jeu de base en appliquant les changements suivants :

- Laissez 3 jetons Attribut de chaque type dans la boîte, à l'exception des jetons Mysticité.
- La Coalition reçoit 1 jeton Ambre et le joueur 3.
- Le joueur reçoit le Sceptre.
- La Coalition démarre la partie sans cartes Unité de base. Sa « main » de départ est constituée de cartes Unité d'élite tirées de la pioche. Ses cartes ne sont pas visibles par le joueur. Comme dans une partie classique, le joueur démarre avec les 4 cartes Unité de base.
- Retirez les cartes suivantes du paquet de cartes Unité d'élite : Voleur de corps et Imposteur reptilien.

### PHASE D'ENRÔLEMENT

Le joueur effectue la phase d'enrôlement comme dans une partie normale. La Coalition pioche de manière à avoir 6 cartes en « main ».

*Les Maisons des Anciens Ébiontes tournent autour de l'empereur mourant tels les vautours autour d'une carcasse. Une jeune maison ambitieuse attend son heure, prête à saisir sa chance et à mettre au jour sa puissance en détruisant l'ordre établi. C'est vous qui êtes à la tête de cette maison.*

*Dans une partie en solitaire, le joueur affronte les mythiques Maisons des Anciens qui ont bâti leur puissance et assis leur pouvoir au fil des siècles, lentement rongées par la vanité et la suffisance. convoitant le trône, elles ont formé une alliance appelée « La Coalition » pour mener à bien leurs plans. Malice, prévoyance et mémoire seront les alliées principales du joueur dans ce Gambit impérial.*

## PHASE D'AFFECTION

- La limite de cartes est fixée à 2 par zone et par joueur.

- L'ordre dans lequel les cartes sont affectées à une zone est important. Dans chaque zone, le joueur et la Coalition placent leur deuxième carte affectée à droite (selon le point de vue du joueur) de leur première carte Unité affectée.

- La Coalition affecte toujours 1 carte Unité aléatoire de sa « main » dans la zone où le joueur vient d'affecter la sienne. Si elle ne peut pas le faire, elle affecte 1 carte à la première place disponible, en commençant par la zone Escarmouche.

- Une fois que la Coalition a affecté 1 carte Unité, elle utilise sa capacité immédiate, à un coût réduit de 1 (avec un minimum de 0). Si la Coalition n'a pas assez de jetons Ambre pour payer le coût indiqué, elle n'utilise pas cette capacité immédiate.

- Chaque fois que la capacité immédiate d'une carte Unité de la Coalition est utilisée, mais n'a aucun effet visible en jeu, la Coalition reçoit 1 Sceau : elle prend 1 jeton Mysticité de la réserve (si disponible). Lorsque la Coalition possède 3 Sceaux, elle les remet dans la réserve et obtient 1 Titre (piochez 1 carte Privilège de la boîte et placez-la face cachée, elle compte comme 1 Titre).

- La Coalition ne passe jamais son tour la première. Si la Coalition n'a plus de cartes en « main », mais qu'elle doit en affecter une, elle pioche une nouvelle carte Unité d'élite et l'affecte.

- Lorsque le joueur passe son tour durant la phase d'affectation, il choisit si la Coalition perd tous ses jetons Ambre ou tous ses Sceaux.

- Si une carte Escarmouche ou Machination permet à une action d'être effectuée après avoir affecté une carte Unité (ou après avoir obtenu une carte), la Coalition le fait toujours.

## CAPACITÉS PERMANENTES

- Si la capacité permanente d'une carte permet directement ou indirectement de remporter l'affrontement, la Coalition applique cet effet à son avantage. Contrairement aux capacités immédiates, les capacités permanentes ne peuvent pas faire gagner de Sceau.

- Lorsque la Coalition peut utiliser une capacité permanente, elle le fait, à un coût réduit de 1 (avec un minimum de 0). Si la Coalition n'a pas assez de jetons Ambre pour payer le coût de cette capacité permanente, elle ne l'active pas.

## ATTACHER DES JETONS ATTRIBUT

Lorsque la Coalition attache des jetons Attribut, elle applique toujours les restrictions de base et sélectionne les jetons disponibles dans l'ordre suivant : Autorité, Brutalité, Duplicité puis Mysticité. Ainsi, après avoir remporté un affrontement Mysticité, la Coalition essaiera d'obtenir 1 jeton Autorité ainsi que 1 jeton Brutalité, si disponibles (et non pas 2 jetons Autorité, car les jetons doivent être différents). Si aucun jeton Brutalité n'est présent dans la réserve, la Coalition attachera 1 jeton Autorité et 1 Duplicité. La Coalition attache les jetons de la manière la plus équitable possible entre ses cartes Unité : elle attache toujours un nouveau jeton à son Unité la plus à gauche possédant le moins de jetons. Lorsqu'elle attache plusieurs jetons à la fois (comme lorsqu'elle remporte un affrontement Mysticité), elle suit le même ordre que celui de la sélection : Autorité, Brutalité, Duplicité puis Mysticité.



## AFFRONTEMENT DUPLICITÉ : VOL D'ATTRIBUTS

Lorsque la Coalition remporte un affrontement Duplicité, elle n'échange pas de cartes Unité. Au lieu de cela, elle vole 1 jeton attribut à la carte du joueur la plus à gauche de la zone concernée et place celui-ci sur sa carte la plus à gauche de cette zone possédant le moins de jetons. Si la carte Unité du joueur détient plusieurs jetons Attribut, la Coalition choisit dans l'ordre suivant : Autorité, Brutalité, Duplicité puis Mysticité. Si la capacité d'une carte Unité de la Coalition est déclenchée

par un échange d'Unités (par exemple, Vagabond des toiles), la Coalition vole 1 jeton supplémentaire au joueur.

## BANNIR ET PROTÉGER DES UNITÉS

- Lorsque la Coalition peut bannir une carte Unité, elle choisit la carte Unité d'élite du joueur la plus à gauche de la zone. Si le joueur n'en possède pas, la Coalition choisit la carte Unité de base du joueur la plus à gauche de la zone.

- La Coalition ne protège jamais ses cartes Unité bannies.

### GAMBIT IMPÉRIAL EXEMPLE 1

La phase d'affrontement dans la zone Escarmouche est en train d'être résolue. Le joueur et la Coalition possèdent 2 symboles Mysticité. Cependant, la Coalition démarre la partie avec le Privilège Maître du pacte. Elle utilise ce Privilège pour résoudre les égalités en sa faveur. La Coalition ne dépense rien pour utiliser ce Privilège.

La Coalition remporte l'affrontement Mysticité et possède une Unité Symbionte : elle affecte donc 3 jetons Attribut (2 différents pour l'affrontement et 1 au choix pour le Symbionte). En appliquant le processus de choix des attributs, elle attache 2 jetons Autorité et 1 jeton Brutalité. Si les attributs choisis ne sont pas disponibles dans la réserve, elle applique l'ordre suivant : Autorité > Brutalité > Duplicité > Mysticité.

La Coalition affecte d'abord les 2 jetons Autorité, en les attachant à son Unité la plus à gauche possédant le moins de jetons : 1 jeton Autorité au Démiurge de l'Ambre, puis 1 jeton Autorité au Symbionte et enfin 1 jeton Brutalité au Démiurge de l'Ambre.

La Coalition obtient 1 jeton Ambre grâce au Démiurge de l'Ambre. Elle possède désormais 3 jetons Ambre. Elle les défausse donc et pioche 1 carte Privilège à placer face cachée devant elle : celle-ci compte comme 1 Titre.



## RÈGLES ADDITIONNELLES

- Lorsque la Coalition obtient un troisième jeton Ambre, elle les défausse immédiatement et pioche 1 carte Privilège.
- Lorsque la Coalition obtient une carte Privilège, celle-ci est conservée face cachée devant elle, et compte désormais comme un Titre. La Coalition n'utilise jamais les capacités de ses cartes Privilège.
- Lorsque la Coalition remporte un affrontement Autorité dans la zone Privilège, elle prend le Sceptre.

- Lorsque les cartes Unité de la Coalition retournent dans sa « main », mélangez cette « main ». Après la première manche de la partie, vous commencerez à connaître les cartes Unité de votre adversaire !

## SI LE DOUTE SUBSISTE

- Si la zone ou la carte Unité que doit choisir la Coalition est incertaine, appliquez toujours la règle suivante : la première carte possible en partant de la gauche.
- Si la Coalition doit faire un choix qui n'est pas couvert par les règles ci-dessus : c'est le joueur qui décide.

## GAMBIT IMPÉRIAL EXEMPLE 2

Dans la zone Machination, le joueur remporte l'affrontement *Mysticité* et affecte 2 jetons *Attribut* à ses cartes Unité. Le joueur décide d'attacher 1 jeton *Brutalité* à son *Exarque ténébreux* et 1 jeton *Autorité* à son *Bandit du clan*. Puis la Coalition remporte l'affrontement *Duplicité* de cette zone. La Coalition vole le jeton *Brutalité* de l'*Exarque ténébreux* du joueur et l'attache à son *Confesseur*.

Coalition



Joueur

Puis la Coalition remporte l'affrontement *Brutalité*. Elle bannit la carte Unité la plus à gauche du joueur : l'*Exarque ténébreux*. Le joueur attache 1 jeton *Autorité* à son *Bandit du clan*, car la capacité de cette Unité indique qu'elle reçoit 1 jeton *Autorité* lorsqu'une Unité est bannie. Ainsi, le joueur possède 3 symboles *Autorité* et remporte l'affrontement *Autorité* de cette zone.

Coalition



Joueur

# GLOSSAIRE

**DÉFAUSSER [CARTE]** – Défaussez les cartes Unité dans la pile de défausse. Remettez dans la boîte les cartes Escarmouche, Machination et Privilège.

**DÉFAUSSER [AMBRE]** – Déplacez la quantité indiquée de jetons Ambre que vous possédez dans la réserve. Si vous n'en avez pas assez, déplacez tout ce que vous avez.

**OBTENIR [AMBRE]** – Prenez le montant indiqué de jetons Ambre de la réserve.

**DÉPENSER [AMBRE]** – Déplacez la quantité indiquée de jetons Ambre que vous possédez dans la réserve. Si vous n'en avez pas assez ou ne le souhaitez pas, vous ne pouvez pas effectuer cette action.

**ATTACHER [ATTRIBUT]** – Prenez le jeton Attribut indiqué de la réserve et placez-le sur une carte Unité.

**RETIRER [ATTRIBUT]** – Retirez le jeton Attribut indiqué de votre carte Unité et placez-le dans la réserve.

 - Un jeton Attribut au choix.

NOMBRE DE JOUEURS	2	3	4
Titres pour gagner	7	6	5
Limite d'Unités par Zone	3	2	2

**BANNIR [UNITÉ]** – Sélectionnez 1 carte Unité. Le propriétaire décide s'il souhaite la protéger (en payant ) ou la défausser. Dans tous les cas, remet-

tez les jetons Attribut de l'Unité dans la réserve.

**PROTÉGER [UNITÉ]** – Lorsqu'une carte Unité est la cible d'un bannissement, son propriétaire peut la protéger : gratuitement pour les cartes Unité de base et contre 1 jeton Ambre pour les cartes Unité d'élite. La carte Unité protégée retourne dans la main de son propriétaire.

**AFFECTER [UNITÉ]** – Durant la phase d'affectation, sélectionnez 1 carte Unité de votre main et placez-la sur l'angle correspondant de l'une des zones. Si cette carte Unité possède une capacité immédiate  / , vous pouvez l'utiliser immédiatement.

**PLACER [UNITÉ]** – Sélectionnez 1 carte Unité de votre main et placez-la sur l'angle correspondant de l'une des zones. Contrairement à l'action Affecter, placer une carte Unité ne permet pas d'utiliser sa capacité immédiate.

**ÉCHANGER [UNITÉ]** – Échangez les emplacements de 2 de vos cartes Unité présentes dans différentes zones. Les cartes Unité emportent leurs jetons Attribut avec elles. Échanger ne permet pas d'utiliser les capacités immédiates.

**RAPPEL** : Sauf mention spécifique, toutes les capacités des cartes affectent exclusivement la zone sur laquelle elles se trouvent.

**BANDE ORIGINALE** - Elekt est un jeu se déroulant dans l'univers techno-fantasy de Clanarchy, créé par Michał Markowski. Pour vous immerger un peu plus dans cet univers, **suivez ce lien** ou **scannez ce QR Code** afin d'écouter la bande originale créée spécialement pour Elekt.

[whatthefrog.pl/echo-swiatow](https://whatthefrog.pl/echo-swiatow)



**Auteur** : Krzysztof Głośnicki

**Illustrations** : Katarzyna Przeździecka (Malinowska)



WhatTheFrog

[whatthefrog.pl](https://whatthefrog.pl)

[biuro@whatthefrog.pl](mailto:biuro@whatthefrog.pl)