

# DICETOPIA

Dicetopia s'étend devant vous, drapée d'un voile de néons. Dans ses rues bouillonnantes se presse une foule de petites frappes, de voleurs et d'agents aux motivations troubles. Un terrain de jeu idéal pour poursuivre les desseins de votre faction !

Lâchez vos agents dans les quartiers. Faites main basse sur tout ce qui a de la valeur. Opérez secrètement, et sournoisement. Soyez le prédateur sans scrupule que vous avez toujours rêvé d'être, et soumettez la ville à votre ambition !



## SOMMAIRE

|                           |   |
|---------------------------|---|
| 1. Composants             | 2 |
| 2. Vue d'ensemble         | 3 |
| 3. Mise en place          | 3 |
| 4. Déroulement du tour    | 4 |
| 5. Actions des quartiers  | 4 |
| 6. Fin de partie          | 5 |
| 7. Capacités des factions | 5 |
| 8. Cartes mission         | 7 |
| 9. Terminologie & Crédits | 8 |



# 1. COMPOSANTS



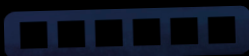
1 x Plateau cité



3 x 40 Cartes mission  
(US, FR, DE)



2 x 10 Cartes de faction  
(US, FR/DE)



4 x Plateaux de faction



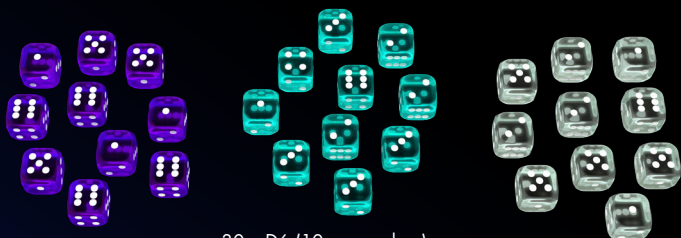
2 x 10 Cartes scénario  
(US, FR/DE)

| 10  | 20  | 30  | 40  | 50  | 60  | 70  | 80  | 90  |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 0   | 10  | 20  | 30  | 40  | 50  | 60  | 70  | 80  |
| 10  | 20  | 30  | 40  | 50  | 60  | 70  | 80  | 90  |
| 20  | 30  | 40  | 50  | 60  | 70  | 80  | 90  | 100 |
| 30  | 40  | 50  | 60  | 70  | 80  | 90  | 100 | 110 |
| 40  | 50  | 60  | 70  | 80  | 90  | 100 | 110 | 120 |
| 50  | 60  | 70  | 80  | 90  | 100 | 110 | 120 | 130 |
| 60  | 70  | 80  | 90  | 100 | 110 | 120 | 130 | 140 |
| 70  | 80  | 90  | 100 | 110 | 120 | 130 | 140 | 150 |
| 80  | 90  | 100 | 110 | 120 | 130 | 140 | 150 | 160 |
| 90  | 100 | 110 | 120 | 130 | 140 | 150 | 160 | 170 |
| 100 | 110 | 120 | 130 | 140 | 150 | 160 | 170 | 180 |

1 x Piste de score recto/verso



5 x Jetons d'activation  
(dont 1 jeton vert destiné à une future extension)



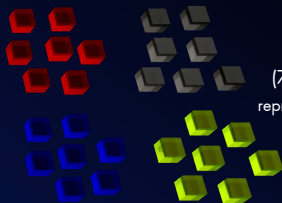
30 x D6 (10 par couleur)

représentant les ressources suivantes :

Armes

Information

Argent



28 x Agents  
(7 cubes par couleur)  
représentés par ce symbole :



## 2. PRÉSENTATION

A chaque tour, les joueurs prennent un agent de leur plateau de faction et l'envoient prendre la place d'un dé dans un quartier de la ville. Ils placent le dé ainsi collecté sur leur carte de faction et effectuent l'action associée au quartier. Quand les joueurs ont placé leurs 6 agents, la partie prend fin et les points de victoire (★) donnés par les dés, par le contrôle des quartiers et par les cartes mission sont comptabilisés. Celui qui totalise le plus de points gagne la partie !



Exemple de mise en place pour une partie à deux joueurs

## 3. MISE EN PLACE

1. Déterminez le premier joueur au hasard, puis distribuez un jeton d'activation, un plateau et une carte de faction à chaque joueur. Les joueurs prennent les 7 agents de leur couleur et en placent 6 sur les emplacements de leur plateau de faction. Le septième agent est placé sur l'emplacement 0 de la piste de score pour matérialiser les gains de points de victoire ★ en fin de partie.

2. Lancez tous les dés et placez-les au hasard sur chacun des 30 emplacements de la cité. Pour les parties à moins de 4 joueurs, retirez 2 dés de chaque couleur pour chaque joueur manquant et n'en placez aucun sur les emplacements réservés à un nombre plus important de joueurs. N'utilisez pas les emplacements indiqués 3 ou 4 pour une partie à 2 joueurs, et n'utilisez pas les emplacements indiqués 4 pour une partie à 3 joueurs.

3. Mélangez les cartes mission et distribuez en 3 à chaque joueur. Les joueurs en conservent 2 et se défaussent de la troisième carte face cachée. Mélangez les cartes missions restantes pour former un paquet placé à proximité du plateau cité.

### CARTE SCÉNARIO (OPTIONNEL)



Quand vous vous serez familiarisé avec le déroulement du jeu, vous pourrez apporter davantage de variété aux parties en utilisant les cartes scénario. Les cartes scénario introduisent des conditions de jeu uniques qui modifient les règles habituelles. Choisissez en une, au hasard ou non, avant la mise en place de la partie et appliquez les nouvelles règles.

## 4. DÉROULEMENT DU TOUR

En commençant par le premier joueur et dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs échangent un de leurs agents (en commençant par celui le plus à gauche sur leur plateau de faction) avec un dé du plateau cité, et appliquent l'action du quartier (si possible).

Dans l'exemple à droite le joueur jaune échange son premier agent avec un dé de valeur 6, pris dans le quartier Gugu Airforce. Après cela, il effectue l'action du quartier ("relancez un dé sur n'importe quel emplacement d'un plateau de faction ou de la cité") et relance le dé de valeur 6 du quartier Nethal Syndicate, qui devient un 2.



## 5. ACTIONS DES QUARTIERS



### THE AGENCY

Piochez une carte mission, puis défaussez-en une de votre main et placez-la au-dessous du paquet.

*"Pas content de ce que vous avez reçu ? Ho, bouhou ! ... Attendez, j'ai peut-être quelque chose de pire encore pour vous !"*



### THE GUGU AIRFORCE

Relancez un dé présent sur n'importe quel emplacement d'un plateau de faction ou de la cité.

*"Bien reçu ! On s'en occupe. Ouais, il y aura probablement des blessés. Non, aucune garantie que le boulot soit fait ... c'est qu'on a pas trop envie d'être blessé nous non plus."*



### WASTE MANAGEMENT

Échangez la place d'un agent dans un quartier avec celle d'un dé dans un autre quartier.

*"Notre devise est merveilleusement simple : appliquez ce qu'il faut de force brute, et à peu près n'importe quoi ou n'importe qui pourra être échangé."*



### TWILIGHT CONGRESS

Échangez les positions de deux dés dans deux quartiers différents.

*Fils, dans cette ville, tout s'achète... ou se vole... C'est juste une question d'habitude, vraiment. Tu vas y faire. Et cette histoire de conscience, ça va te passer.*



### OBSERVATORY BANK

Échangez la place d'un dé dans un quartier avec celle d'un dé sur un plateau de faction.

*"Bon, si on vous le rend, on peut pas dire que c'est volé non ? Bien, content d'avoir réglé ça. Au revoir monsieur et passez une bonne journée."*

*Action alternative : limitez cet échange aux dés ayant la même valeur ou la même couleur (cela rend l'action moins puissante et un peu plus délicate à utiliser). Déterminez collectivement avant de jouer. Ne pas utiliser lors de vos premiers parties.*



### NETHAL SYNDICATE

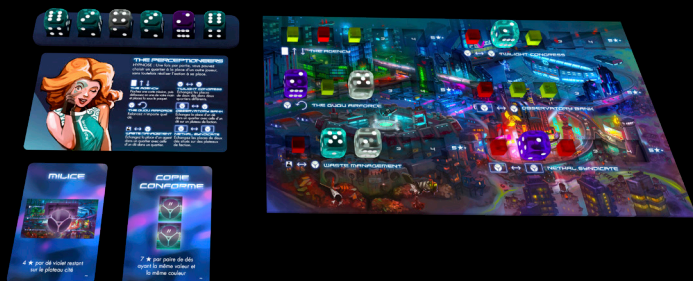
Échangez les positions de deux dés situés sur des plateaux de faction.

*"Qu'est-ce que vous racontez, c'était un deal honnête ! Et autorisé par le Syndicat, alors si ça vous pose un problème, vous n'avez qu'à voir ça avec eux... Ouais, c'est bien ce que je pensais."*

## 6. FIN DE PARTIE

Quand tous les joueurs ont placé 6 dés sur leur plateau de faction, la partie prend fin et les ★ sont comptabilisés sur la piste de score, de la façon suivante :

- \* **PILLAGE** : les joueurs marquent un nombre de ★ égal à la valeur totale des dés placés sur leurs plateaux de faction.
- \* **CONTRÔLE DES QUARTIERS** : Pour chacun des 6 quartiers de la ville, le joueur avec le plus d'agents placés reçoit 5 ★ + la valeur des dés toujours présents dans le quartier. En cas d'égalité, les joueurs se partagent le total, arrondi à la valeur supérieure.
- \* **MISSIONS** : Les joueurs révèlent leurs cartes mission en même temps, et reçoivent les ★ de celles dont ils ont rempli les conditions.



Dans l'exemple ci-dessus le joueur rouge (The Perceptioneers) marque 24 ★ en comptabilisant la valeur des dés présents sur son plateau de faction. Il en marque 22 avec le contrôle des quartiers, et 22 de plus avec ses cartes mission (8 points pour les 2 dés violets encore présents sur le plateau cité, et 14 points pour avoir deux paires de couleur et de valeur identiques). Soit un total de 68 ★.

Le joueur avec le plus de ★ gagne la partie ! En cas d'égalité, c'est le joueur qui contrôle le plus de quartiers qui gagne. En cas de nouvelle égalité, c'est le joueur dont les dés totalisent la plus grande valeur qui gagne.

## 7. FACTIONS AND ABILITIES

Chaque faction dispose d'une capacité qui lui permet de contourner les règles normales du jeu. Si cette capacité est à usage unique, retournez votre jeton d'activation pour indiquer – et vous rappeler – que vous l'avez déjà utilisée.



### BANXA CORPORATION

**BLOCAGE** : Une fois par partie, empêchez un dé d'être relancé ou déplacé par une action de quartier.

Essayez de vous représenter des robots-portiers armés et grincheux. Bingo ! C'est ce qu'est devenue la Banxa Corporation, en plus grincheux encore.



### BINGMAI GAMBLERS

**ARRANGEMENT** : Une fois par partie, vous pouvez décider qui contrôle un quartier en cas d'égalité.

Une bande de joyeux lurons ! Je plaisante bien sûr. Les Bingmai Gamblers sont des bookies spécialisés dans les combats clandestins, et ils ne sont pas très portés sur les règlements. Ouais, j'ai pris un abonnement premium. Le top du top.



### CENTAURI BUREAU

**OPPORTUNISME** : Vous pouvez garder vos 3 cartes mission en début de partie et décider des 2 cartes que vous utiliserez lors du décompte final.

Des molosses en costume, ambitieux à l'excès. Personne ne les aime. Moi ? Non, je ne leur en veux plus pour ça. J'en voulais pas de ce job de toute façon...



## DANGMER PROGRAM

**CLONAGE** : Une fois par partie, lors du décompte final, vous pouvez copier la valeur ou la couleur d'un dé possédé par l'adversaire situé à votre droite.

Cette société composée exclusivement de femmes contrôle à peu près la moitié de la production de la cité. Elles sont spécialisées dans la fabrication de clones bas de gamme qui s'avèrent bien souvent être meilleurs que les originaux. Elles signeront notre fin à tous.



## EWO FOLLOWING

**TRANSCENDANCE** : Une fois par partie, vous pouvez effectuer l'action du quartier de votre choix en lieu et place de celle que vous étiez tenu de faire.

Des cybers cherchant à porter leur existence à un stade supérieur. Ils n'y parviendront jamais, en tout cas certainement pas en s'insérant des morceaux de métal partout où ils le peuvent. Mais je reconnais que ça leur apporte une certaine ... flexibilité.



## HOLLOWS

**ADAPTATION** : À chaque fois qu'un adversaire déplace un de vos agents ou un de vos dés avec une action de quartier, vous pouvez modifier la valeur d'un dé que vous contrôlez de +1 ou de -1.

Proprement terrifiant ! Les hollows sont une espèce génétiquement modifiée tout droit sortie de l'esprit dérangé d'un méchant de bande dessinée. Hier, ils nageaient dans l'eau comme de bêtes poissons. Aujourd'hui, ils peuvent soulever une voiture sans sourciller ou esquiver les balles !



## ROAMERS

**DERNIER RECOURS** : Une fois par partie, vous pouvez passer votre tour pour le jouer après la fin du dernier tour.

En gros, des clodos qui se donnent un nom sympa. Cela dit, vivre de ce que les honnêtes citoyens laissent derrière eux présente parfois des avantages. Hé, c'est quoi ça ? Non non non, je fais plus ces trucs-là aujourd'hui. C'est derrière moi maintenant.



## SHAKRA PIRATES

**EXTERMINATION** : Une fois par partie, vous pouvez retirer du jeu un dé présent sur le plateau cité.

Ok, j'ai peut-être exagéré un truc ou deux en vous parlant des autres factions. Mais ces malades les font vraiment passer pour des enfants de chœur de toute façon. Y'a pas plus maléfisant, et ils ne laissent rien derrière eux ...



## THE PERCEPTIONEERS

**HYPNOSE** : Une fois par partie, vous pouvez choisir un quartier à la place d'un autre joueur, sans toutefois réaliser l'action à sa place.

Des succubes arrogants et manipulateurs, venant tout droit d'un des coins les plus noirs de l'enfer ! On les laisse pourtant jouer bien volontiers avec nos esprits. Certains les payent même pour le faire.



## TUULU PRIESTS

**INTERVENTION DIVINE** : Une fois par partie, vous pouvez relancer un dé jusqu'à deux fois, ou jusqu'à deux dés différents une seule fois.

Une fraternité monastique, ça sonne plutôt cool et j'imagine que ça l'est vraiment. En tout cas ça ne doit pas faire de mal d'avoir Dieu tout-puissant à ses côtés, et leur encens déchire ! Mais bon, les bures marron en toile de jute, sérieusement ...

## ENCHAÎNEMENT D' ACTIONS ET CAPACITÉS CONTRADICTOIRES

- Résolez toujours les actions dans l'ordre des joueurs.

- Une capacité de faction ne peut jamais annuler la capacité d'une autre faction.

# 8. CARTES MISSION

|   |   |  |   |  |   |
|---|---|--|---|--|---|
| <b>ARMURERIE</b><br><br>12 ★ si vous contrôlez le plus de dés violets                  | <b>L'ARGENT EST ROI</b><br><br>12 ★ si vous contrôlez le plus de dés blancs                                      | <b>INITIÉ</b><br><br>12 ★ si vous contrôlez le plus de dés turquoise  | <b>PACIFISTE</b><br><br>9 ★ si vous ne contrôlez aucun dé violet   | <b>BILLETS MARQUÉS</b><br><br>9 ★ si vous ne contrôlez aucun dé blanc   | <b>FAKE NEWS</b><br><br>9 ★ si vous ne contrôlez aucun dé turquoise  |
| <b>TRAFFIQUANT D'ARMES</b><br><br>3 ★ par dé violet contrôlé                           | <b>BLANCHISSEUR</b><br><br>3 ★ par dé blanc contrôlé   | <b>BALANCE</b><br><br>3 ★ par dé turquoise contrôlé   | <b>MILICE</b><br><br>4 ★ par dé violet restant sur le plateau cité   | <b>PLANQUE</b><br><br>4 ★ par dé blanc restant sur le plateau cité  | <b>TAUPE</b><br><br>4 ★ par dé turquoise restant sur le plateau cité   |
| <b>MINIMALISME</b><br><br>8 ★ par dé contrôlé ayant une valeur de 1                    | <b>LENTEMENT MAIS SÛREMENT</b><br><br>7 ★ par dé contrôlé ayant une valeur de 2                                  | <b>LA CROISÉE DES CHEMINS</b><br><br>6 ★ par dé contrôlé ayant une valeur de 3  | <b>TRÈFLE À QUATRE FEUILLES</b><br><br>5 ★ par dé contrôlé ayant une valeur de 4   | <b>LA COUR DES GRANDS</b><br><br>4 ★ par dé contrôlé ayant une valeur de 5  | <b>CRÉBUS</b><br><br>4 ★ par dé contrôlé ayant une valeur de 6   |
| <b>GARDEZ LA MONNAIE</b><br><br>9 ★ si vous ne contrôlez aucun dé avec une valeur de 1 | <b>PRODUITS CONTRAINTES</b><br><br>8 ★ si vous ne contrôlez aucun dé avec une valeur de 2                        | <b>TOUT OU RIEN</b><br><br>8 ★ si vous ne contrôlez aucun dé avec une valeur de 3   | <b>PROFIL BAS</b><br><br>9 ★ si vous ne contrôlez aucun dé avec une valeur de 4  | <b>LIMITER LES RISQUES</b><br><br>11 ★ si vous ne contrôlez aucun dé avec une valeur de 5   | <b>SOUS LE RADAR</b><br><br>12 ★ si vous ne contrôlez aucun dé avec une valeur de 6  |
| <b>CONTREFAÇON</b><br><br>4 ★ par paire de dés contrôlés de même valeur              | <b>COPIE CONFORME</b><br><br>7 ★ par paire de dés ayant la même valeur et la même couleur                      | <b>BRELAN</b><br><br>8 ★ si vous contrôlez 3 dés de même valeur   | <b>CLONES</b><br><br>18 ★ si vous ne contrôlez que des dés de même valeur  | <b>LE CASSE DU SIÈCLE</b><br><br>25 ★ si vous contrôlez un dé de chaque valeur  | <b>MANGER À TOUTES LES RATÈLIÈRES</b><br><br>8 ★ si vous contrôlez un dé de chaque couleur   |
| <b>EXCENTRIQUE</b><br><br>10 ★ si vous ne contrôlez que des dés impairs              | <b>PASSE PAIR ET GAGNE</b><br><br>10 ★ si vous ne contrôlez que des dés pairs                                  | <b>COFFRE-FORT</b><br><br>10 ★ si les dés que vous contrôlez totalisent la valeur la plus élevée parmi tous les joueurs | <b>DISCRÉTION</b><br><br>14 ★ si les dés que vous contrôlez totalisent la valeur la plus faible parmi tous les joueurs | <b>CAMÉLÉON</b><br><br>Lors du décompte final, copiez l'effet d'une carte mission révélée par un autre joueur et marquez les ★ avec vos propres dés et agents | <b>LE TOUT POUR LE TOUT</b><br><br>Lors du décompte final, détachez cette carte et placez-la en une nouvelle. Marquez deux fois les ★ donnés par la nouvelle carte |
| <b>CAÏD</b><br><br>Chaque majorité obtenue rapporte 4 ★ supplémentaires              | <b>ESPIONS</b><br><br>4 ★ pour chaque quartier dans lequel vous avez placé un agent sans en gagner le contrôle | <b>PARRAIN</b><br><br>10 ★ pour chaque quartier sur lequel vous avez placé au moins 3 agents                            | <b>AGENTS SPÉCIAUX</b><br><br>10 ★ si vous avez placé vos agents dans chaque quartier                                  |  |   |

## 9. TERMINOLOGIE & CRÉDITS

|                       |  |
|-----------------------|--|
| Agents :              | Ils sont représentés par des cubes de couleur.   |
| Quartier :            | Une zone du plateau cité dotée de 6 emplacements.<br>Y placer un agent permet d'effectuer une action de quartier.                    |
| Capacité de faction : | Capacité unique propre à chaque faction.   |
| Emplacement :         | Espaces carrés du plateau cité ou des plateaux de faction destinés à recevoir les dés et les agents.                                 |
| Tour :                | Un tour consiste à remplacer un dé présent dans un des quartiers par un de ses agents, puis à effectuer l'action du quartier choisi. |
| Dés contrôlés :       | Vous contrôlez les dés présents sur votre plateau de faction, mais pas les dés présents dans les quartiers que vous contrôlez.       |

Pour obtenir plus d'informations ou consulter la F.A.Q, n'hésitez pas à visiter :  
[www.allornonegames.com/dicetopia](http://www.allornonegames.com/dicetopia)

Conception du jeu : Tobias Hall. Art par Anthony Cournoyer. Règles traduites par Rodolphe Planchon. Relecture et corrections par la communauté Cwowl.  
Un grand merci à tous nos backers ainsi qu'à tous ceux qui nous ont aidé à tester le jeu et qui nous ont prodigué leurs conseils.



2018 © All Or None Games  
[www.allornonegames.com](http://www.allornonegames.com)

