



BY MATTHEW MA

VICTORY
JOINT
GAMES

Crédits

Conception : Matthew Ma

Développement : Stephanie Newland

Art : Clark Miller

Règles mise en page : Michelle Ball

Testeurs : Steven Arce, Christopher Bryan, Deon Carrico,
Scott Dexter, Andrew Gardner, RM Jordan,
Clark Miller, Jack Nakonechny, Josh Neiman,
Theron Seckington, Richard Stewart, Michael Stultz,
Norman Valladolid, la famille Dexter.

Correcteurs d'épreuves : Leigh Toms, Karen Wolterman

Traduction en français : Didier Duchon

Introduction

Dans *Trieste*, trois joueurs prennent les rôles de Voleur, Marchand et Gardien de la cité. La ville côtière de Trieste est un tourbillon de commerce et d'activité, mais où il y a du pouvoir, il y a toujours ceux en compétition pour en attraper autant que possible. Les conflits éclatent dans les rues, les magasins et les ruelles.

Un seul peut réellement gouverner la ville de Trieste. Sera-ce vous ?

Répartitions des cartes

Remarque : *Trieste* est un jeu dans lequel les cartes dictent les règles et la façon de jouer. Si, à tout moment, le texte des cartes est en conflit avec une règle de ce manuel, suivez les instructions de la carte.

Le jeu comprend 175 cartes réparties comme suit :

Gardien de la cité : Paquet bleu

33 Cartes

3 Cartes Héros

Marchand : Paquet vert

33 Cartes

3 Cartes Héros

Voleur : Paquet Rouge

33 Cartes

3 Cartes Héros

56 Cartes Trésor :

1 Diamant Valeur : 4

4 Or Valeur : 3

12 Argent Valeur : 2

39 Cuivre Valeur : 1

11 Cartes Condition de victoire

Table des matières

Introduction	1
Répartition des cartes	1
Jouer les carte	2
Préparation de la partie	2
Règles statiques	3
Héros : Préparation avancée	3
Séquence de jeu	4

1. Phase Pioche	4
2. Phase Jeu	4
3. Phase Paiement	5
4. Phase Effet	5
5. Phase Fin	5

Comment gagner	6
Exemple de partie	7



Jouer les cartes



1. Titre
2. Coût
3. Type
4. Niveau
5. Effet

Les cartes ne sont jouées que pendant la Phase Jeu de la manche au cours de laquelle une seule carte de la main de chaque joueur est jouée face cachée, puis révélée au cours de la Phase Paiement.

Le coût de la carte est en haut à gauche de la plupart des cartes et les cartes Trésor n'ont aucun coût pour être jouées. Lorsqu'une carte est révélée pendant la Phase Paiement, elle doit immédiatement être payée en défaussant des cartes Trésor de la main du joueur pour un montant total supérieur ou égal au coût.

L'effet de la carte révélée, comme indiqué dans la case texte de la carte, est résolu au cours de la Phase Effet. Une fois résolue, la carte révélée est placée dans la défausse de ce joueur.

Chaque voleur révélé qui est capturé est placé dans la pile capture et aucun de ses effets n'est résolu. Chaque carte Trésor révélée va dans la défausse partagée des Trésors.

Préparation de la partie



1. Les trois paquets des factions sont constitués en enlevant d'abord toutes les cartes Héros (ils sont utilisés dans les parties avancées) puis en combinant toutes les autres cartes d'une faction spécifique (Voleur, Marchand ou Gardien de la cité) et en mélangeant chaque paquet. Mettez de côté les cartes Conditions de victoire.
2. Mettez de côté six cartes Trésor **cuivre**, puis le paquet Trésors est constitué en combinant et en mélangeant toutes les autres cartes **cuivre**, **argent**, **or** et **diamant**.
3. Chaque joueur choisit un des trois paquets faction (Voleur, Marchand ou Gardien de la cité) au hasard. Chaque faction doit être représentée par un joueur.
4. Pour former sa main de départ, chaque joueur pioche deux cartes de son paquet de faction puis ajoute deux des cartes Trésor **cuivre** mises de côté.

Règles statiques

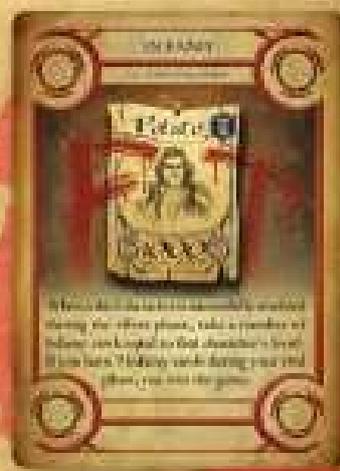
Pas de monnaie : A chaque fois qu'un coût doit être couvert par des cartes Trésor en main, aucune monnaie ou échange de cartes Trésor n'est possible. Chaque coût doit être atteint ou dépassé afin d'être rempli.

A chaque fois qu'un effet déclenche une recherche dans un paquet, le propriétaire de ce paquet doit battre les cartes une fois la recherche terminée.

Quand le paquet Trésors est épuisé, mélangez la défausse des Trésors pour former un nouveau paquet Trésors.

Quand le paquet d'un joueur est épuisé, ce joueur ne peut plus piocher de cartes de son paquet. Remarquez que les cartes personnages de la défausse peuvent toujours être repris pendant la Phase Fin.

Quand l'effet d'une carte personnage Voleur est résolu avec succès (le personnage n'est ni capturé ni contrecarré), le joueur Voleur obtient l'*infamie*, représentée par la carte Condition de victoire *Infamie*, égale au niveau de ce personnage Voleur. Remarquez que ceci ne se produit pas quand les cartes actions Voleur sont résolues.



Héros : Préparation avancée

Quand chaque joueur a reçu un paquet/faction et avant que la partie ne commence, chaque joueur, en secret, sélectionne une des cartes Héros disponibles de sa faction. Ce Héros choisi est gardé secret des autres joueurs, face cachée pour chaque paquet, jusqu'à ce qu'il soit révélé. Chaque joueur peut révéler sa carte Héros au début de n'importe quelle phase avant d'effectuer une action pour cette phase, même si les autres joueurs ont effectué des actions pour cette phase, à moins que la carte Héros ne précise le contraire. Les effets d'une carte Héros ne se produisent pas si le Héros n'est pas révélé. Une fois qu'un Héros a été révélé, il reste révélé sauf si un effet le remet face cachée. Aucune carte Héros n'est affectée par toutes les cartes sauf celles qui déclarent spécifiquement interagir avec des cartes Héros.



Séquence de jeu

Une partie se déroule en une série de manches. Chaque manche comporte cinq phases. Une fois que les cinq phases sont terminées, une nouvelle manche commence, et elles sont répétées. Pendant chaque phase, chaque joueur effectue les actions appropriées dans l'ordre suivant :

1 : Gardien de la cité, 2 : Marchand, 3 : Voleur



1 : Phase Pioche



Dans l'ordre, chaque joueur pioche 2 cartes. Ça peut être 2 cartes du paquet Trésors, 2 cartes de son paquet de faction ou 1 carte de chaque paquet. Chaque joueur peut piocher sa première carte avant de décider de quel paquet piocher la seconde.

2 : Phase Jeu



Dans l'ordre, chaque joueur place une carte de sa main face cachée ou annonce qu'il ne va pas jouer de carte cette manche-ci. Une carte personnage ou action peut être jouée pour son effet imprimé et une carte Trésor argent ou cuivre peut être jouée pour piocher autant de cartes Trésor supplémentaires que la valeur du Trésor joué. Remarquez que les Trésors or et diamant ne peuvent pas être joués de cette manière. Aucune carte jouée n'est résolue jusqu'à la phase d'utilisation des effets. Chaque joueur peut ne pas jouer de carte et conserver toutes ses cartes en main. Un joueur le fera généralement quand il ne peut pas se permettre de payer pour un effet de n'importe quelle carte.

3 : Phase Paiement

Dans l'ordre, chaque joueur révèle sa carte face cachée et paye immédiatement pour la carte en défaussant des cartes Trésor dont la valeur est égale ou supérieure au coût de la carte. Chaque carte Trésor défaussée est placée dans la défausse partagée des Trésors, pas dans la défausse du joueur. Si un joueur ne peut pas payer le coût, il doit révéler sa main et l'effet de la carte révélée est contrecarré.



4 : Phase Effet

Dans l'ordre, chaque joueur résout l'effet de sa carte révélée face visible. Après que la carte révélée a été résolue, elle est placée dans la défausse du joueur. Chaque voleur révélé qui est capturé est placé dans la pile capture par la condition de victoire Loi & Ordre et tous ses effets sont contrecarrés. Chaque carte Trésor cuivre et argent révélée va dans la défausse des Trésors et le joueur pioche autant de cartes Trésor que la valeur du Trésor défaussé. Un cuivre révélé permet au joueur de piocher une carte depuis le paquet Trésors, un argent révélé permet au joueur de piocher deux cartes depuis le paquet Trésors.



5 : Phase Fin

Dans l'ordre, chaque joueur évalue s'il répond aux conditions de victoire de sa faction. Remarquez que si deux joueurs satisfont tous les deux à leurs Conditions de victoire dans le même tour, le joueur qui joue en premier dans l'ordre (Gardien de la cité, Marchand puis Voleur) est le vainqueur. De plus, chaque joueur peut payer le coût de n'importe quelles cartes **personnage** de niveau 1-3 dans sa défausse pour les renvoyer dans sa main.



Comment gagner

Chacune des trois factions a une Condition de victoire unique. L'évaluation des Conditions de victoire se fait uniquement pendant la Phase Fin de chaque joueur plutôt que terminer la partie immédiatement si une Condition de victoire est satisfaite.

Quand un joueur remplit sa Condition de victoire pendant sa phase Fin, la partie se termine immédiatement et ce joueur est le vainqueur.



Le gardien de la cité gagne la partie quand il a capturé un total de 7 voleurs, évaluation effectuée pendant chaque Phase Fin.

L'ordre et la loi ont gagné, éradiquant la corruption et la cupidité de la ville !



Le Marchand gagne la partie si, pendant sa Phase Fin, il a en main un nombre de Trésors égal au niveau total de tous les voleurs capturés par le Gardien de la cité plus 11.

Vous avez gagné des richesses incalculables mais quelqu'un a payé pour garder les prisons ouvertes !



Le voleur gagne la partie s'il a 9 *infamies* pendant sa Phase Fin.

Vous avez obtenu le titre de "Neuf queues" et le droit de devenir le prochain chef de la Guilde des voleurs !

Exemple de partie

Dans une partie de *Trieste*, Ginette joue le Gardien de la cité, Marc joue le Marchand et Victor joue le Voleur. Nous nous joignons aux trois joueurs à la moitié de la partie.

Au début d'une nouvelle manche, **Ginette** pioche la carte du dessus de son paquet Gardien de la cité et décide de piocher la carte du dessus du paquet Trésors pour sa deuxième carte. Confiant dans son objectif, **Marc** pioche la carte du dessus du paquet Trésors puis une deuxième. **Victor** choisit de piocher la carte du dessus de son paquet Voleur, examine ses options puis pioche une seconde carte du dessus de son paquet Voleur.

Chacun des 3 joueurs, Ginette, Marc et Victor, choisit une carte de sa main respective et la place face cachée sur la table devant lui.

Quand elles ont toutes été sélectionnées, **Ginette** révèle sa carte Gardien de la cité jouée - un **Patrol Officier [Patrouilleur]**. Espérant que Victor révélera une carte Voleur de niveau 1 ou moins afin qu'il puisse être capturé par le **Patrol Officier [Patrouilleur]**, Ginette paie le coût de 1 pour son **Patrol Officier [Patrouilleur]** en défaussant une carte **Cuivre** de sa main vers la défausse partagée des Trésors au centre de la table.

Marc révèle alors sa carte jouée, **Business as Usual [Comme d'habitude]**. La carte de Marc n'a aucun coût associé, il n'a donc pas besoin de défausser de carte Trésor de sa main pour la jouer.





Victor révèle sa carte en dernier, une carte personnage **Street Urchin [Galopin de la rue]**. La carte **Street Urchin [Galopin de la rue]** n'a également aucun coût et donc aucune carte Trésor ne doit être défaussée pour être jouée.



La Carte **Patrol Officier [Patrouilleur]** de Ginette prend effet en premier, elle vérifie pour être sûre que la carte **Street Urchin [Galopin de la rue]** de Victor est de niveau 1 ou moins, et comme c'est le cas, Ginette capture **Street Urchin [Galopin de la rue]** de Victor, elle la retire de la table et la place à côté de sa carte Condition de victoire **Law & Order [Loi & Ordre]** où elle compte dans les 7 personnages Voleurs capturés dont elle a besoin pour gagner la partie. La carte **Patrol Officier [Patrouilleur]** est ensuite défaussée à côté de son paquet gardien de la cité.



Marc exécute maintenant l'effet de sa carte action **Business as Usual [Comme d'habitude]**. Il pioche deux cartes Trésors depuis le paquet Trésors et les regarde sans les révéler à ses adversaires. Des deux, il choisit de garder une carte Trésor **Or** et la place dans sa main, il défausse l'autre carte au Trésor, un **Cuivre**, dans la défausse partagée des Trésors



Malheureusement pour Victor, sa carte **Street Urchin [Galopin de la rue]** a déjà été capturée par le **Patrol Officier [Patrouilleur]** de Ginette. Quand un personnage voleur est capturé, son effet est contrecarré, ainsi rien ne se passe pendant cette étape voleur de la Phase Effet.

Pendant la Phase Fin, les conditions de victoire sont évaluées pour chaque joueur. **Ginette** additionne le nombre de personnages Voleur qu'elle a capturés, y compris le **Street Urchin** [*Galopin de la rue*] qu'elle a capturé plus tôt dans cette manche. Elle trouve qu'elle a moins que le nombre requis de 7.



Marc évalue pour voir s'il remplit la Condition de victoire **Untold Riches** [*Richesses incalculables*]. Il additionne la valeur totale de toutes ses cartes Trésors et constate qu'il a 9, incluant un joli coup de pouce de la carte e Trésor **Or** qu'il a pioché plus tôt pendant cette manche en jouant **Business as Usual** [*Comme d'habitude*]. Il n'a pas assez pour gagner pendant cette manche mais s'est rapproché de la victoire.



Dans les manches précédentes, **Victor** a réussi à collecter une certaine quantité d'**infamie** représentée par une petite pile de cartes **Infamie** devant lui, mais quand son **Street Urchin** [*Galopin de la rue*] a été capturé pendant cette manche, il a été incapable de générer une **Infamie** supplémentaire. Quand il aura atteint un total de 9 cartes **Infamie**, il sera couronné roi des Voleurs et sera le vainqueur, mais il n'a pas encore collecté ce total.



Comme personne n'a rempli ses conditions de victoire, chaque joueur peut racheter n'importe quelle carte **personnage** de niveau un ou plus défaussée pendant cette manche. Le coût de rachat est égal au coût standard de la carte. La partie continue avec la Phase Pioche d'une nouvelle manche.



Guide de référence rapide

Pendant chaque phase, chaque joueur effectue les actions appropriées dans l'ordre suivant :

1 : Gardien de la cité, 2 : Marchand, 3 : Voleur

PHASES D'UNE MANCHE :

1 : Phase Pioche

Piochez 2 cartes. Chaque carte peut venir soit de votre paquet faction soit du paquet Trésors.

2 : Phase Jeu

Choisissez une carte de votre main et placez-la face cachée. Vous pouvez jouer un personnage, une action ou une carte Trésor (*uniquement cuivre ou argent*).

3 : Phase Paiement

Défaussez autant de cartes Trésor que le coût du personnage ou de l'action joué. Si vous ne pouvez pas payer le coût, révélez votre main.

4 : Phase Effet

Résolvez l'effet de la carte personnage ou action et défaussez-la. Si, à la place, vous avez joué un *Cuivre/Argent*, piochez autant de cartes Trésor que la valeur de la carte jouée (*Cuivre = 1, Argent = 2*).

5 : Phase Fin

Vérifiez si vous remplissez votre Condition de victoire. Si ce n'est pas le cas, vous pouvez racheter des cartes personnage de niveau 1 + dans votre défausse en payant leur coût.