

EDGAR LUCIEN



RÈGLES DU JEU

Les grands mythes racontent, qu'il y a bien longtemps, quelques hommes ont fait appel à une Divinité Capitale, pour venir au secours de leur planète qui se mourait. Faden, l'Œil, accepta, à une seule condition : se nourrir de l'Envie des Hommes aussi longtemps qu'il le souhaiterait.

Nous voici donc à Fosko, ville réputée pour être le théâtre de tous les mauvais coups mais aussi de tous les possibles. Envoûtante cité de contrastes ; pantins et humains s'y côtoient sans heurts aux détours de vieilles recycleries, de demeures flamboyantes ou de temples à l'effigie de l'Œil.

Vous incarnerez ici, deux compères de fortune, luttant ensemble pour s'en sortir et faire leur place dans ce monde impitoyable. Pour réussir, il faudra plaire au plus grand nombre !



P.9

MATERIEL

- **1 plateau de jeu** double face représentant la ville de Fosko (2-3 joueurs ou 4 joueurs)
- **4 roues de déplacement** à monter
- **1 tableau de popularité** de l'institut de sondage de la ville de Fosko (incluant le compte-tour)
- **4 pions Lucien** (rouge, jaune, bleu et blanc)
- **4 pions Edgar** (rouge, jaune, bleu et blanc)
- **4 marqueurs** (rouge, jaune, bleu et blanc)
- **1 marqueur noir** pour le compte-tour
- **64 jetons d'influence** (16 de chaque couleur) possédant une face symbole et une face cadenas
- **4 aides de jeu** recto-verso français/anglais
- **4 cartes certificat** et **1 carte Protection du Patrimoine**
- **45 bons au porteur de 10.000 Cogs**
- **15 bons au porteur de 50.000 Cogs**
- 1 paquet de **20 cartes Manigance en français** et un paquet de **20 cartes Shenanigan en anglais**
- **1 jeton Gouverneur**
- **1 jeton premier joueur**
- **1 règle du jeu**

BUT DU JEU

Chaque joueur va tenter de prendre le contrôle de la ville de Fosko. Le premier joueur qui réunira simultanément trois conditions de victoire parmi les quatre possibles, sera immédiatement déclaré Grand Triomphateur.

CONDITIONS DE VICTOIRE

- 1** → **Dandy Fortuné**
Posséder au moins 150.000 Cogs.
- 2** → **Haut Percepteur**
A 2 et 4 joueurs, contrôler 7 quartiers ou plus, tous types de quartiers confondus. A 3 joueurs, seulement 6 quartiers sont nécessaires.
- 3** → **Bureaucrate Influent**
A 2 et 3 joueurs, contrôler au moins 3 quartiers Administration. A 4 joueurs seulement 2 quartiers Administration sont nécessaires.
- 4** → **Grand Zélateur**
Être Gouverneur et avoir 100 points de popularité sur le tableau de l'institut de sondage de la ville de Fosko.

INSTALLATION DU JEU

Chaque joueur reçoit au début de la partie :

- 1 50.000 Cogs
- 2 1 roue de déplacement
- 3 1 aide de jeu
- 4 2 pions personnages de sa couleur (1 Edgar et 1 Lucien)
- 5 16 jetons d'influence de sa couleur
- 6 1 marqueur de sa couleur

Disposez les éléments restants autour du plateau

Placez le marqueur de couleur 6 de chaque joueur sur 50 points de popularité, sur le tableau de l'institut de sondage de la ville de Fosko.

Placez le marqueur noir 7 sur le compte-tours situé à droite de ce même tableau.

Le joueur le plus richement vêtu commence la partie.

Il place ses deux personnages 4 ainsi que l'un de ses jetons d'influence ↓, face symbole, sur un quartier du plateau de jeu. Dans le sens horaire, tous les autres joueurs font de même, en choisissant exclusivement des quartiers neutres, c'est-à-dire ne possédant pas encore de jeton d'influence.

Le joueur le plus richement vêtu commence la partie, il reçoit donc le jeton premier joueur 8.

Attention 2 joueurs ne peuvent pas commencer sur la même case. Ni 3 joueurs, ni 4 d'ailleurs !

Remarques Tous les jetons d'influence seront posés sur les quartiers, face symbole visible. Les faces cadenas ne seront utilisées que par le détenteur de la carte Protection du Patrimoine (voir Archives page 5). Le jeton Gouverneur 9 n'arrivera en jeu que lors de la phase d'Élection du Gouverneur (voir Fin de Période Electorale page 6).



DEROULEMENT DU JEU

La partie est rythmée par des manches, appelées Périodes Électorales*, chacune étant elle-même composée de 4 tours.

Il n'y a pas de nombre prédéfini de manches. La partie s'arrête dès qu'un joueur a réuni les conditions de victoire requises pour gagner.



Chaque tour est divisé en 3 phases de jeu.

- 1 La phase de programmation
- 2 La phase de déplacement
- 3 La phase d'action

Attention Le quatrième et dernier tour de chaque manche comporte deux phases supplémentaires.

1 Phase de programmation :



Tous les joueurs programment en même temps les déplacements de leurs deux personnages sur leur roue de déplacement.

Pour ce faire, placez les aiguilles correspondant à vos deux personnages, sur la couleur et l'icône de la frontière à franchir ou de la ligne de métro à emprunter.

Important Un déplacement se fait toujours du quartier où se trouve le personnage concerné vers un quartier adjacent à celui-ci (sauf si on utilise le métro).

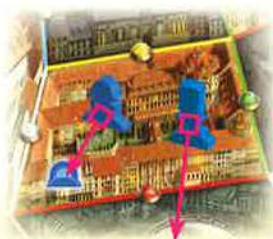
Immobile Si un joueur souhaite laisser un ou plusieurs de ses personnages sur le même quartier, il positionne la ou les aiguille(s) correspondante(s) sur Immobile.

Attention Cette phase se fait à l'abri du regard des autres joueurs, car à Fosko, on ne peut se fier à personne !

2 Phase de déplacement :

Une fois que les déplacements ont été programmés, les joueurs sont invités à poser leur roue face cachée sur la table. Lorsque toutes les roues ont été déposées tous les joueurs les révèlent simultanément, puis chacun déplace ses 2 personnages dans l'ordre du tour de jeu.

EXEMPLE : Si vous avez positionné l'aiguille de Lucien en rouge et celle d'Edgar en bleu, votre Lucien traversera la frontière rouge. Votre Edgar, lui, prendra le métro bleu.



Remarque En prenant un métro, vous serez obligé de ressortir par une autre bouche de métro de la même couleur que celle par laquelle vous venez d'entrer.

Important Si la couleur indiquée par l'aiguille n'est pas valide, le personnage en question reste à sa place, comme s'il avait choisi Immobile.

3 Phase d'action :

Une fois tous les déplacements effectués et toujours en respectant l'ordre du tour, chaque joueur peut maintenant effectuer une action, au maximum, avec chacun de ses personnages.

Important Vous pouvez faire agir votre Edgar et votre Lucien dans l'ordre de votre choix.

Remarque Il est parfaitement possible de faire une action avec seulement l'un de vos personnages et même de ne faire aucune action durant votre tour.

Détails des actions :

Chaque personnage possède des compétences particulières et ne peut effectuer que certaines actions.

Action d'Edgar

- ➡ Détrousser un Lucien adverse (action ordinaire)
- ➡ Jouer une carte Manigance (action ordinaire)
- ➡ Faire une action d'administration*

Actions de Lucien

- ➡ Acheter un quartier à la ville (action ordinaire)
- ➡ Acheter un quartier à un autre joueur (action ordinaire)
- ➡ Faire une action d'administration*

Important Chacune des 8 actions d'administrations possibles ne peut être effectuée qu'une seule fois par joueur au cours d'une Période Électorale. Posez un de vos jetons d'influence sur votre aide de jeu dès que vous en réalisez une, afin de vous souvenir que vous ne pourrez plus refaire cette action avant la prochaine Période Électorale.

Attention Sur tous les quartiers Administration, un personnage pourra, au choix, effectuer une action ordinaire ou une action d'administration.

Remarque Les actions ordinaires peuvent être réalisées sur n'importe quel quartier tant que les conditions requises sont réunies. Pour contrôler un quartier il faut l'avoir acheté à la ville ou racheté à un autre joueur et y avoir placé l'un de vos jetons d'influence. L'action Réquisition permet également d'acquérir un quartier (voir page 4).



Actions ordinaires d'Edgar

➔ Détrousser un Lucien adverse :

Si votre Edgar arrive sur une case occupée par un Lucien adverse, il peut choisir de le détrousser.

Il vole alors la moitié de la fortune (en Cogs) de l'adversaire visé, en arrondissant au supérieur.

Si un Edgar est présent sur le même quartier que le Lucien de sa couleur, il fait office de **garde du corps**. Le Lucien en question ne pourra alors pas être détroussé par un autre Edgar présent sur le quartier.

Attention Dans le cas où votre Edgar se trouve sur le même quartier que plusieurs Lucien adverses, non accompagnés par leur Edgar, vous serez obligé de choisir une victime et une seule, parmi celles possibles.

Remarque Un Lucien pourra être détroussé plusieurs fois au cours d'un même tour ou d'une même manche.

EXEMPLE : Si vous possédez 30.000 Cogs et qu'un premier joueur vous détrousse, vous devrez lui donner 20.000 Cogs. Si durant le même tour, un second joueur vous détrousse, il récupérera vos ultimes 10.000 Cogs.

➔ Jouer une carte Manigance :

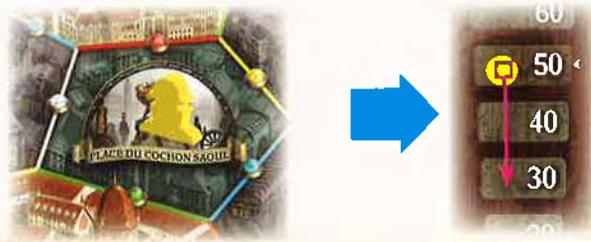


Pour jouer une carte Manigance, il faut en avoir, ce qui implique d'avoir réalisé au préalable l'action Manigances de Comptoir (voir Place du Cochon Saoul). Les cartes Manigance possèdent souvent une condition d'activation.

Important Toutes les cartes Manigance sont détaillées dans le Compendium en page 7.

Actions d'administration d'Edgar

A chaque fois que vous effectuez une action d'administration avec votre Edgar, vous perdez 20 points de popularité. Descendez alors le marqueur de votre couleur de 20 points sur le tableau de popularité de l'institut de sondage de la ville de Fosko.



Remarque Si un joueur arrive à moins de 20 points de popularité sur le tableau de l'institut de sondage, il ne pourra plus effectuer d'actions d'administration avec Edgar, tant qu'il n'en aura pas récupéré suffisamment :

- soit avec un **Discours Populiste** (voir action d'administration de Lucien page 5)
- soit après la **Récolte des Impôts** (voir Fin de Période Électorale page 6)
- soit en utilisant une carte **Manigance**



Place du Cochon Saoul : C'est ici qu'Edgar prépare ses **Manigances de Comptoir**. Si vous choisissez cette action, piochez immédiatement 2 cartes de la pioche de cartes Manigance que vous ajoutez à votre main (sans les montrer aux autres joueurs).

Vous pourrez dès le prochain tour jouer une de ces cartes comme une action d'Edgar.



Archives : C'est derrière ces grands bâtiments qu'Edgar se consacre à l'une de ses activités favorites l'**Intimidation**. Si vous décidez d'effectuer cette action, désignez deux joueurs différents. Chacun d'eux doit choisir l'un de ses quartiers et le rendre neutre en retirant l'un de ses jetons d'influence du plateau.

Important A 2 joueurs : Un seul quartier est rendu neutre au choix du joueur qui intimide.



Central Bank : Votre Edgar peut choisir de faire un **Braquage de la banque**, vous récupérez immédiatement 50.000 Cogs à la Banque.

Remarque L'argent que vous possédez peut être caché (et nous vous le conseillons "rire machiavélique"). Vous pouvez mentir sur la somme dont vous disposez. Mais si toutefois vous étiez détroussé, vous seriez obligé de montrer vos bons au porteur afin de donner véritablement la moitié de vos Cogs arrondie au supérieur.



City Hall : La **Réquisition de quartier** qu'est-ce que c'est ? C'est quand Edgar se livre à des intrigues auprès des autorités de Fosko pour s'approprier un quartier par la force.

Si vous réalisez cette action, le joueur pose l'un de ses jetons d'influence sur un quartier neutre (n'appartenant pas déjà à un autre joueur) sans en payer son coût en Cogs.

Attention S'il s'avère qu'il n'y a plus aucun quartier neutre, et seulement à ce moment-là, votre Edgar pourra alors choisir de réquisitionner un quartier appartenant déjà à un autre joueur. Vous pourrez donc enlever le jeton d'influence de l'ancien propriétaire, pour y mettre un jeton de votre couleur.



Actions ordinaires de Lucien

➔ Acheter un quartier à la ville :

Contrôler des quartiers permet d'étendre votre influence sur la ville, de récolter plus d'impôts à la fin de chaque Période Électorale et de vous rapprocher de la victoire (voir Phase de Récolte des Impôts, page 6).

Votre Lucien peut, durant votre tour de jeu, acheter à la ville le quartier neutre sur lequel il se trouve en payant 20.000 Cogs à la banque. Il pose alors l'un de ses jetons d'influence, face symbole, sur le quartier en question.

➔ Acheter un quartier à un autre joueur :

Si le quartier que votre Lucien convoite appartient déjà à un autre joueur, il doit, s'il veut en prendre possession, se trouver dessus et le racheter en payant 30.000 Cogs au joueur propriétaire du quartier en question.

Le joueur actif, prend ainsi possession du quartier, enlève du plateau le jeton d'influence qui y était, le rendant à son propriétaire, puis y dépose un jeton de sa couleur en lieu et place.

Attention Les rachats ne peuvent jamais être contestés. Exception faite : Si un joueur possède la carte Protection du Patrimoine, il est alors protégé du rachat. (voir Archives)

Actions d'administration de Lucien



Place du Cochon Saoul : Le sympathique et convaincant Discours Populiste prononcé par votre Lucien, vous fait gagner immédiatement 50 points de popularité dans les sondages. Augmentez donc le marqueur de votre couleur de 50 points sur le tableau de l'institut de sondage.

Remarque Vous pouvez effectuer cette action avant celle d'Edgar, ce qui peut être utile si votre popularité est au plus bas. Votre popularité ne peut pas dépasser 100 points. Tout point en trop est perdu.



Archives : Lucien saura utiliser ses contacts haut placés pour acquérir la Protection du Patrimoine, vous pourrez ainsi prendre possession de la carte du même nom et retourner immédiatement tous vos jetons d'influence se trouvant sur le plateau, sur leur côté possédant un cadenas.



Vos quartiers sont désormais protégés de tout rachat, par un Lucien, une carte Manigance ou une Réquisition de quartier et ce même si vous le vouliez.

Attention La carte Protection du Patrimoine ne protège pas de l'intimidation (voir page 4).

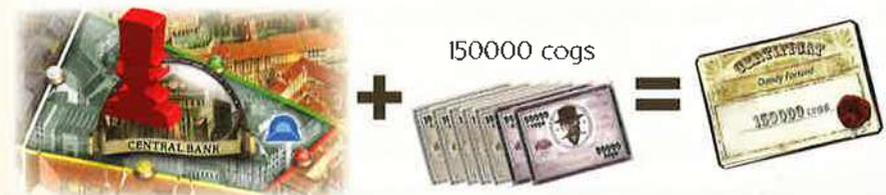
Remarque La carte Protection du Patrimoine restera en votre possession, tant qu'un autre joueur ne sera pas venu sur le même quartier pour faire la même action et vous la dérober. Le joueur qui détenait jusqu'à présent la carte la remet au joueur qui vient de faire l'action et retourne ses jetons d'influence sur leur face symbole. Il n'est de fait, plus protégé. Le joueur qui la récupère, lui, retourne ses jetons sur leur face cadenas, ses quartiers sont désormais protégés.



Central Bank : Votre Lucien peut, ici, choisir d'effectuer une Acquisition de certificat, pratique courante à Fosko et dans les villes avoisinantes, servant de garantie juridique. Cette action vous permet de prendre un certificat correspondant à une condition de victoire que vous possédez. Ce certificat vous sert de sauvegarde temporaire.

EXEMPLE :

Le joueur rouge acquiert le certificat du Dandy Fortuné, car il possède 150.000 Cogs et que son Lucien se situe sur le quartier de la Central Bank, sa condition de victoire restera valide, même s'il perd de l'argent plus tard dans la partie. Soit en étant détroussé, soit en achetant d'autres quartiers.



Remarque Le certificat restera en votre possession, tant qu'un autre joueur ne sera pas venu sur le même quartier pour faire la même action, et dérober le même certificat. Pour cela il faudra impérativement qu'il possède la condition de victoire correspondante au certificat convoité.

EXEMPLE :

Le joueur jaune arrive sur la Central Bank et possède lui aussi suffisamment de Cogs, il peut, au prix d'une action de son Lucien, récupérer le certificat du joueur rouge. Ce dernier perdra alors la sauvegarde de sa condition de victoire (il devra à nouveau posséder 150.000 Cogs ou plus pour valider la condition du Dandy Fortuné).

Remarque

- Il n'existe qu'un seul exemplaire de chaque certificat. Ils ne sont pas nécessaires pour gagner la partie, mais sont parfois d'une grande aide.
- Un joueur arrivant sur ce quartier peut choisir de prendre n'importe lequel des quatre certificats, tant qu'il en possède les conditions.



City Hall : L'Appui politique confère à votre Lucien assez de pouvoir pour doubler l'action d'administration de votre Edgar pour le tour de jeu actuel et ce pour la modique somme de 30 points de popularité seulement.

Attention Pour réaliser cette action, vous devez avoir durant le même tour de jeu, votre Lucien sur le City Hall et votre Edgar sur une administration (ou avoir en main la carte Manigance « Action à distance »). Vous devez également posséder assez de popularité pour effectuer cette double action (soit 30 points de popularité).

EXEMPLE : Le Lucien rouge se trouve au City Hall pendant que le Edgar rouge est à la Central Bank. Le joueur rouge pourra alors combiner les actions de ses deux personnages pour réaliser un Braquage de la banque plus important qui rapportera 100.000 Cogs, (au lieu de 50.000 Cogs) pour un coût en popularité de 30 points (au lieu de 20).

Remarque Edgar pourrait également avec l'appui politique de Lucien :

- Piocher 4 cartes Manigance Place du Cochon Saoul, au lieu de 2
- Réquisitionner 2 quartiers au City Hall, au lieu d'1
- Lancer 2 fois l'action Intimidation aux Archives

FIN DE PERIODE ELECTORALE

A la fin du quatrième et dernier tour de chaque Période Électorale, deux phases supplémentaires ont lieu :

- 1 Phase de Récolte des Impôts
- 2 Phase d'Élection du Gouverneur

Remarque Durant la première Période Électorale, il n'y a pas encore de Gouverneur. La condition de victoire « Grand Zélateur » ne pourra donc pas être remplie avant la première Élection du Gouverneur.

1 Phase de Récolte des impôts

Chaque joueur va, dans l'ordre du tour, gagner des points de popularité et collecter des Cogs en fonction des quartiers qu'il contrôle.

<p>QUARTIER IVOIRE</p> <p>20 points de popularité PAR Quartier Ivoire contrôlé</p>	<p>+</p>	<p>QUARTIER ACIER</p> <p>20.000 Cogs de la Banque PAR Quartier Acier contrôlé</p>
--	----------	---

Attention Les Quartiers Administration (Central Bank, Archives, Place du Cochon Saoul et City Hall) ne rapportent rien durant la phase de Récolte des Impôts.

Important Le vainqueur pouvant se déclarer pendant la phase de Récolte des Impôts, pensez à bien respecter l'ordre du tour pour leur attribution.

2 Phase d'Élection du Gouverneur



Une fois la Récolte des impôts effectuée, le joueur possédant le plus de popularité sur le tableau de l'institut de sondage de la ville de Fosko, est élu Gouverneur de la ville.

En cas d'égalité, les joueurs concernés devront procéder à des enchères ouvertes. En respectant l'ordre du tour, chaque joueur va énoncer le nombre de Cogs, de son propre pactole, qu'il souhaite miser (ou offrir en pot-de-vin aux hauts dignitaires de Fosko, c'est selon...) pour gagner l'élection.

Attention Chaque nouvelle enchère doit être supérieure à la précédente.

EXEMPLE : Si le joueur blanc est le deuxième joueur dans l'ordre du tour de jeu et qu'il est à égalité de popularité avec le joueur bleu qui joue en quatrième, le joueur blanc commence l'enchère. Il dit à voix haute, qu'il mise 20.000 Cogs. Si le joueur bleu veut continuer l'enchère il devra miser au moins 30.000 Cogs.

Dès qu'un joueur ne veut ou ne peut plus surenchérir, il se couche (cède la victoire à son ou ses opposants). Lorsqu'il ne reste plus qu'un joueur en piste, il est obligé de payer l'argent promis à la banque. Les autres joueurs récupèrent leur mise.

Remarques

- Les enchères peuvent concerner de 2 à 4 joueurs durant une même phase d'Élection du Gouverneur.
- Si aucun des joueurs ne souhaite miser d'argent durant la phase d'élection du Gouverneur, aucun Gouverneur n'est désigné. Le premier joueur de la Période Électorale précédente, reste premier joueur.

Lorsqu'un joueur gagne l'élection il acquiert immédiatement le jeton Gouverneur et devient ainsi le dernier joueur. Et oui les mondanités politiques occupent plus que vous ne l'aviez prévu !

Le pion premier joueur revient donc à son voisin de gauche.

Puis, tous les jetons d'influence présents sur les aides de jeu sont retirés, rendant à nouveau disponibles les 8 actions d'administration pour la nouvelle Période Électorale qui va démarrer et on replace le marqueur noir du compteur sur le tour 1.

FIN DU JEU

Lorsqu'un joueur possède 3 conditions de victoires parmi les 4 possibles (voir page 1), il gagne IMMÉDIATEMENT la partie, quelle que soit la phase, le tour ou la Période Électorale en cours.

COMPENDIUM

1 Cartes Manigance :



Plan B (x2)

Déplacez votre Lucien sur le quartier de votre choix.
Condition : Aucune condition particulière n'est requise.



Trafic d'Influence (x2)

Rachetez un quartier à un autre joueur pour 30.000 Cogs.
Condition : Avoir votre Edgar sur le quartier convoité.
Le joueur qui était présent sur le quartier ne peut pas refuser ce rachat. Néanmoins le joueur possédant la carte Protection du Patrimoine ne pourra pas se faire racheter de quartier.



Menace de Discrédit (x2)

Chacun des autres joueurs choisit de perdre 20 points de popularité ou de vous donner 10.000 Cogs.
Si vous ne possédez qu'une seule des deux ressources vous êtes obligé de payer avec celle qui vous reste.



Certification (x1)

Prenez le certificat disponible d'une condition de victoire que vous possédez.
Condition : Vous ne pouvez pas déposséder un autre joueur de son certificat.



Soutien Financier (x2)

Gagnez 40.000 Cogs.
Condition : Avoir votre Edgar placé sur un de vos quartiers Acier.



Soutien Populaire (x2)

Gagnez 40 points de popularité
Condition : Avoir votre Edgar sur un de vos quartiers Ivoire.



Extorsion (x1)

Piochez une carte Manigance au hasard dans la main d'un autre joueur.
Condition : Avoir son Edgar placé sur le même quartier que l'un des personnages du joueur visé.



Action à distance (x2)

Faire une action d'administration avec votre Edgar.
Condition : Ne pas l'avoir déjà réalisée durant la Période Électorale en cours et pouvoir payer son coût en popularité.



Coup d'État (x1)

Volez le jeton Gouverneur. Votre voisin de gauche récupère le jeton premier joueur.
Condition : Avoir votre Edgar sur City Hall.
L'ordre du tour de jeu change seulement au tour suivant.



Échange de Ressources (x1)

Vous pouvez choisir d'échanger, avec la ville, autant de l'une de vos ressources contre l'autre.
10.000 Cogs équivalent à 10 point de popularité et inversement.



Carte Blanche (x2)

Achetez un quartier neutre pour 20.000 Cogs.
Condition : Avoir votre Edgar placé sur le quartier convoité.



Corruption (x1)

Prenez la carte Protection du Patrimoine.
Même si elle appartient déjà à un autre joueur. Dans ce cas le joueur qui la possédait retournera ses jetons d'influence sur la face symbole (sans cadenas) et vous retournerez les vôtres sur la face cadenas. Vous êtes désormais protégé du rachat et de la Réquisition de quartier.



Escroquerie (x1)

Prenez un certificat disponible, même si vous n'en possédez pas les conditions.
Condition : Défaussez 3 cartes Manigance en plus de celle-ci.
Contrairement à l'action Acquisition de Certificat, vous ne pouvez pas déposséder un autre joueur de son certificat.

2 FAQ

- Chacune des 8 actions d'administration ne peut être jouée qu'une seule fois par joueur lors de chaque Période Électorale. Mettez un de vos jetons d'influence sur votre aide de jeu à l'emplacement prévu, pour vous souvenir des actions réalisées. A chaque nouvelle Période Électorale, enlevez tous les jetons de votre aide de jeu, vous pourrez à nouveau choisir parmi les 8 actions celle que vous souhaitez.

EDGAR & LUCIEN

- Il n'y a pas de limite au nombre de personnages qui peuvent être présents sur un quartier d'un type donné Acier, Voire ou Administration.
- Chaque case du plateau est délimitée par des frontières de couleur et représente un quartier entier.
- Un certificat sert de sauvegarde pour une condition de victoire. Vous pouvez gagner la partie avec ou sans certificat(s). Mais vous ne pouvez acquérir qu'un seul certificat par Période Électorale.
- Les joueurs ne sont pas obligés de faire d'action pendant leur tour. Mais s'ils choisissent d'en faire ils restent limités à une action par personnage.
- Chaque joueur détermine l'organisation de son tour. Il peut choisir de résoudre l'action de Lucien ou celle d'Edgar en premier.

EXEMPLES :

Le joueur jaune préfère activer son Edgar avant son Lucien. Il peut ainsi, faire un Braquage de la Central Bank puis acheter un quartier à un autre joueur en utilisant l'argent tout juste récolté.

A l'inverse, si le joueur rouge ne possède plus de popularité pour effectuer une action d'administration d'Edgar, il peut décider d'activer d'abord son Lucien sur la Place du Cochon Saoul, pour gagner 50 points de popularité et ensuite faire une Réquisition de quartier.

- Tous les déplacements programmés sont obligatoires. Si un déplacement s'avère impossible (couleur pointée par la flèche inexistante dans la case sur laquelle se trouve le personnage), ce déplacement est perdu et le personnage reste là où il se trouvait.
- Il n'est pas nécessaire de posséder un certificat pour posséder la condition de victoire associée.
- Si vous ne possédez plus assez de points de popularité pour faire des Actions d'Administration avec votre Edgar, vous pouvez en récupérer avec votre Lucien sur la Place du Cochon Saoul ou attendre la phase de Récolte des Impôts.
- Détrousser un Lucien adverse avec votre Edgar ou jouer une carte Manigance ne coûte pas de points de popularité.
- Chaque carte Manigance d'Edgar vaut une action entière, chaque joueur ne pourra en jouer qu'une seule durant un même tour.

3 Remerciements

Lucien tire son chapeau à Kaem et Kévin pour leur implication dans la création du jeu, tandis qu'Edgar paie une tournée Place du Cochon Saoul à ses fidèles acolytes Mathilde, Robin et Briec.

Un merci tout particulier à Manu, Alex, Stéphane, Kévin, Nicolas, Jérémy, Mathieu, Sandra et toutes les personnes qui nous ont permis de nous lancer dans cette belle aventure. A bientôt pour de nouvelles histoires fabuleuses...



STÉPHANE CANTIEZ



TANGUY CAMUS
BASILE MAYER

EDGAR & LUCIEN



2-4

14+

45'

GURU FABRIC

