

# Nyx

## Matériel

- 4 plaquettes joueur
- 1 piste de score
- 48 dés spéciaux (36 noirs + 12 blancs)
- 30 cartes songe
- 30 cartes sortilège
- 4 marqueurs score
- 1 marqueur 1<sup>er</sup> joueur

## Mise en place

Formez une pioche de cartes sortilège et une pioche de cartes songe. Remettez dans la boîte 6 cartes de chaque paquet pour chaque joueur en moins par rapport à la configuration maximale de joueurs.

Dévoilez autant de cartes sortilège et songe que de joueurs plus une.

Chaque joueur récupère la plaquette joueur de sa couleur ainsi que 6 dés noirs. Attribuez le marqueur 1<sup>er</sup> joueur au hasard.

Formez une réserve de dés noirs et une réserve de dés blancs. Retirez 3 dés blancs et 9 dés noirs pour chaque joueur en moins par rapport à la configuration maximale de joueurs.

Placez la piste de score au-dessus des pioches et les marqueurs de score de chaque joueur sur la valeur 10 de cette piste.

## But du jeu

Vous êtes l'une des filles de Nyx, la déesse de la nuit, vénérée par les Hommes depuis la nuit des temps. Vous connaissez l'importance de l'adoration des Hommes, intimement liée à la force de votre pouvoir, et comptez bien vous démarquer de vos sœurs, déesses des songes.

Pour parvenir à vos fins, vous devrez réaliser des rêves pour gagner en pouvoir et des cauchemars pour en faire perdre à vos rivales. Vous userez aussi de sortilèges pour faire la différence.

En fin de partie, la plus puissante sera victorieuse.



## Déroulement du jeu

Les joueurs vont jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le 1<sup>er</sup> joueur.

Lorsque vient son tour, un joueur doit effectuer au moins l'une de ces deux actions (il peut effectuer les deux) :

- Relancer tout ou partie de ses dés (lancez tous vos dés lors de votre premier tour de jeu et à chaque début de nuit)
- Effectuer l'une des actions suivantes

## Réaliser un songe

Les cartes songe sont composées des cartes rêve (contour blanc) et des cartes cauchemar (contour noir). Les rêves permettent de gagner des points de pouvoir et les cauchemars de faire perdre des points de pouvoir à tous les adversaires.



Pour réaliser un songe parmi ceux disponibles, disposez sur votre matrice onirique autant de dés que nécessaire pour réaliser la forme indiquée sur la carte, les dés devant être d'un symbole identique. Placez alors ce songe dans la zone *nuit en cours* de votre plaquette joueur.

La forme peut subir une rotation pour réaliser le songe mais vous ne pouvez pas vous servir de dés placés précédemment pour réaliser un nouveau songe.

Une fois le songe réalisé, remplacer le par un nouveau de la pioche.

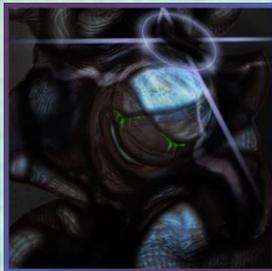


	☾	☾	
		☾	
		☾	

Pour réaliser ce songe, le joueur a utilisé 4 dés avec une pleine lune. Il a retourné la forme. S'il souhaitait réaliser un autre songe identique, il devrait utiliser les 5 espaces libres restants, en utilisant 4 autres dés en sa possession.

## Réaliser un sortilège

Les cartes sortilège permettent, soit de bénéficier d'avantages de jeu (contour violet), soit de gagner plus de points de pouvoir selon certaines conditions (contour bleu).



Pour réaliser un sortilège parmi ceux disponibles, disposez sur cette carte les dés des symboles indiqués, puis placez ce sortilège sur la zone *nuit en cours* de votre piochette joueur.

Une fois le sortilège réalisé, remplacer-le par un nouveau de la pioche.



Pour réaliser ce sortilège, le joueur doit y placer un dé avec un croissant de lune et un dé avec une pleine lune.

## Acheter un dé bonus

Les dés blancs sont utilisables lors de la nuit suivant celle de leur achat et sont ensuite défaussés.

Un dé blanc peut être acheté au coût indiqué sur votre plaquette joueur (1 étoile). Il présente sur ses faces : 2 étoiles, 2 croissants de lune et 2 pleines lunes.

Vous pouvez posséder autant de dés blancs que vous le souhaitez, tant qu'il en reste dans la réserve commune.

Les dés noirs sont utilisables lors de la nuit suivant celle de leur achat et sont conservés tout le reste de la partie.

Un dé noir peut être acheté au coût indiqué sur votre plaquette joueur (1 étoile, 1 croissant de lune et 1 pleine lune). Il présente sur ses faces : 3 étoiles, 2 croissants de lune et 1 pleine lune.

Vous ne pouvez en posséder que 9 au maximum.

Pour acheter un dé bonus, disposez sur votre plaquette joueur les dés des symboles nécessaires. Vous pouvez acheter plusieurs dés bonus lors de la même nuit et obtiendrez ces dés en fin de nuit.

## Mettre fin à la nuit

C'est grâce à cette action que vous pourrez activer les cartes réalisées pendant la nuit en cours et récupérer vos dés. Pour cela :

-Gagnez les points de pouvoir conférés par vos sortilèges dans vos zones *sortilèges actifs* et *nuit en cours*. Placez ensuite les sortilèges de votre zone *nuit en cours* dans votre zone *sortilèges actifs*.

-Gagnez autant de points de pouvoir qu'indiqué sur vos rêves réalisés durant la nuit, puis placez ces rêves dans votre zone *défausse songes*.

-Faites perdre autant de points de pouvoir à chaque adversaire qu'indiqué sur vos cauchemars réalisés durant la nuit, puis placez ces cauchemars dans votre zone *défausse songes*.

-Récupérez les dés bonus achetés durant la nuit et remettez les dés blancs utilisés durant la nuit dans la réserve commune.

-Déclenchez l'effet de vos sortilèges à usage unique puis placez-les dans votre zone *défausse sortilèges*.

-Choisissez 1 songe et 1 sortilège parmi ceux disponibles, puis placez-les dans la *défausse commune*.

## Fin du jeu

Lorsque la pioche de cartes sortilèges OU celle de cartes songes est épuisée, terminez le tour de table de façon à ce que tous les joueurs aient joué le même nombre de tours. Ainsi, si une pioche est épuisée durant le tour du joueur à la droite du 1<sup>er</sup>, le jeu prend fin immédiatement.

Les joueurs effectuent tous l'action « Mettre fin à la nuit ». Celui qui possède le plus de points de pouvoir après cette dernière action remporte la partie.

