

"Révolte !" : Règles du jeu

Présentation du jeu

« Révolte » est un jeu se jouant à deux joueurs où la stratégie, la réflexion et le bluff sont de mise !

Vous vous retrouvez plongé dans un État totalitaire, en pleine formation depuis quelques jours seulement. Mais dans votre ville, le territoire est encore neutre, et un groupe de résistants est prêt à faire face au dictateur nouvellement au pouvoir. Incarnez au choix l'un ou l'autre des camps et soyez prêt à vous battre pour faire triompher votre vision du monde.

Serez-vous assez stratège pour contrôler les bons quartiers de la ville ? Arriverez-vous à submerger votre adversaire de forces armées, ou au contraire à corrompre les hommes pour votre intérêt ? Saurez-vous sécuriser vos positions, et attaquer au bon moment ? C'est ce que vous demandera « Révolte ».

Matériel

6 cartes
quartier



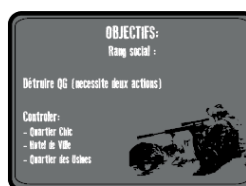
30 cartes
résistants



30 cartes
dictateur



6 cartes
objectif



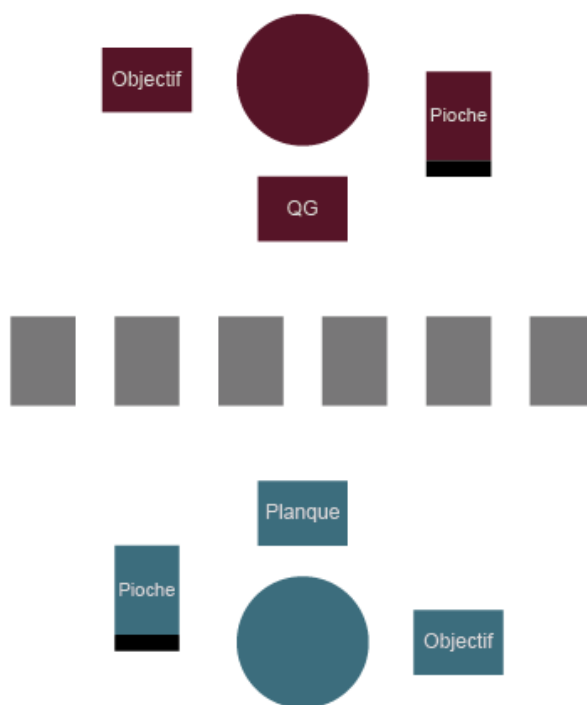
1 carte QG
1 carte Planque



Apparence du jeu

Au cours de la partie, le jeu se présente comme le schéma ci-contre. Chaque joueur possède sa propre pioche de cartes uniques, sa carte objectif gardée secrète, et son QG. Chaque joueur possède aussi une main de cartes (4 au départ).

Entre les deux joueurs, les cartes quartiers sont posées en ligne. Les joueurs devront alors les conquérir au fur et à mesure du jeu.



But du jeu

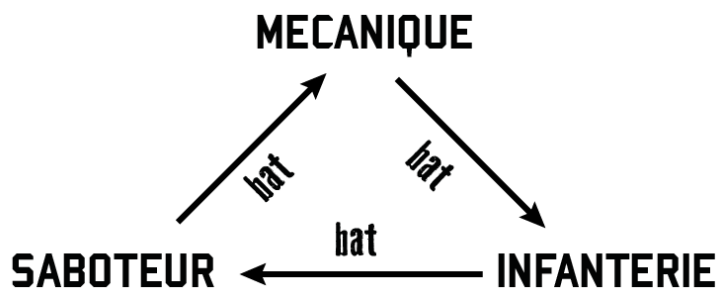
Chaque camp obtient un objectif précis déterminé par la carte Objectif piochée. Pour le remplir, il vous faudra investir les quartiers au centre du jeu, en prendre le contrôle sans se faire déloger.

Mais attention, l'objectif nécessitera toujours de se maintenir au contrôle des quartiers. Vous devrez donc parfois vous assurer de renforcer votre défense sur un quartier, plutôt que de vouloir attaquer un autre quartier, et ainsi disperser vos troupes. Il vous faudra donc faire preuve de réflexion et de bluff pour garder votre objectif secret et attaquer au bon moment !

Les différents types de carte

Unité

Chaque joueur possède des cartes unités sensiblement identiques. Cependant, le **Dictateur** en possède un plus grand nombre. Elles ont trois types : **Saboteur, Mécanique et Infanterie**. Chaque unité l'emporte sur un type et perd contre l'autre selon le modèle suivant :



Ces cartes unités auront aussi une **puissance** (I ou II). Cette **puissance** départagera deux cartes lorsqu'elles sont du **même type** :



Action

Les cartes **Action** ont toutes un fonctionnement qui leur est propre. Cependant, le **Résistant** en possède un plus grand nombre. Lisez attentivement la description sur chacune des cartes **Action** pour comprendre son fonctionnement.

Tactique

Le **Résistant** possède aussi quelques cartes **Tactiques**. Ces cartes se posent à coté de la **Planque**, face caché, et peuvent être activées en réaction à une action de l'adversaire.

Déroulement d'un tour de jeu

1. Les actions

Vous avez le droit à 2 actions par tours. Voici la liste de toutes les actions possibles :

- Prendre le contrôle d'un territoire neutre
- Renforcer sa garnison
- Déplacement d'unité
- Attaquer
- Jouer une carte Action
- Jouer une carte Tactique
- Piocher une carte

2. Pioche de fin de tour

Avant la fin de votre tour, après avoir terminé vos actions, vous pouvez piocher des cartes selon les événements suivants :

- Pour chaque quartier conquis ce tour-ci, piochez 1 carte.
- Si vous contrôlez la mine, piochez 1 carte.

Bataille

Lorsque vous souhaitez contester un quartier contrôlé par votre ennemi, vous pouvez l'attaquer.

A la fin de la bataille :

- Si toute la garnison ennemie est détruite, la carte attaquante prend le contrôle du quartier et se met en position de garnison, **face cachée**.
- Si les attaquants sont détruits et qu'il reste de la garnison ennemie, l'attaque se termine et le quartier reste à l'ennemi. Les cartes reviennent en garnison, **face cachée**.
- Si les attaquants sont détruits en même temps que la garnison, le quartier devient neutre et pourra être réinvesti dès la prochaine action.

Situation d'échec et fin de partie

Dès qu'un joueur a rempli tous les objectifs de sa carte, il doit annoncer cette réussite à son adversaire en **dévoilant sa carte objectif**.

A partir de ce moment, il faut encore utiliser **deux points d'action** pour attaquer le Quartier Général / La Planque adverse. Vous devrez la plupart du temps passer votre tour pour obtenir ces deux points d'action nécessaire. Si entre temps, votre objectif n'est plus accompli (reprise d'un territoire par l'adversaire par exemple), vous devez **remplir à nouveau l'objectif** et obtenir les deux points d'actions nécessaire à l'attaque de la base adverse.

La bonne stratégie est donc souvent de renforcer ses positions avant de devoir dévoiler son objectif, afin que l'adversaire ne soit pas en capacité de le contester.

Une fois la base adverse détruite, vous gagnez la partie.