

# EGOCENTRIC WORLD

1-6 15' 7+



## FRANÇAIS



Copyright © **Borderline Editions** Made in EU

[www.borderlineeditions.com](http://www.borderlineeditions.com)

[contact@borderlineeditions.com](mailto:contact@borderlineeditions.com)

1 rue des frères Flamencourt

45130 Meung-sur-Loire FRANCE

**Dans un monde dystopique où les crises mondiales se succèdent, les nations sont des vestiges du passé. À présent, des mégapoles en constante compétition doivent prendre garde à ne pas s'effondrer sous le poids de leur propre égocentrisme...**

## OBJECTIF

Chaque joueur contrôle une ville représentée par sa main de cartes. Chaque carte a une valeur d'**Égocentrisme**, et parfois une **capacité spéciale**.

Le but de chaque joueur est de **finir la partie avec le total d'Égocentrisme le plus faible**. Les cartes avec un Égocentrisme important offrent cependant des avantages pendant la partie. Une partie peut-être composée d'une **manche** ou de plusieurs.

## MISE EN PLACE 2

Au début de la première manche, mélangez les **60 cartes** pour former une **pioche** face cachée au centre de la table. Retournez la première carte pour initier une **défausse**.

Au début de chaque manche, **distribuez 5 cartes de la pioche à chaque joueur** pour constituer sa main. Un joueur ne peut pas regarder la main des autres joueurs.

Lorsque la pioche est vide, mélangez la défausse et former avec une nouvelle pioche face cachée.

Les joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre.

Lors de la première manche, déterminez aléatoirement le premier joueur. À chaque manche suivante, le premier joueur est celui ayant obtenu le plus haut score à la manche précédente. Départagez les égalités aléatoirement.

## JETER OU JOUER UNE CARTE

Une carte mise à la défausse est **jetée** lorsqu'elle provient directement de la pioche, ou **jouée** lorsqu'elle provient de la main d'un joueur.

Une carte **jetée** est mise face visible sur la défausse **sans déclencher** sa capacité spéciale.

Une carte **jouée** est mise face visible sur la défausse et le joueur qui la joue peut éventuellement **déclencher** sa capacité spéciale.

Lors de votre tour, **vous devez compléter une seule action** parmi celles-ci :

- **Piochez** et regardez secrètement la première carte de la pioche. Vous devez alors **SOIT la jeter** **SOIT la garder** pour remplacer une carte de votre main. La carte remplacée est alors **jouée**.
- **Prenez la première carte de la défausse** pour remplacer une carte de votre main. La carte remplacée est ensuite **jouée**.
- **Révéléz une carte de votre main** de même valeur que la première carte de la défausse et **jouez-la**.
- **Révéléz une paire de cartes de même valeur** de votre main et **jouez** une des deux. L'autre reste dans votre main.
- **Dites "STOP"** afin que la manche s'arrête juste avant votre prochain tour.

La manche s'arrête immédiatement si un joueur n'a plus de cartes en main.

Quand la manche s'arrête, **on fait la somme des valeurs d'Égocentrisme** dans la main de chaque joueur. **Le vainqueur est celui-ci qui a le score le plus faible.**

Lors d'une partie en plusieurs manches, chaque joueur fait le total de ses scores à chaque manche. Les manches se succèdent jusqu'à ce qu'un joueur atteigne **50**. Le joueur avec le total le plus bas l'emporte alors.

**4** Lorsqu'une carte est **jouée**, le joueur qui la joue décide si sa capacité spéciale se déclenche ou non.



**Vous pouvez jouer un tour de plus** après celui-ci.





**Désignez deux joueurs** (vous pouvez être l'un d'eux) et **échangez deux cartes de leur main**.

Dans la main de chacun des joueurs, vous pouvez **soit prendre une carte secrètement**, choisie librement s'il s'agit de votre main, ou **tirée au hasard** dans la main d'un autre joueur ; **soit annoncer une valeur précise**. Si le joueur a une carte avec cette valeur, il doit l'échanger. Si vous vous trompez pour un ou deux joueurs, l'échange est annulé et vous devez piocher et ajouter une carte de pénalité à votre main.



**Désignez un autre joueur et regardez secrètement toutes les cartes de sa main**.



Cette capacité spéciale n'est pas activée lorsque la carte est jouée. **Dès qu'un autre joueur vous désigne** pour résoudre les capacités spéciales  ou , vous pouvez dévoiler et **jouer** cette carte immédiatement et **annuler l'effet de cette capacité spéciale**.



Lors de votre tour, lorsque cette carte est dans votre main ou sur le dessus de la défausse, **vous pouvez l'utiliser comme si elle avait une valeur de 7, 8 ou 9**.

## MODE SOLO

Plutôt que d'autres joueurs, **vous affrontez deux Citébot**, une à votre gauche et une à votre droite, qui sont considérées comme des joueurs en terme de règles. Toutes les règles usuelles s'appliquent, avec les exceptions suivantes :

- À chaque partie, **choisissez un niveau de difficulté : 1, 2 ou 3**. À la fin de chaque manche, avant de calculer les scores, si la difficulté est de 2, chaque Citébot retire sa carte ayant la valeur la plus basse. Si la difficulté est de 3, chaque Citébot retire sa carte ayant la valeur la plus haute.
- Lors de la première manche, le premier joueur est la Citébot sur votre gauche.
- La main d'une Citébot se compose d'**une pile de cartes face cachées**, constituée en début de manche de 5 cartes, et de **cartes visibles** qui sont révélées au fur et à mesure du jeu. Les cartes récupérées en cours de jeu par une Citébot s'ajoutent à ses cartes visibles.











### TOUR D'UNE CITÉBOT

Pour résoudre **le tour d'une Citébot**, résolvez dans l'ordre les étapes suivantes, jusqu'à ce que son tour s'arrête ⇒


1. Si toutes ses cartes sont visibles et leur total d'**Egocentrisme** est plus faible que le vôtre, la Citébot dit "**STOP**" et son tour s'arrête là.
2. Si toutes ses cartes ne sont pas visibles, elle **révèle** la première carte de sa pile.
3. Si toutes ses cartes ne sont pas visibles et qu'aucune n'a une valeur supérieure à **7**, elle **révèle** la carte suivante de sa pile.
4. Si une de ses cartes visibles a la même valeur que celle sur le dessus de la défausse, la Citébot la **joue** et son tour s'arrête là.
5. Si plusieurs de ses cartes visibles ont même valeur, la Citébot **joue** l'une d'elles (la valeur la plus élevée s'il y a plusieurs paires visibles) et son tour s'arrête là.
6. Si la valeur la plus élevée parmi ses cartes visibles est supérieure à celle de la carte sur le dessus de la défausse, la Citébot récupère cette dernière, **joue** sa carte de plus haute valeur et son tour s'arrête là.
7. Si son tour ne s'est pas encore terminé, la Citébot **pioche** une carte et la **révèle**.
8. Si la valeur la plus élevée parmi ses cartes visibles est plus élevée que celle de la carte piochée, la Citébot récupère cette dernière, **joue** sa carte la plus élevée et son tour s'arrête là.
9. Dans tous les autres cas, la carte piochée est **défaussée** et le tour de la Citébot s'arrête là.

## CAPACITÉS SPÉCIALES DES CITÉBOTS

Lorsqu'une Citébot joue une carte avec une capacité spéciale, les règles s'appliquent ainsi :

-  ▶ La Citébot refait un tour après celui-ci.
-  ▶ La Citébot révèle et échange la première carte de sa pile contre votre carte ayant la valeur la plus basse. Si toutes ses cartes sont visibles, elle échange sa carte ayant la valeur la plus haute contre votre carte ayant la valeur la plus basse.
-  ▶ Toutes les cartes encore cachées de l'autre Citébot sont révélées.
-  ▶ Vous ne pouvez utiliser les capacités spéciales  et  contre une Citébot ayant une carte 9 visible. Si une ou plusieurs cartes 9 dans la pile d'une Citébot sont révélées par les capacités  ou , cette Citébot **joue** immédiatement une de ces cartes. L'effet  est alors **annulé**.
-  ▶ Aux étapes 4 et 5 du tour d'une Citébot, lorsque cette carte est parmi ses cartes visibles ou sur le dessus de la défausse, **elle compte comme ayant les valeurs 7, 8 et 9**. Si la Citébot peut jouer une carte 7 ou 9 à l'étape 4, elle n'utilisera pas cette capacité spéciale.

## 8 CAPACITÉS SPÉCIALES DU JOUEUR

 **Lorsque vous jouez une carte avec une capacité spéciale**, les règles s'appliquent ainsi :

MODE SOLO



**Vous pouvez jouer un tour de plus** après celui-ci.



**Échangez une de vos cartes contre celle d'une Citébot**, une de celles visibles ou celle du dessus de sa pile (la carte que vous lui donnez reste visible). **OU échangez deux cartes visibles de deux Citébots différents.**



**Révélez toutes les cartes encore cachées dans la pile d'une Citébot de votre choix.**



Cette capacité spéciale n'est pas activée lorsque la carte est jouée. **Dès qu'une Citébot utilise la capacité** , vous pouvez **jouer** cette carte immédiatement et **annuler l'effet de cette capacité spéciale.**



Lors de votre tour, lorsque cette carte est dans votre main ou sur le dessus de la défausse, **vous pouvez l'utiliser comme si elle avait une valeur de 7, 8 ou 9.**