

NESSOSTM

💡 TAKAAKI SAYAMA & TOSHIKI ARAO

🎨 MIGUEL COIMBRA



RÈGLES DU JEU



Dans Nessos, incarnez des héros grecs qui emprisonnent des créatures mythologiques dans des amphores sacrées pour les offrir aux dieux. Si vous en capturez suffisamment, vous accéderez au rang d'Élu des dieux ! Mais prenez garde... le terrible Charon rôde et tentera par tous les moyens de vous faire prendre un aller simple pour l'Enfer !



MATÉRIEL

55 CARTES AMPHORE

40 cartes Créature



15 cartes Charon



1 PION PREMIER JOUEUR



APERÇU ET BUT DU JEU

Tout au long de la partie, les joueurs doivent bluffer pour obtenir les cartes Amphore représentant les Créatures les plus intéressantes. À votre tour, offrez une Amphore à un autre joueur. Celui-ci peut soit l'accepter, soit la refuser en la proposant à un autre joueur. Récoltez ainsi les Amphores afin d'être le premier à atteindre le nombre de points nécessaire. Mais attention, si vous obtenez trois cartes Charon, vous perdez la partie.

ÉLÉMENTS DE JEU

Cartes Créature

Les cartes Créature représentent une créature issue de la mythologie grecque sur fond rouge, ainsi qu'un chiffre allant de 1 à 10. Chaque chiffre est associé à une Créature, et est présent 4 fois.



Cartes Charon

Les cartes Charon représentent ce personnage sur fond vert. Ces cartes n'ont pas de chiffre.



Pion Premier joueur

Le pion Premier joueur indique quel joueur démarre la manche. Ce pion circule de joueur en joueur dans le sens horaire à la fin de chaque manche.



MISE EN PLACE

1

En fonction du nombre de joueurs, retirez les cartes suivantes du paquet de cartes Amphore :

- Dans une partie à 3 joueurs, laissez dans la boîte les cartes numérotées 4, 6 et 8, ainsi que 4 cartes Charon.
- Dans une partie à 4 joueurs, laissez dans la boîte les cartes numérotées 6, ainsi que 1 carte Charon.
- Dans une partie à 5 ou 6 joueurs, jouez avec les 55 cartes.

2

Mélangez toutes les cartes Amphore, et distribuez 5 cartes à chaque joueur.



3

Placez le reste des cartes Amphore en un tas, face cachée, au centre de la table pour constituer la pioche.



4

Tirez au sort le premier joueur, qui place le jeton Premier joueur devant lui.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se déroule en un nombre indéterminé de manches, jusqu'à ce qu'une des trois conditions de Fin de la partie soit rencontrée (voir Fin de la partie page 10).

DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

Le joueur qui possède le pion Premier joueur choisit une carte de sa main, et la propose au joueur de son choix en la posant **face cachée** devant lui.

Il existe alors plusieurs possibilités :

- Si la carte proposée est une Créature, vous devez annoncer à voix haute la valeur inscrite sur la carte, sans mentir.

Exemple : Vous proposez un Lion de Némée à un autre joueur. Vous annoncez donc un « 3 » à voix haute.



- Si la carte proposée est Charon, vous pouvez (et devriez) mentir en annonçant la valeur que vous souhaitez.

Exemple : Vous proposez une carte Charon à un autre joueur. Vous annoncez donc qu'il s'agit d'un « 7 » à voix haute.



Le joueur qui reçoit la carte a le choix entre trois possibilités :

- ☒ Il annonce qu'il accepte la carte avant même de la regarder, puis la place face visible devant lui.
- ☒ Il annonce qu'il refuse la carte avant même de la regarder. Elle revient alors à l'expéditeur, qui la retourne et la place face visible devant lui.
- +1** Il ajoute une carte de sa main face cachée, et propose les deux cartes à un autre joueur. Il n'a toujours le droit de mentir qu'à propos des cartes Charon en annonçant la valeur de son choix.

Dans ce troisième cas, le joueur qui reçoit les deux cartes a le même choix :

- ☒ Il annonce qu'il accepte les cartes avant même de les regarder, puis les place face visible devant lui.
- ☒ Il annonce qu'il refuse les cartes avant même de les regarder. Elles reviennent alors à l'expéditeur (celui qui a proposé les deux cartes), qui les retourne et les place face visible devant lui.
- +1** Il ajoute une carte de sa main face cachée, et propose les trois cartes à un autre joueur. Il n'a toujours le droit de mentir qu'à propos des cartes Charon en annonçant la valeur de son choix.

Il est interdit de proposer les cartes à un joueur qui a déjà reçu une proposition durant cette manche ou au joueur avec le jeton Premier joueur.

Dans le troisième cas, le joueur qui reçoit les trois cartes n'a plus le choix qu'entre deux possibilités:

- ☒ Il annonce qu'il accepte les cartes avant même de les regarder, puis les place face visible devant lui.
- ☒ Il annonce qu'il refuse les cartes avant même de les regarder. Elles reviennent alors à l'expéditeur (celui qui a proposé les trois cartes), qui les retourne et les place face visible devant lui.



FIN DE LA MANCHE

Dès qu'un joueur retourne des cartes devant lui, cela met fin à la manche.

Il est possible de retourner 1, 2 ou 3 cartes en même temps, selon les cas de figure.

- Les cartes Créature placées devant vous face visible vous rapprochent de la victoire.

Additionnez leur valeur à celle des cartes précédemment gagnées. Si vous obtenez au moins le nombre de points requis en fonction du nombre de joueurs, passez immédiatement à Fin de la partie.

Nombre de joueurs	Nombre minimum de points requis
3	40
4	40
5	35
6	30

- Les cartes Charon placées devant vous face visible vous rapprochent de la défaite. Si vous avez devant vous trois cartes Charon, **vous êtes envoyé en Enfer**. Vous perdez immédiatement la partie et êtes éliminé. Vous perdez quel que soit le score que vous avez, en d'autres termes si vous mourrez en atteignant le nombre de points requis, c'est dommage pour vous. Gardez devant vous les cartes que vous aviez gagnées jusque-là. Les cartes de votre main restent cachées.

S'il ne reste plus qu'un seul joueur en jeu ou bien qu'un total de 9 Charon est retourné face visible devant tous les joueurs, passez immédiatement à Fin de la partie.

Bonus des cartes 1, 2 et 3

Les cartes 1, 2 et 3 peuvent vous paraître insignifiantes, car leur valeur semble bien faible. Cependant, avoir une carte 1, une carte 2 ainsi qu'une carte 3 devant vous vous octroie 10 points Bonus. Il est possible de bénéficier plusieurs fois de ce bonus si vous avez plusieurs fois chacune de ces cartes.



Exemple : Vous avez devant vous les cartes ci-dessus. Vous avez donc un total de 29 points (19 points pour la somme de la valeur des cartes ainsi que 10 points bonus pour les cartes 1, 2 et 3.)

Si aucune condition de Fin de la partie ne s'est produite, effectuez les étapes suivantes :

- Tous les joueurs ayant moins de 5 cartes en main piochent autant de cartes qu'il le faut pour revenir à 5 cartes.
- Passez le pion Premier joueur au joueur à gauche du premier joueur actuel. Ce nouveau premier joueur démarre une nouvelle manche.



FIN DE LA PARTIE

La partie peut prendre fin de trois façons différentes :

- ◎ **La somme des cartes d'un joueur atteint ou dépasse le nombre minimum de points requis (voir page 8).** Il est l'Élu des dieux, et restera à jamais le plus célèbre de tous les hommes. Ce joueur gagne immédiatement la partie.
- ◎ **Suite à l'élimination d'un joueur, il ne reste plus qu'un seul joueur en jeu.** Ce joueur gagne immédiatement la partie.
- ◎ **Quand un total de 9 Charon est retourné sur la table, la partie prend fin.** Le joueur avec le plus de points gagne la partie. S'il y a égalité parmi les joueurs en tête, le gagnant est celui qui a le plus de cartes devant lui. Si l'égalité persiste, ils se partagent la victoire.

HISTOIRE ET MYTHOLOGIE

Nessos s'inspire librement de la mythologie grecque, et les cartes représentent des créatures emblématiques.

En voici la liste :



Satyre



Centaure



Lion de Némée



Minotaure



Griffon



Phénix



Pégase



Cerbère



Hydre de Lerne



Méduse



Charon

Le titre du jeu, Nessos, vient d'une amphore représentant un combat entre Héraclès et le centaure Nessos.

Cette amphore datant de la fin du VII^e siècle avant J.-C. est si célèbre que l'artiste qui en est à l'origine, dont l'identité reste encore inconnue à ce jour, est appelé le Peintre de Nessos.



CRÉDITS

Nom original : Bakudan Takarabako
Auteurs : Takaaki Sayama et Toshiki Arao
Illustrateur : Miguel Coimbra
Chef de projet et rédaction : Ludovic Papaïs
Graphiste : Romain Rémusat
Relecture : Xavier Taverne

Suivez-nous sur



© 2016 Comet © 2018 IELLO.

Tous droits réservés

IELLO 9, avenue des Érables, lot 341,
54180 Heillecourt, FRANCE

www.iello.com

