

Règles d'Abyss

Comment jouer à Abyss

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Devenir Roi des Abysses en accumulant le plus de Points d'Influence.
- **Mécanique principale** : Collecter des Alliés pour recruter des Seigneurs et prendre le contrôle de Lieux sous-marins.
- **Condition de victoire** : Avoir le plus gros total de Points d'Influence quand un joueur recrute son 7e Seigneur (ou qu'il ne reste plus assez de Seigneurs).

Bienvenue dans les profondeurs marines ! Abyss, c'est un petit bijou de Bruno Cathala et Charles Chevallier où l'on joue les seigneurs des fonds marins qui complotent pour s'emparer du trône. Le principe est en réalité tout simple : on récupère des **Alliés** (des petites cartes Peuples), on les dépense pour recruter des **Seigneurs** puissants, et on utilise leurs **Clefs** pour verrouiller le contrôle des **Lieux** les plus juteux. Installez-vous, on déroule tout ça ensemble.

Le matos et la mise en place

Avant de commencer, on prépare la table. Rien de bien sorcier, c'est l'affaire de 3 minutes.

- Posez le **plateau** au centre de la table.
- Mélangez les 71 cartes **Exploration** (65 Alliés + 6 Monstres) et faites-en une **pioche** face cachée sur l'emplacement prévu.
- Mélangez les 35 cartes **Seigneurs**, posez la pioche face cachée, puis révélez les 6 premières cartes : c'est la **Cour**.
- Mélangez les 20 tuiles **Lieux** en pioche face cachée, et révélez la première tuile à côté.
- Mélangez les 20 pions **Monstres** face cachée (valeurs 2, 3 ou 4).
- Placez la piste de **Menace** avec son marqueur sur la première case.

- Mettez les 10 pions **Clef** en tas.
- Chaque joueur prend une coupelle avec 1 **Perle** dedans. Les Perles restantes forment le **Trésor**.
- Tirez au sort le premier joueur.

Le but de la partie

Devenir le Roi des Abysses en cumulant un maximum de **Points d'Influence (PI)**. On en gagne avec les Alliés fédérés, les Seigneurs recrutés, les Lieux contrôlés et les pions Monstres ramassés.

Les Peuples et les Guildes

Il existe 5 **Peuples** d'Alliés (poulpes bleus, coquillages verts, crabes rouges, hippocampes jaunes, méduses violettes) et 6 **Guildes** de Seigneurs (militaires, mages, cultivateurs, marchands, politiciens, ambassadeurs). Chacune a sa spécialité.

Déroulement d'un tour de jeu

À votre tour, vous enchaînez 3 étapes dans cet ordre : d'abord des magouilles optionnelles à la Cour, puis une action obligatoire, et enfin un éventuel contrôle de Lieu si vous avez 3 Clefs. Le sens de jeu est horaire.

Étape 1 : Les manigances à la Cour

Avant de faire votre action principale, vous pouvez payer 1 **Perle** au Trésor pour faire venir un nouveau Seigneur à la Cour (sur l'emplacement libre le plus éloigné de la pioche). Vous pouvez recommencer autant que vous voulez tant qu'il y a de la place et que vous avez des Perles.

Petite astuce : utile pour faire sortir un Seigneur dont vous rêvez, mais attention à ne pas vous vider de vos Perles trop vite.

Étape 2 : Choisir une action obligatoire

Vous devez choisir UNE des trois actions suivantes. C'est le cœur du jeu, on détaille chacune juste après.

- **Explorer les profondeurs** (révéler des cartes une à une)
- **Demander le soutien du Conseil** (prendre une pile entière)
- **Recruter un Seigneur** (dépenser des Alliés)

Les trois actions possibles en détail

Action 1 : Explorer les profondeurs

Vous révélez les cartes de la **pioche Exploration** une par une, sur les emplacements du plateau.

Si c'est un Allié : vous DEVEZ d'abord le proposer à l'achat à vos adversaires, dans le sens horaire. Le premier qui dit oui paie le coût (1 Perle pour le 1er Allié acheté du tour, 2 pour le 2e, 3 pour le 3e) et prend la carte. Attention : chaque adversaire ne peut acheter qu'UN seul Allié pendant votre tour. Si personne ne veut, vous avez le choix : soit vous le prenez gratuitement (et votre tour s'arrête), soit vous révélez une nouvelle carte. Si vous remplissez toute la piste sans rien prendre, vous êtes obligé de garder la dernière carte révélée, mais vous gagnez 1 Perle bonus.

Si c'est un Monstre : vous pouvez le combattre (victoire automatique !) ou continuer à explorer. Si vous combattez, vous gagnez la récompense indiquée par la piste de **Menace**, puis le marqueur revient à la case 1. Si vous continuez, le marqueur avance d'une case (les récompenses deviennent meilleures) et le Monstre reste là. Si un Monstre apparaît sur la dernière case, vous DEVEZ le combattre et vous gagnez 1 Perle bonus.

Conseil de copain : repousser le combat est tentant pour des récompenses juteuses, mais vous risquez de gaspiller votre tour si la pioche ne vous offre rien d'intéressant entre temps.

Action 2 : Demander le soutien du Conseil

Vous prenez d'un coup TOUTES les cartes d'une pile du **Conseil** (les Alliés non achetés lors d'explorations précédentes, triés par Peuple), sans même les regarder avant. C'est rapide, mais

c'est un peu la pioche surprise.

Action 3 : Recruter un Seigneur

Vous choisissez un Seigneur de la **Cour** et payez son coût en défaussant des Alliés de votre main. Attention aux conditions exactes :

- Il faut le bon NOMBRE de Peuples différents (indiqué par les bulles).
- La grosse bulle = un Peuple obligatoire imposé.
- La valeur totale des Alliés doit atteindre le chiffre demandé (pas de monnaie rendue !).
- Vous pouvez ajouter des **Perles** pour combler les points manquants (1 Perle = 1 point), du moment qu'il y a au moins 1 Allié dans chaque Peuple requis.

Parmi tous les Alliés dépensés, celui de plus petite valeur est **fédéré** : il reste devant vous, face visible, et comptera pour les PI finaux. Les autres sont défaussés. Si la Cour tombe à 2 Seigneurs après votre recrutement, vous gagnez 2 Perles bonus, puis on complète avec la pioche. Si vous voulez un autre jeu de Bruno Cathala dans le même genre exigeant, jetez un œil à [Takenoko](#).

[IMAGE_MATERIEL]

Le contrôle des Lieux (étape 3 du tour)

Dès que vous réunissez 3 **Clefs** (en additionnant celles de vos Seigneurs libres et les pions Clef gagnés contre des Monstres), vous devez immédiatement contrôler un Lieu.

Comment ça marche

Vous avez deux options : prendre le Lieu déjà disponible face visible, ou piocher 1 à 4 nouveaux Lieux pour en choisir un (les autres restent face visible pour les adversaires). Vous glissez ensuite les Seigneurs utilisés SOUS le Lieu : leur **Pouvoir** et leurs Clefs sont cachés, ils ne servent plus à rien, mais leurs PI restent acquis. Les pions Clef utilisés retournent à la réserve.

Petite astuce stratégique

Piocher 4 Lieux vous donne plus de choix, mais vous laissez 3 belles tuiles aux autres. À doser selon votre avance. Si vous aimez ce genre de dilemme tactique, [Ark Nova](#) ou [Akropolis](#) devraient vous parler.

Les Pouvoirs des Seigneurs

Chaque Seigneur a souvent un **Pouvoir**. Deux cas :

- **Pouvoir avec flèche** : il s'applique une seule fois, au moment du recrutement.
- **Pouvoir sans flèche** : il est semi-permanent, utilisable tant que le Seigneur est **libre** (pas glissé sous un Lieu).

Quelques cas particuliers à connaître : le **Chef des armées** oblige les adversaires à ne pas dépasser 6 Alliés en main. L'**Assassin** incline les Seigneurs ciblés à 90° (ils ne donnent plus que leurs PI). La **Dresseuse** permet de gagner la récompense de la case 1 même en combattant directement. Le **Maître de magie** ne s'applique qu'aux PROCHAINS recrutements. Le **Traître** et l'**Intrigant** peuvent défausser un de vos autres Seigneurs libres.

Fin de la partie et décompte

La partie se termine dans deux cas : un joueur recrute son 7e Seigneur, OU on ne peut plus compléter la Cour après un recrutement. Le joueur en cours termine son tour, puis chaque adversaire joue un dernier tour.

Fédérer ses derniers Alliés

Chaque joueur fédère devant lui l'Allié le plus FAIBLE de chaque Peuple restant en main. Les autres Alliés sont défaussés. Puis on compte les PI selon ce qui est devant vous.

[IMAGE_FIN]

Le calcul des Points d'Influence

On additionne quatre sources de points. Le plus haut total l'emporte. En cas d'égalité, c'est le joueur avec le plus de Perles qui gagne, puis celui qui a le Seigneur de plus haute valeur.

Source	Comment ça rapporte
Lieux contrôlés	Selon le symbole de chaque tuile (Seigneurs d'une Guilde, Alliés d'un Peuple fédérés, diversité, etc.)
Seigneurs recrutés	Les PI imprimés sur chaque carte, qu'ils soient libres ou sous un Lieu
Alliés fédérés	Seul l'Allié de PLUS HAUTE valeur de chaque Peuple compte (valeur = PI)
Pions Monstres	Valeur faciale (2, 3 ou 4 PI)

Voilà, vous savez tout ! Mélangez les cartes, distribuez les Perles et lancez votre première partie. Vous verrez, après deux ou trois manches, les subtilités tactiques se révèlent (à quel moment combattre un Monstre, quand piocher plusieurs Lieux, quels Pouvoirs combiner...). Si l'ambiance jeu de stratégie vous plaît, vous adorerez aussi [Splendor Duel](#) et [Living Forest](#). Bonne partie sous les flots !