



ECHOES
OF
REVACHOL

UN JEU DE CARTE DISCO ELYSIUM

Dans ce jeu, les joueurs incarnent des détectives en charge de résoudre une affaire à Martinaise, un district de Revachol en complétant différentes tâches.

Inspiré par Disco Elysium, un jeu vidéo écrit et designé par une équipe dirigée par Robert Kurvitz ainsi que des illustrations d'Aleksander Rostov. Echoes of Revachol a été créé par Melina Avalo et Juan Pedro Radivoy.

Le but des joueurs est de compléter des **Tâches** à l'aide des informations données par différents **Alliés** de l'univers Disco Elysium. Pour accomplir ces tâches, les joueurs organisent des groupes composés de carte d'alliés placés devant eux. Ces groupes sont appelés **Escouades**.

Pour être en mesure de compléter une tâche, vous devez retrouver tous les symboles présents sur les cartes de tâche sur les cartes alliés d'une escouade. Malgré vos nombreux alliés, il est possible que la tâche échoue, ce qui entraîne une perte de moral avec les cartes **Moral**.

Le joueur ayant complété le plus de tâches et ainsi collecté le plus grand nombre de points remporte la partie.



CONTENU DU JEU

90 Cartes

2 Dés

40 Cartes Alliés

24 Cartes Moral

25 Cartes Tâches

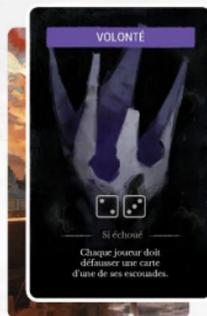
1 Carte Guide



VERSO
Statue équestre

CARTES ALLIÉS

- Points de récompense
- Couleur & symbole
- Nom de l'allié
- Citation
- Compétence unique



VERSO
Statue équestre

CARTES MORAL

- Nom de compétence
- Pré-requis
- Événement perte de moral



VERSO
Église dolorienne de l'humanité à Martinaise

CARTES TÂCHE

- Point de récompense
- Nom de la tâche
- Description
- Citation
- Pré-requis

MISE EN PLACE

Tout d'abord, nous allons installer les **Cartes Tâche**. Les 25 Cartes Tâche sont mélangées et placées face cachée pour former le **Deck Tâche**. Ensuite, 3 Cartes Tâches sont tirées et placées face visible sur la droite, à côté du Deck Tâche.

La première Carte Tâche est placée tout à droite, la seconde sur la position du centre et la dernière est placée à côté du Deck Tâche.

La carte de gauche est la "première position". Celle du milieu est la "seconde position" et celle de droite est la "troisième position". Chaque position est faite pour accueillir les Cartes Tâche ainsi que les Cartes Moral qui seront plus tard placées en dessous (*voir Cartes Moral et Perte de Moral en page 11*).



Nous passons ensuite aux **Cartes Alliés**. Les 40 Cartes Alliés sont mélangées puis 3 cartes sont distribuées à chaque joueur.

Après que chaque joueur ait obtenu ses 3 alliés de départ dans sa main, les 24 Cartes Moral restantes sont ajoutées aux Cartes Alliés restantes et mélangées. Ces cartes sont placées face cachée en tant que **Deck Statue Équestre** (vous retrouverez donc dans ce Deck des Cartes Alliés et des Cartes Moral).



Deck Tâche

Pile Défausse Permanente

La pile de défausse est utilisée pour toutes les Cartes Moral et Tâche défaussées ou perdues lors d'Événements de perte de Moral.



Emplacement pour Cartes Tâches (face visible)

Deck Statue Équestre Pile Défausse Deck

Pour les cartes Alliés et Moral non utilisées dans les Événements de perte de Moral.



Deck Statue Équestre Cartes Alliés et Moral

Emplacement pour Cartes Moral (face visible)



TOURS DE JEU

Pour choisir le premier joueur, chacun va lancer un dé. Celui qui obtient le chiffre le plus haut commence. En cas d'égalité, ces joueurs relancent les dés jusqu'à obtenir un chiffre plus élevé. L'ordre des tours se fait dans le sens des aiguilles d'une montre.



À leur tour, les joueurs choisissent une de ces 2 options:

1 Prenez une Carte Allié de votre main et placez la sur la table devant vous pour créer une nouvelle Escouade ou l'ajouter à une Escouade existante.

Optionnel: Vous pouvez aussi utiliser une de vos Escouades pour compléter une Tâche.

Ou

2 Prenez une carte du Deck Statue Équestre. Si c'est une Carte Allié, ajoutez là à votre main. Si c'est une Carte Moral, celle-ci doit être placée dans les Emplacements de Carte Moral. Dans le cas où une Carte Moral est piochée, continuez à piocher jusqu'à trouver une Carte Allié (*Expliqué dans les sections Cartes Moral et Perte de Moral à la page 11*).

DÉTAILS DES TOURS. ESCOUADES

Prenez une Carte Alliée de votre main et placez-la sur la table en face de vous pour créer une nouvelle **Escouade**, ou pour l'ajouter à une Escouade existante. Une escouade est formée à l'aide de Cartes Alliées placées devant vous tout au long du jeu. Vous pouvez posséder autant d'escouades différentes que vous voulez.

Il n'y a aucune limite au nombre d'alliés dans une Escouade ou au nombre d'Escouade.

Pour créer ou ajouter une carte à une Escouade, placez les côte à côte en s'assurant que tous les symboles sont visibles. (*Voir l'image sur la droite*).

Une fois la Carte Alliée ajoutée à une Escouade, elle ne peut plus être déplacée vers une autre Escouade (sauf avec l'effet de Compétences Uniques).



Escouade A



Escouade B



Escouade C

Après avoir ajouté une Carte Alliée, vous pouvez, si vous en avez l'opportunité, utiliser vos Escouades afin de compléter une Tâche.



Si vous choisissez de placer un Alliée sur la table, vous pourrez aussi compléter une Tâche à l'aide d'une de vos Escouades. Compléter une Tâche n'est pas possible si vous choisissez de piocher une carte.

DÉTAILS DES TOURS. COMPLÉTER DES TÂCHES

Quand vous retrouvez tous les symboles identiques de vos Cartes Alliés d'une Escouade avec ceux d'une ou plusieurs Cartes Tâche, vous pouvez utiliser cette Escouade pour compléter la ou les Tâche(s). Vous devrez alors poser les Cartes Tâche complétées face cachée devant vous. Les points de victoire de chaque Carte Tâche complétée comptera pour votre score final. Tous les joueurs comptent leurs points de victoire à la fin de la partie.



Une seule Escouade par tour peut être utilisée pour compléter une ou plusieurs Carte(s) Tâche si vous possédez les symboles nécessaires. **Il n'est pas possible d'utiliser plusieurs Escouades pour compléter une ou plusieurs tâches dans le même tour.**

DÉTAIL DES SYMBOLES

Il existe 7 symboles différents.



Cercle Bleu, Triangle Jaune, Pentagone Vert, Losange Rouge, Croix orange (+), Croix violette (X) et un symbole Couronne Blanche, considéré comme un Symbole Joker.

Ce Symbole Joker compte comme n'importe quel symbole coloré d'une Carte Tâche lors de la complétion d'une Tâche. Si la Carte Alliée contient une Compétence Unique, il est possible dans certains cas d'avoir des Symboles Couronne Blanche supplémentaires (*Voir la description des Compétences Unique, page 16*).

DÉTAILS DES TOURS. COMPLÉTER DES TÂCHES

Chaque Carte Tâche contient entre 1 et 4 symboles que l'on doit retrouver dans les symboles des Cartes Alliés des Escouades afin de compléter la tâche. Chaque Carte Alliée dispose de 1 à 2 symboles (qui peuvent être doublés à l'aide de Compétences Uniques dans certains cas).

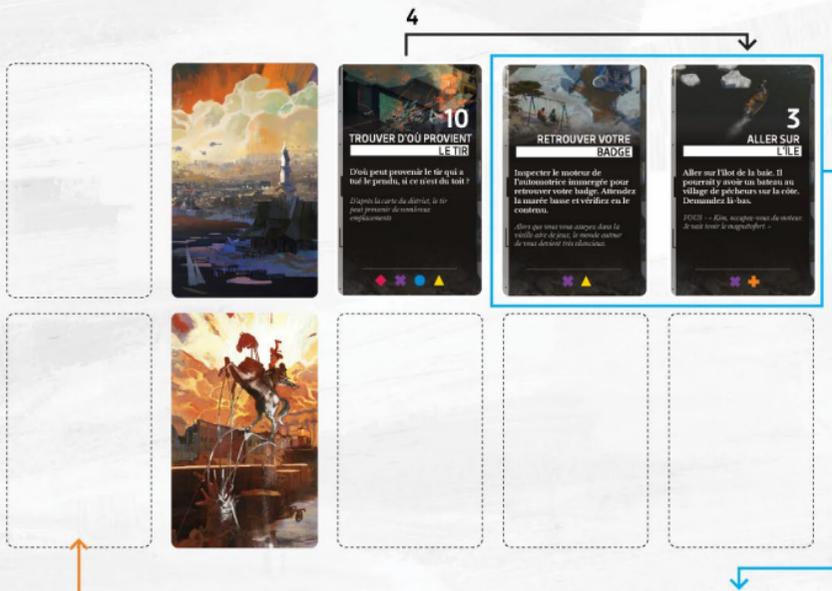
Les symboles inutilisés des Cartes Alliés pendant la complétion d'une tâche sont perdus et ne peuvent pas être réutilisés plus tard. Certaines Cartes Alliées peuvent détenir une action. Ces actions peuvent être utilisées mais ne sont pas des pré-requis excepté dans certains cas (*Voir la description des Compétences Unique à la page 16*).

Après avoir complété une tâche, le joueur doit défausser toutes les Cartes Alliées utilisées de l'Escouade dans la Pile de Défausse du Deck Statue Équestre.



Les Cartes Tâche restantes sont alors déplacées vers la droite pour remplir les emplacements libres. Piochez alors autant de Carte Tâche que nécessaire pour combler les emplacements vides restants afin qu'il y ait toujours 3 Cartes Tâches face visible.

Ce n'est qu'à la fin du jeu qu'il peut y avoir des emplacements vides non comblés si le Deck de Carte Tâches est vide (*voir la section Fin du jeu à la page 15*).



DÉTAILS DES TOURS. COMPLÉTER DES TÂCHES

1. Le joueur utilise l'Escouade A pour compléter une Tâche. On retrouve les mêmes symboles sur les Tâches 'Trouver votre badge' et 'Aller sur l'île' et dans l'Escouade. Le second symbole orange est inutilisé et donc perdu. Le symbole Joker est utilisé à la place du symbole jaune.

2. Le joueur place les deux Cartes Tâche complétées face cachée en face de lui.

3. Toutes les cartes de l'Escouade utilisées pour la complétion des Tâches sont placées dans la Pile de Défausse du Deck Statue Équestre (sauf si une capacité spéciale contredit ceci).

4. La Carte Tâche restante est poussée vers la droite et les deux emplacements libres restants seront remplis par de nouvelles Cartes Tâche du Deck de Tâches.



Escouade A



Escouade B



Tâches complétées

DÉTAIL RÉCUPÉRATION DE CARTES

À votre tour, l'action de piocher une carte du Deck Statue Équestre n'est possible que si vous détenez moins de 5 cartes en main.

À aucun moment vous ne pouvez avoir plus de 5 cartes en main. Passer son tour n'est pas une option possible. Par conséquent, si vous possédez déjà 5 cartes en main à votre tour, vous devrez placer un Allié sur la table afin de pouvoir piocher une nouvelle carte au prochain tour.

Si vous choisissez de piocher une carte du Deck de Statue Équestre et que vous obtenez une Carte Allié, ajoutez la à votre main et cela met fin à votre tour.

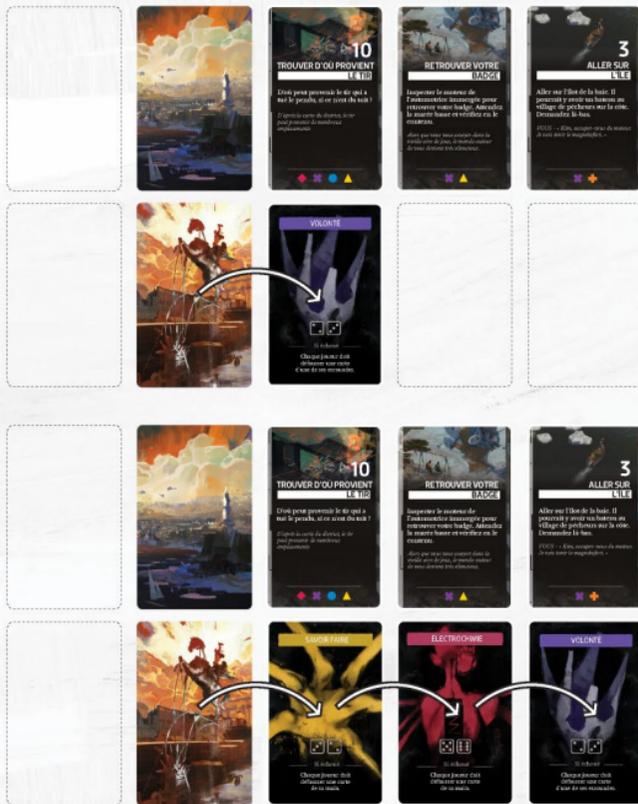


Si la carte piochée est une Carte Moral, appliquez les effets indiqués sur la carte ainsi que sur la section Perte de Morale (si échoué) et piochez une nouvelle fois une carte de la Pile du Deck Statue Équestre jusqu'à piocher une Carte Allié. Si le Deck Statue Équestre tombe à court de carte, la Pile de Défausse du Deck Statue Équestre est mélangée pour former un nouveau Deck sur la Pile du Deck Statue Équestre.

CARTES MORAL ET PERTE DE MORAL

Si vous piochez une **Carte Moral** du Deck Statue Équestre, **celle-ci doit être immédiatement placée sur la table face visible en dessous de la Carte Tâche sur la gauche (en première position). Quand la prochaine Carte Moral sera révélée, il vous faudra déplacer la dernière Carte Morale placée sur la table vers la droite sur la zone du milieu (en seconde position) et la carte qui vient d'être piochée sur la gauche (en première position).**

La première Carte Moral révélée se déplace de la gauche (première position), vers le milieu (deuxième position) pour enfin atteindre la droite (troisième position).



CARTES MORAL ET PERTE DE MORAL

La Carte Tâche tout à droite au dessus de la Carte Morale en troisième position a échoué, ce qui a provoqué un évènement de Perte de Morale pour les joueurs. Tous les joueurs doivent suivre les instructions en dessous de la Carte Morale.

Premièrement, les joueurs doivent lancer 2 dés et vérifier s'ils obtiennent les pré-requis de la Carte Moral. Si les chiffres correspondent, le joueur ayant lancé les dés est sauvé et l'évènement n'a pas lieu pour ce joueur. S'il échoue en revanche, le joueur devra suivre les instructions de l'évènement de Perte de Morale.



Lorsqu'un joueur lance les dés, les nombres doivent être exactement les mêmes et pas le total des deux nombres.

À noter que l'évènement de Perte de Moral n'intervient qu'une fois que toutes les Tâches disposent d'une Carte Moral placée en dessous. C'est seulement à ce moment là que la Carte Morale en troisième position prend effet. Les Cartes Moral ne sont activées qu'en troisième position seulement afin que les joueurs puissent s'y préparer.



CARTES MORAL ET PERTE DE MORAL

ÉVÈNEMENT DE PERTE DE MORAL POTENTIEL

Chaque joueur doit défausser une Carte d'une de ses Escouades: Le joueur doit choisir une Carte Allié déjà placée dans une de ses Escouades sur la table et la défausser dans la Pile de Défausse du Deck Statue Équestre.

Chaque joueur doit défausser une carte de ses Tâches Complétées: Le joueur doit choisir une Carte Tâche qu'il a complétée et la déposer dans la Pile de Défausse Permanente.

Chaque joueur doit défausser une carte de sa main: Le joueur doit choisir une Carte Allié de sa main et la défausser dans la Pile de Défausse du Deck Statue Équestre.



Une fois que tous les joueurs ont suivi les instructions de la Carte Moral l'Évènement de Perte de Moral est terminé (sauf si les conditions sont réunies pour qu'un autre Évènement soit déclenché).



Si un joueur ne dispose pas de carte à défausser pour l'Évènement en cours, il n'a pas à défausser de cartes.

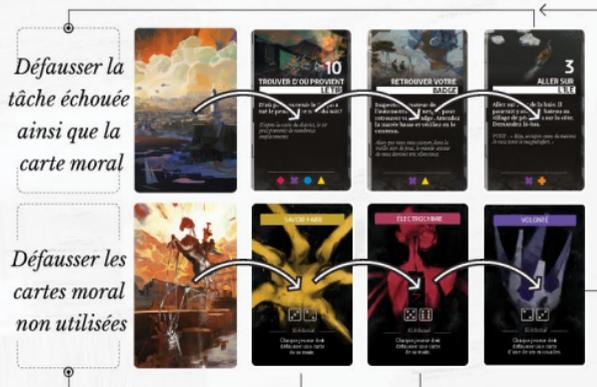
FIN DE L'ÉVÈNEMENT DE PERTE DE MORAL

La Carte de Moral utilisée dans l'évènement de Perte de Moral (en troisième position) est placée dans la Pile de Défausse Permanente. Les 2 Cartes Moral en première et seconde position sont déplacées dans la Pile de Défausse du Deck Statue Équestre (pour être remélangées plus tard dans le jeu).

La Carte Tâche qui a échouée et qui a entamé l'évènement de Perte de Moral (au dessus de la Carte Moral en troisième position) est placée dans la Pile de Défausse Permanente.

Les 2 Cartes Tâches restantes (de la première et seconde position) sont déplacées vers la droite en seconde et troisième position respectivement et une nouvelle Carte Tâche est dévoilée en piochant une Carte Tâche de la pile de Tâche et en la plaçant dans l'emplacement vide en première position.

Après l'évènement de Perte de Moral, le joueur doit quand même piocher une autre carte du Deck Statue Équestre. Le joueur continue à piocher (en suivant les règles des Cartes Moral si nécessaire) jusqu'à ce qu'une Carte Allié soit piochée, puis la place dans sa main, ce qui conclue son tour.



FIN DU JEU

Le jeu prend fin quand il n'y a plus aucune Carte Tâche sur la table. Cela peut arriver soit car la dernière tâche a été complétée ou lorsque que la dernière Tâche a échouée lors d'un Évènement de Perte de Moral.

Les joueurs additionnent les points de leur tâches complétées ainsi que ceux des Cartes Alliés qu'ils ont gagnés au cours de la partie. Le joueur qui a obtenu le plus de points de victoire remporte la partie. **En cas d'égalité, c'est le joueur qui a complété le plus grand nombre de tâches qui gagne.** Si le gagnant n'a toujours pas pu être départagé, un jet de dé va déterminer le grand gagnant (celui ayant le plus grand nombre de tâches complétées).

