



# The Majority

Complete Edition

NINJA  STAR

Welcome to the assembly of darkness  
in the world of pandemonium!

# The Majority

3 à 4 joueurs

30 à 45 minutes

Bienvenue à la réunion du conseil des ténèbres !

Vous êtes le leader d'un des partis politiques du conseil des ténèbres. Votre objectif n'est pas de la jouer honnête dans ce monde politique, mais au contraire vous devez abuser de votre puissance et vous devez manipuler les autres pour vous enrichir ! La seule chose qui a de l'importance dans ce monde est l'enrichissement personnel. Combien d'argent vais-je pouvoir gagner grâce à ce conseil ? C'est la seule chose qui les intéresse.

Combien d'argent allez-vous avoir à la fin de ce conseil des enfers, où les pots-de-vin, les assassinats et la trahison font partie de la procédure ?

## 1-1. APERÇU DU JEU

The Majority est un jeu par équipe dans lequel vous essayez de gagner autant d'argent que vous le pouvez avec votre co-équipier. A chaque manche, vous construisez votre main de cartes grâce à de la draft, en prenant des cartes des représentants de l'assemblée des ténèbres. Ensuite vous jouez ces membres du conseil un par un pour former votre faction. Mais vos membres du conseil peuvent recevoir des pots-de-vin ou même être tués par vos adversaires !

Vous devez coordonner les cartes que vous jouez avec votre partenaire pour être premier ou second pour la puissance totale de votre faction dans chacune des trois couleurs : Rouge, Bleu et Jaune. Seule la faction la plus puissante (celle qui aura le total le plus élevé) ainsi que la seconde recevront l'argent qu'elles désirent tant !

## 1-2. CONTENU DU JEU

- 72 cartes membre du conseil
  - 24 de chaque couleur : rouge, bleue, jaune
  - 4 de chaque pour [0] et [3]
  - 2 de chaque pour [2] et [7]
  - 3 de chaque pour [5], [6], [9], et [10]
- 15 cartes 10 points
- 1 jeton d'espion (jeton de joueur)
- 60 jetons de pièces



## 1-3. APERÇU D'UNE CARTE MEMBRE DU CONSEIL

### 1. Illustration

Les sorcières ont peu de puissance mais elles ont des effets spéciaux très puissants. Les démons ont une grande puissance.

### 2. Puissance

La puissance du membre du conseil. Dans cet exemple, la puissance du membre du conseil est [2].

### 3. Couleur

Il y a trois couleurs : rouge, bleu et jaune.

### 4. Effet Spécial

Les membres du conseil, de puissance [0], [2], [3] et [7], possèdent un effet spécial représenté par une icône. Dans cet exemple, le membre a le pouvoir **d'assassiner**.



## 1-4. MISE EN PLACE DU JEU

1. Mélangez toutes les **cartes membres du conseil** pour former une pioche, face cachée, qui sera placée au milieu de la zone de jeu.
2. Placez toutes les **pièces** sur la table.
3. Le joueur qui a le plus d'argent dans son portefeuille prend le **jeton d'espion**.
4. Distribuez 6 cartes, face cachée. Vos cartes doivent rester cachées pendant toute la partie.

## 1-5. BUT DU JEU

- Les règles de base sont pour une partie à 4 joueurs. Pour une partie à 3 joueurs, reportez-vous au point **3-3 Partie à 3 joueurs** en plus des règles suivantes.
- La partie se déroule en 4 manches.
- Chaque joueur forme une équipe avec le joueur qui est assis en face de lui. Votre partenaire ne peut jamais être assis à votre droite ou à votre gauche.
- Après 4 manches, les deux équipes comptent leurs pièces gagnées par chaque co-équipier, celle qui en a le plus l'emporte.

## 2-1. TOUR DE JEU

Chaque manche est divisée en 3 phases :

1. **Phase Sélection (draft des cartes)**
2. **Phase de Représentation (jouer des cartes)**
3. **Phase de Débat (gagner de l'argent)**

Chaque phase est résolue entièrement dans l'ordre ci-dessus. A la fin de la phase de débat, la manche en cours se termine et une nouvelle peut commencer par la phase de sélection.

## 2-2. PHASE DE SÉLECTION

Pendant la Phase de Sélection les joueurs refont leur main ; pour ce faire ils choisissent des cartes par un système de draft, expliqué ci-dessous :

### ◆ Manche 1

1. Tous les joueurs prennent une des cartes qu'ils ont en main et qu'ils gardent. Gardez la carte choisie, face cachée et loin de votre main.
  2. Tous les joueurs gardent la carte choisie et passent ensuite le reste des cartes en main au joueur qui est sur leur gauche.
  3. Répétez les étapes 1 et 2, jusqu'à ce que tous les joueurs aient choisi 6 cartes.
- Après que tous les joueurs ont choisi 6 cartes, ces cartes deviennent la main du joueur. Ces cartes sont utilisées dans la **phase de représentation**.

Si vous n'avez pas l'habitude des mécanismes de la draft, assurez-vous que tout le monde passe les cartes en même temps.

### ◆ Manche 2 à 4

- Chaque joueur doit commencer cette manche avec 1 carte qui lui reste de la manche précédente.
- Au début de cette phase, chaque joueur reçoit 4 cartes pour former une main de 5 cartes.
- Les cartes draftées sont expliquées ci-dessus. A la fin de la draft, chaque joueur aura une main de 5 cartes qui sera utilisée dans la **phase de représentation**.

## Draft des cartes

Choisit 1 carte,  
qui est gardée  
face cachée et  
il passe le reste.

Adversaire A



Choisit 1 carte,  
qui est gardée  
face cachée et  
il passe le reste.

Partenaire



Choisit 1 carte,  
qui est gardée  
face cachée et  
il passe le reste.

Adversaire B



Choisit 1 carte,  
qui est gardée  
face cachée et  
il passe le reste.

Passez les cartes  
en même temps.

Vous



## 2-3. PHASE DE REPRÉSENTATION

Pendant la phase de représentation, les joueurs vont jouer des cartes de leur main. Cette phase est constituée de plusieurs **tours**, et pendant chaque tour les joueurs joueront une carte.

- Au début de cette phase, chaque joueur échange 1 carte, face cachée, avec son coéquipier. Les joueurs doivent choisir une carte à échanger avant de regarder la carte choisie par leur coéquipier.

### ◆ Jouer une carte

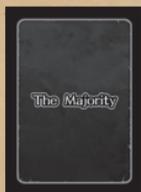
Chaque joueur choisit et joue une carte, en respectant le déroulement suivant :

1. Tous les joueurs choisissent une carte à jouer, et ils la placent devant eux, face cachée.
2. Après que tous les joueurs ont choisi, ils révèlent leur carte choisie.

- Résolvez les effets spéciaux, en commençant par la puissance la plus faible (résolvez d'abord le [0], puis [2], puis [3], puis [7]).
  - Après avoir résolu tous les effets spéciaux, les joueurs prennent leur carte jouée et ils l'ajoutent à leur **zone de score**.
  - Regroupez les cartes dans la **zone de score** par couleur.
- La carte jouée par chaque joueur peut changer ou être défaussée à la suite des effets spéciaux.
  - Les joueurs continuent à jouer et à résoudre les cartes jusqu'à ce qu'ils n'aient plus qu'une seule carte en main. Cela signifie que 5 cartes seront jouées dans la manche 1, et 4 dans les manches 2 à 4.

### Exemple de tour de jeu

1. Choisissez une carte et jouez-la face cachée.



2. Révélez les cartes.



3. Résolvez les effets spéciaux.



4. Ajoutez à la zone de score.



5. Regroupez les cartes par couleur.



## 2-4. PHASE DE DÉBAT

Pendant la phase de débat, chaque joueur va faire le total des puissances de leurs cartes pour chaque couleur et ils gagneront de l'argent en fonction du total.

Pour chaque couleur :

- Chaque joueur fait le total de la puissance des cartes de la même couleur qu'il a dans sa **zone de score**.
  - Le joueur qui a le plus de puissance est le **Vainqueur**.
  - Le second reçoit en pièces, la puissance est appelé le **Dauphin**.
  - Remarquez qu'un joueur qui a une puissance de 0 ne peut jamais être vainqueur ou dauphin.
  - Il peut y avoir plusieurs vainqueurs et plusieurs dauphins si les joueurs ont les mêmes totaux.
- Le vainqueur prend 2 pièces dans la réserve.
- Le dauphin prend un cinquième (1/5) de la puissance du vainqueur (arrondi à l'inférieur) en pièces dans la réserve.
- En cas d'égalité pour le vainqueur :
  - Tous les joueurs à égalité prennent 2 pièces dans la réserve.
  - Le dauphin prend un cinquième (1/5) de la puissance du vainqueur (arrondi à l'inférieur) en pièces dans la réserve, **pour chaque vainqueur**.
- En cas d'égalité pour la place de dauphin :
  - Tous les joueurs à égalité prennent des pièces comme indiqué ci-dessous.



## Exemples de score

	Total Rouge	Total Bleu	Total Jaune	Pièces Gagnées
Vous	15	32	0	2
Adversaire A	20	32	0	4
Coéquipier	16	3	0	16
Adversaire B	10	0	10	2

### 1. Score pour Rouge

- Le vainqueur pour rouge est l'adversaire A. Il prend 2 pièces dans la réserve.
- Le dauphin est votre coéquipier. Il prend un cinquième de la valeur de la puissance de l'adversaire A en rouge (20). Il prend 4 pièces ( $20/5=4$ ).

### 2. Score pour Bleu

- Les vainqueurs pour bleu sont l'adversaire A et vous-même. Vous et votre adversaire A prenez 2 pièces dans la réserve.
- Le dauphin est votre coéquipier. Il prend un cinquième de la valeur de la puissance total du vainqueur en bleu (32) pour chaque vainqueur. Il prend 6 pièces ( $32/5=6$ , arrondi à l'inférieur) pour chaque vainqueur. Il prend donc un total de 12 pièces dans la réserve.

### 3. Score pour Jaune

- Le vainqueur pour jaune est votre adversaire B. Il prend 2 pièces dans la réserve.
- Comme la puissance de tous les autres joueurs est de 0, il n'y a pas de dauphin.

## 2-5. FIN DE LA MANCHE

- Après avoir terminé la phase de débat, une nouvelle manche commence.
- La carte que les joueurs n'ont pas jouée reste dans leurs mains.
- Les cartes dans les **zones de score** de chaque joueur restent de manche en manche. Ces cartes ne sont jamais défaussées.
- La nouvelle manche commence par la **phase de sélection**.

## 2-6. REMPORTE LA PARTIE

- La partie se termine après la fin de la 4ème manche.
- La dernière carte restant dans les mains des joueurs ne sera jamais jouée.
- Chaque équipe fait le total des pièces gagnées par chaque joueur. L'équipe qui a le plus de points remporte la partie.
- En cas d'égalité, l'équipe qui a le **jeton d'espion** remporte la partie.

## 3-1. EFFETS SPÉCIAUX DES CARTES

### ◆ Pots-de-vin (Bribery) (cartes [0])

- Résolue en premier en phase de représentation.
- Volez toutes les cartes de la couleur correspondante à cette carte et qui ont été jouées pendant ce tour.
- Les cartes volées sont ajoutées à **votre zone de score**.



- Si plusieurs joueurs ont joué un [0] de la même couleur, alors aucune des cartes Pots-de-vin de cette couleur ne prendra effet.

Seules les cartes jouées pendant ce tour sont affectées. Les cartes jouées pendant les tours précédents ne sont pas touchées par cet effet.

### ◆ **Assassinat (Assassination) (cartes [2])**

- Résolue après avoir résolu [0].
- Défaussez toutes les cartes jouées pendant ce tour et qui ont une couleur différente de cette carte.
- Les cartes défaussées sont retirées du jeu.
- Un [2] volé par un [0] ne voit pas son effet spécial déclenché.



Si plusieurs [2] de couleurs différentes ont été joués, alors ils sont tous résolus en même temps. Cela signifie que toutes les cartes jouées pendant ce tour sont retirées du jeu.

### ◆ **Espion (Spy) (cartes [3])**

- Résolue si seulement il n'a pas été volé par un [0] ou défaussé par un [2].
- Si cette carte est jouée pendant le dernier tour de la phase de représentation, alors son effet n'est pas appliqué.
- Le joueur qui a déclenché l'effet de cette carte reçoit **le jeton d'espion**.



- Cette carte change les règles de l'étape 1 de la phase de représentation pour le prochain tour, de la manière suivante :
  - En commençant par le joueur qui se trouve à droite du joueur qui a le jeton d'espion, chaque joueur joue une carte, face visible, dans le sens horaire. (Joueur à droite → Joueur qui a le jeton d'espion → Joueur à gauche → Coéquipier du joueur qui a le jeton d'espion).
- Si plusieurs [3] sont joués, alors le [3] du joueur qui est le plus loin du joueur qui a le jeton d'espion, déclenchera son effet. En d'autres termes, le joueur qui le jeton d'espion est celui qui a le moins de priorité lorsque les joueurs doivent résoudre plusieurs [3].

Cette carte va donner un avantage à votre coéquipier plus qu'à vous même. Avec cet effet, les [0] et les [2] deviennent encore plus puissant.

### ◆ Traîtrise (Betrayal) (les cartes [7])

- Sont résolus seulement s'il n'a pas été volé par un [0] ou défaussé par un [2].
- Au lieu d'ajouter cette carte à votre zone de score, ajoutez-la à **la zone de score du joueur à votre droite.**



## 3-2. LES CARTES DE POINTS

- Ce type de carte n'affecte pas directement le jeu, mais ces cartes peuvent être utilisées pour garder une trace de la puissance totale de chaque couleur. Par exemple, vous pouvez défausser un rouge [2], [3] et [5] pour les remplacer par **une carte de 10 points**.
- Cette carte n'a pas de couleur, vous devez donc garder au moins une carte de chaque couleur dans chacun des groupes de couleur présent dans votre zone de score.



## 3-3. PARTIE À TROIS JOUEURS

Lors d'une partie à 3 joueurs, les règles changent de la manière suivante :

- Retirez 1 carte des nombres suivants : [0], [3], [5], [6], [9] et [10] de chaque couleur et remettez-les dans la boîte de jeu.
- La partie se joue de manière individuelle au lieu d'être en équipe. A la fin de la partie, le joueur qui a le plus d'argent l'emporte. En cas d'égalité, le joueur le plus proche, dans le sens horaire, du joueur qui a le jeton d'espion, l'emporte. Si un des joueurs à égalité possède le **jeton d'espion**, alors ce joueur remporte la partie.
- L'effet spécial [3] change de la manière suivante :  
En commençant par le joueur à **gauche** du joueur qui a le **jeton d'espion**, chaque joueur, dans le sens horaire, joue une carte, face visible. (Joueur à gauche → Joueur à droite → Joueur qui a le jeton d'espion)

# The Majority 2

2 joueurs

30 à 45 minutes

Bienvenue, à nouveau, à l'assemblée des ténèbres !

Les créatures inhumaines continuent à jouer à cette espèce de jeu qu'on appelle la politique, mais seulement pour leurs aspirations égoïstes. Les pots-de-vin, les assassinats et les trahisons appartiennent dorénavant au passé. De nos jours, les politiciens forment des factions politiques qui veulent réclamer leur dû. Formez de puissantes factions politiques et utilisez leurs capacités spéciales pour devenir plus fort que votre adversaire !

## 4-1. APERÇU DU JEU

Dans Majority 2, votre objectif est de créer plus de factions politiques, et des plus puissantes que celles de votre adversaire. Les membres du conseil des différentes factions politiques sont les différents habitants de Pandemonium : les sorcières, les démons, les dragons, les anges et les faucheurs. Ces créatures inhumaines possèdent toutes des capacités spéciales et très puissantes qui peuvent aider vos factions ou qui peuvent gêner votre adversaire. Le jeu possède un système de draft unique dans lequel la main de cartes est partagée entre votre adversaire et vous-même. De plus, vous devez vraiment faire attention à quand et quel politicien engager pour vos factions car ceux que vous délaisserez pourraient très bien revenir dans les factions de l'opposition !

Réussirez-vous à utiliser les capacités spéciales à leur maximum et réussirez-vous à former des factions plus puissantes que celles de votre adversaire ?

## 4-2. CONTENU DU JEU

- 60 cartes de membres du conseil
  - 12 cartes de chaque couleur (le détail des cartes se trouve dans la partie 6-2 résumé des cartes de membres)
- 13 cartes promo membres du conseil
- 5 disques de couleurs
- 40 jetons de pièces de 1
- 1 jeton de premier joueur (pion de joueur)



## 4-3. APERÇU D'UNE CARTE MEMBRE DU CONSEIL

### 1. Illustration

### 2. Faction du membre

Sorcières → Bleu

Démons → Vert

Dragons → Rouge

Anges → Rose

Faucheurs → Noir

### 3. Rang du membre

Le rang du membre dans sa faction.

Chaque faction possède :

2 [Aristocrate], 2 [[Vétéran],

2 [Sénior], 3 [Junior], and 3 [Secrétaire]

### 4. Coût

Coût pour jouer la carte. Retournez une pièce face cachée pour payer le coût.



## 5. Conditions pour être joué

Certaines cartes ont des conditions supplémentaires pour pouvoir être jouées.

## 6. Effet Spécial 1

L'effet spécial qui est déclenché quand vous jouez cette carte en payant son prix.

## 7. Effet Spécial 2

Certaines cartes possèdent un effet spécial supplémentaire.

## 8. Points de victoire

L'étoile indique le nombre de points de victoire que vous allez recevoir à la fin de la partie si cette carte devient la représentante de la faction.

## 4-4. MISE EN PLACE DU JEU

1. Mélangez toutes les cartes de **membres du conseil** et formez une pioche face cachée que vous placez au centre de votre zone de jeu.
2. Placez toutes les **pièces** et tous les **disques de couleur** sur la table.
3. Donnez **3 pièces**, face cachée, à chaque joueur.
4. Distribuez 4 cartes, face cachée, à chaque joueur. Les cartes forment la **réserve** des joueurs, et elles sont placées, face cachée, devant eux.
5. Le joueur qui a le plus d'argent dans son portefeuille prend le **pion de premier joueur**. Ce joueur prend 6 cartes de la pioche, qui vont constituer **sa main**.
  - Gardez toujours votre réserve bien séparée de votre main.
  - Le joueur qui possède le **pion de premier joueur** commence la partie.

## 5-1. TOUR DE JEU

La partie se joue en une série de plusieurs manches. Chaque manche de la partie est constituée de 6 phases :

1. Phase de revenus (gagner de l'argent)
2. Phase d'échange (échanger des cartes - optionnel)
3. Phase de pioche (piocher des cartes - optionnel)
4. Phase de jeu gratuit (jouer une carte - optionnel)
5. Phase de jeu standard (jouer des cartes - optionnel)
6. Phase de nettoyage (passer la main)

Chaque phase est résolue complètement dans l'ordre ci-dessus. A la fin de la phase de nettoyage, la manche en cours est terminée et une nouvelle manche commence pour votre adversaire, par une phase de revenus.

## 5-2. PHASE DE REVENUS

- Retournez toutes vos **pièces**, face visible (le côté sorcière doit être visible). Seules les pièces, face visible, peuvent être utilisées pendant la manche pour payer les coûts.

## 5-3. PHASE D'ÉCHANGE (OPTIONNELLE)

- Vous pouvez échanger votre **main** entière avec votre **réserve** complète.
- Vous pouvez choisir de ne pas échanger votre main.
- Si vous choisissez d'échanger votre main, vous devez tout échanger. En d'autres mots, vous ne pouvez pas choisir d'échanger seulement quelques cartes de votre main.
- Dans la toute première manche, vous ne pouvez pas échanger votre main (cette règle ne s'applique qu'au premier joueur).

- Vous devez échanger votre main avec votre réserve pour pouvoir utiliser les cartes de votre réserve.
- Cependant les cartes que vous n'utilisez pas pendant cette manche, deviendront la main de votre adversaire pour la manche suivante.

## 5-4. PHASE DE PIOCHE (OPTIONNELLE)

- Vous pouvez prendre des cartes de la pioche pour les ajouter à votre **main**. Le nombre de cartes que piochez dépend du nombre de **factions formées** de votre adversaires.

Nombre de factions formées par votre adversaire	Nombre de cartes à piocher
0~1	2
1~2	3
3~4	4
5~6	5
7~8	6

- Vous pouvez choisir de ne pas piocher de cartes.
- Si vous choisissez de piocher, vous devez alors piocher le nombre de cartes indiqué ci-dessus. En d'autres mots, vous ne pouvez pas choisir de ne piocher qu'1 carte si vous devez en piocher 2.
- Si vous avez choisi de piocher des cartes, votre adversaire piochera aussi une carte qu'il ajoutera à sa **réserve**.
- Si vous n'avez pas de cartes en main, vous êtes obligé de piocher des cartes.

## 5-5. PHASE DE JEU GRATUIT (OPTIONNELLE)

- Vous pouvez choisir une carte **de votre main** et vous pouvez la jouer gratuitement en ignorant son coût.
- Vous pouvez choisir de ne pas jouer de cartes pendant cette phase.
- Vous ne résolvez pas **l'effet spécial**, à moins qu'autre chose ne soit mentionné.
- Lorsque vous jouez une carte, vous choisissez une des trois **colonnes** à jouer et vous placez la carte, face visible, en bas de la **colonne** que vous avez choisie.

## ◆ Former une faction

- Après avoir joué une carte, si vous avez 5 cartes ou plus dans une de vos colonnes, alors vous formez une faction. Pour former une faction, vous devez avoir au moins 3 cartes de la même faction de jouées dans cette colonne. Si vous avez moins de 3 cartes de la même faction, alors aucune faction n'est formée et toutes les cartes de cette colonne sont défaussées.
- Si vous avez 3 cartes ou plus de la même faction, alors la faction est formée. A partir de cette colonne choisissez une carte de cette **faction comme représentant** de la faction et placez-la, face visible, devant vous, à part de vos colonnes. Cette zone est appelée **zone de score**.
- Prenez ensuite des pièces, face cachée, venant de la réserve, et selon le nombre de cartes que vous aviez dans la faction.

Si vous aviez :

2 cartes ou moins de la même faction → prenez 0 pièce

3 ou 4 cartes de la même faction → prenez 1 pièce

5 cartes ou plus de la même faction → prenez 2 pièces

- Si vous avez 2 factions ou plus avec 3 cartes ou plus dans une colonne, vous devez seulement choisir une faction à former.

## 🎲 5-6. PHASE DE JEU STANDARD (OPTIONNELLE)

- Vous pouvez jouer autant de cartes venant de votre main que vous pouvez en payer leur **coût**.
- Vous pouvez choisir de ne pas jouer de carte pendant cette phase.
- Lorsque vous jouez une carte, vous choisissez une des colonnes dans laquelle la jouer comme dans la **phase de jeu gratuit**.

- Après avoir placé la carte dans la colonne choisie, déclenchez **l'effet spécial** inscrit sur la carte.
- Après avoir résolu **l'effet spécial** si vous avez 5 cartes ou plus dans une **colonne**, suivez alors les directives pour [**Former une faction**] comme inscrit ci-dessus.

### ◆ Payer le coût

- Vous payez le coût en retournant **les pièces**. Si vous n'avez pas assez **de pièces, face visible** (le côté de l'icône de la sorcière visible) alors vous ne pouvez pas jouer la carte pendant ce tour.
- Les membres [Aristocrate] et [Vétéran] ont des conditions supplémentaires pour être jouées. Ces conditions sont d'avoir 1 ou 2 **cartes de cette faction dans votre zone de score**.

Coûts des membres	
Secrétaire	2 pièces
Junior	3 pièces
Senior	4 pièces
Vétéran	4 pièces 1 faction formée
Aristocrate	2 pièces 2 factions formées

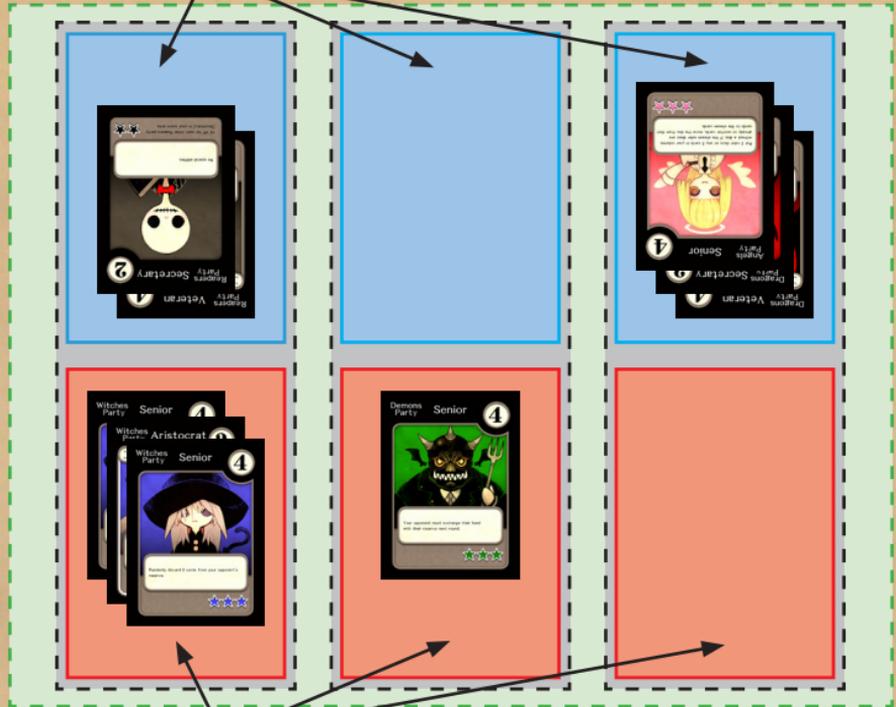
## 👁️ 5-7. PHASE DE NETTOYAGE

- Vous donnez la main qu'il vous reste à votre adversaire, cela deviendra sa main pour la manche suivante.
- Votre adversaire commence sa manche par la **phase de revenus**.
- Si à ce moment de la partie votre adversaire a **formé 5 factions** ou plus, la partie est terminée.

# Schéma de la zone de jeu

Zone de score de l'adversaire (factions formées)

Colonnes de l'adversaire (ligne bleue)



Vos colonnes (ligne rouge)

Colonnes (ligne pointillée)

Zone de jeu (ligne pointillée verte)



Votre zone de score (factions formées) 20

## 5-8. REMPORTEZ LA PARTIE

- Lorsque la partie est terminée, chaque joueur calcule son score final en additionnant **tous les points de victoire des membres des factions formées et le nombre de pièces**.
- Par exemple, si vous avez les cartes suivantes dans **votre zone de score et 11 pièces**, votre score final est donc :



Le parti des démons [vétérans] (6) + le parti des démons [secrétaires] (4, parce que vous en avez 2) + le parti des démons [secrétaires] (4) + le parti des anges [junior] (3) + le parti des anges [junior] (3) + le parti des anges [aristocrate] (4) = 24  
24 + 11 pièces = 35 points de victoire

- Le joueur qui a le plus de points de victoire remporte la partie.
- En cas d'égalité, le joueur qui n'a pas le  **pion de premier joueur**  l'emporte.

## 6-1. RÈGLES ADDITIONNELLES

### ◆ Les cartes défaussées

- Toutes les cartes défaussées pendant la partie doivent être placées face visible, à côté de la pioche. Si l'effet d'une carte fait défausser plusieurs cartes, vous pouvez toutes les défausser en une seule pile et en montrant simplement la carte du dessus à votre adversaire.
- Si la pioche est épuisée, mélangez toutes les cartes défaussées et former une nouvelle pioche face cachée.

## ◆ Disques de couleur

- Certains effets spéciaux des cartes tels que ceux du parti des anges [Senior] et du parti des faucheurs [Vétéran] placent les disques de couleurs sur les cartes jouées. Les cartes qui ont des disques de couleurs sur elles perdent la couleur originale de leur faction et elles deviennent de **la couleur du disque**. Cela affecte les conditions pour jouer les cartes [Aristocrate] et [Vétéran].
- Si une carte avec un disque de couleur est défaussée ou qu'elle est ajoutée à la réserve d'un joueur, le disque est remis dans la réserve.
- Si une carte avec un disque de couleur est choisie comme représentant de faction, lors de la **formation d'une faction**, alors le disque de couleur reste sur la carte lorsque la carte est ajoutée à la **zone de score** du joueur.
- Vous ne pouvez avoir qu'1 seul disque au maximum sur une carte.
- Les disques de couleurs restent sur la carte jusqu'à la fin de la partie. Par exemple, si vous avez un disque bleu sur le [Secrétaire] du parti des démons, la carte va se combiner avec le [Secrétaire] du parti des sorcières. Cependant ce [Secrétaire] du parti des démons ne va pas se combiner avec le [Secrétaire] du parti des sorcières étant donné que sa capacité reste inchangée (elle ne se combine qu'avec d'autres [Secrétaire] du parti des démons)

## 🌀 6-2. RÉSUMÉ DES CARTES MEMBRES

### ◆ Le parti des sorcières (bleu)

Les sorcières sont les maîtresses des sorts maléfiques. Elles ont comme capacité d'affecter les réserves et réutiliser les pièces.

Rang	PV	Capacité Spéciale	Qty
Secrétaire	2	+2 PV pour chaque autre [Secrétaire] du parti des sorcières dans votre zone de score.	3
Junior	3	Piochez 2 cartes et ajoutez-les à votre réserve.	3
Sénior	3	Défaussez au hasard 2 cartes de la réserve de votre adversaire.	2

Vétéran	4	Défaussez une 1 carte en jeu et ajoutez-la à votre réserve.	2
Aristocrate	2	Retournez toutes vos pièces, face visible.	2

### ◆ Le parti des démons (vert)

Les démons sont des membres de l'assemblée depuis la nuit des temps. Ils sont puissants et ils sont obsédés par l'argent.

Rang	PV	Capacité Spéciale	Qty
Secrétaire	2	+2 PV pour chaque autre [Secrétaire] du parti des démons dans votre zone de score.	3
Junior	3	Piochez 3 cartes et ajoutez-les à votre main. Ensuite choisissez 1 carte de votre main et ajoutez-la à votre réserve.	3
Sénior	3	Au prochain tour, votre adversaire doit échanger sa main avec sa réserve.	2
Vétéran	6	Ne peut pas être jouée pendant la phase de jeu gratuit.	2
Aristocrate	2	Gagnez 2 pièces, face cachée.	2

### ◆ Le parti des dragons (rouge)

Les dragons ont un souffle puissant qui peut tout brûler sur son chemin. Ils ont pour capacités de détruire l'opposition mais parfois au prix de leurs alliés.

Rang	PV	Capacité Spéciale	Qty
Secrétaire	2	+2 PV pour chaque autre [Secrétaire] du parti des dragons dans votre zone de score.	3
Junior	3	Défaussez la 4ème carte du côté de votre adversaire dans la colonne où cette carte a été jouée. (Reportez-vous à la partie [Zone de Jeu] pour la définition d'une colonne).	3
Sénior	3	Défaussez entièrement votre main.	2

Vétéran	4	Choisissez une couleur et votre adversaire choisit une autre couleur. Défaussez toutes les cartes en jeu des couleurs choisies.	2
Aristocrate	2	L'adversaire choisit et défausse une carte de sa zone de score. Il doit choisir de défausser un [Secrétaire] si possible.	2

### ◆ Le parti des anges (rose)

Les anges déchus qui ont été chassés du paradis. Ils excellent dans l'art de se protéger et dans l'art de recruter des membres.

Rang	PV	Capacité Spéciale	Qty
Secrétaire	2	+2 PV pour chaque autre [Secrétaire] du parti des anges dans votre zone de score.	3
Junior	3	Les cartes dans votre colonne où cette carte a été jouée ne peuvent pas être défaussées. Cette capacité prend effet sans tenir compte de la manière dont la carte a été mise en jeu. Ne peut pas être jouée pendant la phase de jeu gratuit.	3
Sénior	3	Mettez 2 disques de couleur sur 2 cartes dans vos colonnes et qui n'ont pas de disque. Si la couleur choisie pour les disques est déjà sur d'autres cartes, déplacez le disque de ces cartes sur les cartes choisies.	2
Vétéran	4	Piochez et jouez immédiatement 2 cartes dans la même colonne où cette carte a été jouée, en ignorant leur coût. Les effets des cartes jouées de cette manière ne sont pas déclenchés.	2
Aristocrate	4	Placez immédiatement cette carte dans votre zone de score. Gagnez 1 pièce, face cachée. Ensuite défaussez le reste des cartes de la colonne où cette carte a été jouée.	2

### ◆ Le parti des faucheurs (noir)

Les faucheurs possèdent la connaissance des sorts interdits. Ils peuvent se transformer en d'autres membres ou ils peuvent changer la faction des membres adverses en leur volant leur âme.

Rang	PV	Capacité Spéciale	Qty
Secrétaire	2	+2 PV pour chaque autre [Secrétaire] du parti des faucheurs dans votre zone de score.	3
Junior	3	Mettez un disque de couleur sur 1 carte qui n'a pas de disque dans une des colonnes de votre adversaire. Si la couleur choisie pour le disque est déjà sur un autre carte, déplacez le disque de cette carte pour le mettre sur la carte choisie.	3
Sénior	3	Piochez et remplacez cette carte par la carte piochée, et déclenchez sa capacité.	2
Vétéran	4	Mettez un disque de couleur sur une carte présente dans une zone de score et qui n'a pas déjà de disque. Si la couleur choisie est déjà sur une autre carte, déplacez le disque de cette carte pour le mettre sur la carte choisie.	2
Aristocrate	2	Votre adversaire perd 1 pièce jusqu'à un minimum de 3.	2

### 6-3. RÉSUMÉ DES CARTES PROMO

Dès que vous vous êtes familiarisé avec le jeu de base, vous pouvez choisir de remplacer certaines des cartes du jeu de base par ces cartes promos.

Rang	PV	Capacité Spéciale	Qty
Sorcière [Sénior]	3	Défaussez au hasard X cartes de la réserve de votre adversaire. X correspond au nombre de cartes que vous avez dans votre zone de score.	2
Démons [Vétéran]	2	+1 PV pour chaque faction (couleur) différente dans votre zone de score. Ne peut pas être jouée pendant la phase de jeu gratuit.	2

Dragons [Junior]	3	Choisissez une carte dans la colonne où cette carte a été jouée. Si votre adversaire a une carte de la même faction (couleur) dans sa zone de score que la carte choisie, alors défaussez la carte choisie.	3
Anges [Vétéran]	4	Retirez tous les disques de couleur placés sur les cartes et remettez-les dans la réserve. Si vous avez retiré 4 disques ou plus de cette manière, alors vous gagnez 1 pièce, face cachée.	2
Faucheur [Aristocrate]	2	Mettez tous les disques de couleur présents dans la réserve sur des cartes (soit dans la zone de jeu ou dans la zone de score) qui n'ont pas de disque.	2

## 6-4. CARTES SUPPLÉMENTAIRES

Pour varier un peu les parties, vous pouvez choisir d'ajouter les cartes supplémentaires.

Rang	PV	Capacité Spéciale	Qty
Indépendant [Fantôme]	5	Placez cette carte dans une colonne de votre adversaire. Une faction peut se former pour votre adversaire à la suite de ce déplacement. <b>Si la carte n'a pas de disque de couleur, alors vous devez placer un disque de couleur sur cette carte au lieu de placer le disque de couleur sur une autre carte de cette colonne.</b>	2

- Si votre adversaire a 5 cartes dans sa colonne après avoir déplacé cette carte, alors suivez les instructions pour la **[Former une faction]**.
- La deuxième partie de la capacité est activée tant que cette carte n'a pas de disque de couleur sur elle.
- Cela va interrompre une capacité qui permet de mettre un disque de couleur sur une carte dans la colonne où cette carte a été jouée.
- Si les deux [Fantômes] des indépendants sont dans la même colonne, alors la carte jouée par le joueur actif est prioritaire.

# TABLE DES MATIÈRES

## The Majority

1-1. Aperçu du jeu	1
1-2. Contenu du jeu	2
1-3. Aperçu d'une carte membre du conseil	2
1-4. Mise en place du jeu	3
1-5. But du jeu	3
2-1. Tour de jeu	3
2-2. Phase de sélection	4
2-3. Phase de représentation	5
2-4. Phase de débat	7
2-5. Fin de la manche	9
2-6. Remporter la partie	9
3-1. Effets Spéciaux des cartes	9
3-2. Les cartes de points	12
3-3. Partie à trois joueurs	12

## The Majority 2

4-1. Aperçu du jeu	13
4-2. Contenu du jeu	14
4-3. Aperçu d'une carte membre du conseil	14
4-4. Mise en place du jeu	15
5-1. Tour de jeu	16
5-2. Phase de revenus	16
5-3. Phase d'échange	16
5-4. Phase de pioche	17
5-5. Phase de jeu gratuit	17
5-6. Phase de jeu standard	18
5-7. Phase de nettoyage	19
5-8. Remporter la partie	21
6-1. Règles additionnelles	21
6-2. Résumé des cartes membres	22
6-3. Résumé des cartes promo	25
6-4. Cartes supplémentaires	26

Auteur : Muneyuki Yokouchi

Illustrations : Kiyoshi Arai

Editeur : Dan Kobayashi

Traduction : Stéphane Athimon

Relecture : Natacha Athimon-Constant

 **NINJA STAR**  
<http://www.ninjastargames.com>