

# Virtopia

*un jeu coopératif  
pour 4 joueurs  
à partir de 12 ans  
pendant 45 minutes*

La Ville-Etat où vous survivez est rongée par l'**Extrémisme** et l'**Iniquité**, et le pouvoir totalitaire fait régner la **Crainte** et l'**Ignorance**.

Vous avez décidé de changer cela en devenant **Leader**, et vous tentez d'entraîner avec vous d'autres habitants. Vous avez entendu que d'autres se rebellaient également. Un vent d'espoir commence à souffler...

D'autant plus que les anciens parlent d'une prophétie : des groupes se lèveront partout et instaureront les 4 Vertus Cardinales que sont la **Tempérance**, la **Justice**, le **Courage** et la **Sagesse** pour restaurer la Cité Libre de **Virtopia** !

## But du jeu

Coopérez pour entraîner les habitants, afin de tous maîtriser les 4 **Vertus** Cardinales et ne laisser aucun prisonnier.

## Principe du jeu

Chaque joueur à son tour va réaliser des actions pour essayer de gagner les précieux points de **Vertu**, libérer les prisonniers, tout en résistant aux **Sanctions** du pouvoir.

## Matériel

(Les repères indiquent où trouver les éléments sur la photo de mise en place)

- 4 cartes **Leader** représentant les 4 **Vertus** Cardinales et une **Vertu** principale (couleur de fond de la carte) (repère L),
- 4 jetons **Leader** (repère J),
- 4 cartes **Vertu** : Justice, Sagesse, Tempérance, Courage (repère V),
- 4 cartes **Action** : 2x Souterrain / Recrutement et 2x Surveillance / Evasion (repère A),
- 4 cartes **Faille** : Iniquité, Ignorance, Extrémisme, Crainte (repère F),
- 4 cartes **Effet**, une pour chaque Faille (repère E),
- 6 cartes **Prison** (repère P),
- 12 meeples par couleur vert, bleu, jaune, rouge,
- 1 dé **Effet** (valeur 0,0,1,2,3,4),
- 1 dé **Couleur** (valeur vert, bleu, jaune, rouge),
- 2 dés vert constituant le **compteur** Espoir (repère CE)

## Mise en place

Les cartes **Vertu**, **Faille** et **Action** sont positionnées de façon à former un cercle de 12 cartes :

- les cartes **Faille** (repère F) se font face et forment une croix (la configuration est libre et permettra le renouvellement des parties), les cartes **Effet** (repère E) correspondantes sont placées au dessus,
- les cartes **Vertu** (repère V) sont placées face à leur **Faille** en les décalant d'un cran dans le sens horaire,
- les cartes **Action** (repère A) sont placées dans les emplacements restants, les cartes identiques se font face (la configuration est libre et permettra le renouvellement des parties).

Chaque joueur prend une carte **Leader** (repère L), et place le jeton **Leader** (repère J) de la même couleur en position couchée, sur la carte **Vertu** correspondante.

Chaque joueur prend un meeples de chaque couleur, en place 2 sur sa **Vertu** principale, et les 2 autres comme il le souhaite (2 sur une des **Vertus** restantes, ou 1 sur 2 des **Vertus** restantes).

Le joueur ne pourra JAMAIS perdre les 2 points de sa **Vertu** principale.

Choisissez une carte **Vertu**. Jetez le dé Effet :

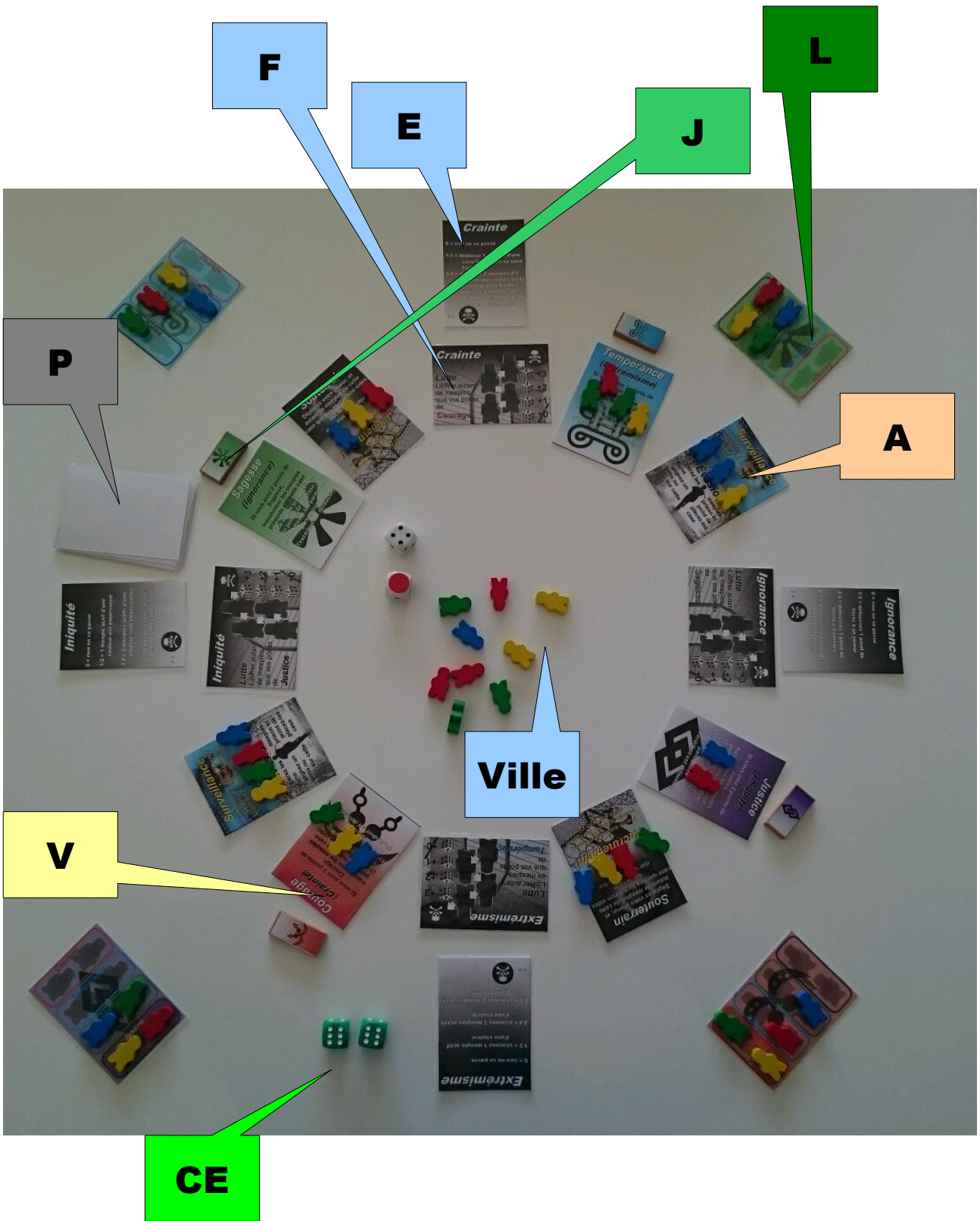
- si blanc ou 1, relancez-le,
- si le résultat est 2, 3 ou 4, placez autant de meeples qu'indiqué sur le dé sur la case, et passez à la prochaine case **Action** ou **Vertu** dans le sens horaire

Les meeples placés sur les cartes sont appelés meeples actifs.

Le reste des meeples est placé dans la **Ville**, au centre du cercle, ils sont appelés meeples soumis.

Les cartes **Prison** (repère P) sont mélangées et placées en un pile face cachée.

Les dés **compteur Espoir** (repère CE) sont placés sur les 2 faces 6.



## Tour de jeu

Le joueur le plus vertueux commence.

Puis les joueurs joueront à tour de rôle dans le sens horaire, jusqu'à ce qu'une condition de fin de partie soit remplie.

Le joueur DOIT faire une action à son tour parmi les suivantes :

- réaliser une des actions possibles de la case où il se trouve,
- se déplacer sur la case suivante en sens horaire et réaliser une des actions possibles de cette case,
- se déplacer avec les meeples actifs de la case où il se trouve,
- se déplacer sur la case suivante en sens horaire et se déplacer avec les meeples actifs de cette case.

### *Se déplacer avec les meeples actifs*

Le **Leader** prend son jeton et les meeples actifs de la case. Il avance d'autant de cases que de meeples en en laissant un sur chaque case franchie.

Attention : cette action ne peut pas être réalisée sur une carte **Faille** car les meeples y sont captifs.

### *Réaliser une des actions possibles de la case*

Il y a 6 actions différentes possibles, réparties sur les différentes cases. Sur les cases ayant deux actions, le **Leader** peut exécuter UNE des actions.

Si le jeton **Leader** est couché au début du tour, aucune action de la case ne peut être réalisée. Par contre, il peut réaliser l'action de la case suivante.

Attention : lors du premier tour de jeu, chaque joueur ne peut que réaliser « se déplacer avec les meeples actifs », sur sa case actuelle ou sur la case suivante.

### *Développer une Vertu*

Sur les cases **Vertu** (Justice, Sagesse, Tempérance, Courage), le **Leader** qui a 2 points de la **Vertu** de la case transforme les meeples présents sur la case en points de la **Vertu** correspondante qu'il distribue à sa guise aux autres joueurs.

S'il y a plus de meeples que de points de **Vertu** correspondante libres sur les cartes **Leader**, les meeples supplémentaires sont remis dans la **Ville** (ils redeviennent soumis).

S'il n'y a pas de meeples sur la case, le **Leader** choisit un meeples soumis dans la **Ville** et le donne au joueur de son choix.

Le **Leader** couche son jeton **Leader**.

Si tous les joueurs ont déjà 2 points de cette **Vertu**, l'action NE PEUT PAS être réalisée.

### *Souterrain*

Le **Leader** se déplace sur la case qu'il souhaite, en emmenant avec lui jusqu'à autant de meeples que de **Vertus** pour lesquelles il a au moins un point de **Vertu**.

Exemple : le **Leader** a 2 points de **Courage** et 1 point de **Tempérance** ; il y a 3 meeples sur la case ; le **Leader** peut emmener avec lui 0, 1 ou 2 meeples.

Le **Leader** NE COUCHE PAS son jeton **Leader** sur la case où il arrive (il pourra donc au prochain tour effectuer une des actions de la case où il arrive).

### *Recrutement*

Le **Leader** choisit dans la **Ville** autant de meeples que de **Vertus** pour lesquelles il a au

moins un point de **Vertu** (s'il n'y a plus assez de meeples dans la **Ville**, il prend tous les meeples restants).

Il les place sur cette case.

Le **Leader** couche son jeton **Leader**.

### Surveillance

Le joueur lance le dé **Effet**, et le place sur le dé **Couleur**.

Lors du prochain passage de mirador (voir plus loin), le joueur concerné pourra choisir d'utiliser ce résultat ou de relancer le dé. Dans tous les cas, on enlève le dé **Effet** du dessus du dé **Couleur**.

(S'il est nécessaire d'utiliser le dé **Effet** avant le prochain passage de mirador, il faut le remettre ensuite sur le dé **Couleur** avec le résultat obtenu lors de la dernière **Surveillance**).

Le **Leader** couche son jeton **Leader**.

### Evasion

Le **Leader** libère les meeples captifs d'une prison, à condition que sa couleur soit représentée en bas de la carte **Prison**.

Le **Leader** a le choix entre :

- placer les meeples libérés sur la case où il se trouve,
- transformer un des meeples libérés en un point de **Vertu** pour lui, et remettre les éventuels meeples restants dans la **Ville**.

Il remet la carte **Prison** vide sous la pioche de cartes **Prison**.

Le **Leader** couche son jeton **Leader**.

Si deux **Leaders** sont représentés sur la carte **Prison**, il faut que 2 jetons **Leader** soient présents sur une carte ayant l'action **Evasion** (pas nécessairement la même). Seul celui qui fait l'action couche son jeton **Leader**.

### Lutte

Sur les cases **Faill**e (Iniquité, Ignorance, Extrémisme, Crainte), le **Leader** supprime autant de meeples captifs (il les remet à la **Ville**) que de points de **Vertu** qu'il a pour la **Vertu** opposée à la **Faill**e (indiquée sur la carte).

Le **Leader** couche son jeton **Leader**.

L'action NE PEUT PAS être réalisée si le **Leader** n'a pas de point de **Vertu** de la **Vertu** indiquée.

### Impossibilité de réaliser une action

Si un **Leader** ne peut réaliser aucune des actions ci-dessus à son tour, il avance d'une case et lance le dé **Effet**. Il place un meeples qu'il choisit dans la **Ville** sur la carte **Faill**e correspondant au chiffre obtenu : la première dans le sens horaire (celle où il est si c'est une carte **Faill**e) pour 1, la 2ème pour 2, etc... S'il obtient Blanc, rien ne se passe.

Le **Leader** couche son jeton **Leader**.

### **Passage d'un mirador**

Lorsque le **Leader** se déplace, à chaque fois qu'il quitte une case **Faill**e, il passe devant un mirador.

S'il y a au moins un meeples captif sur la case **Faill**e, il doit lancer le dé **Effet** (ou utiliser le résultat obtenu lors de la dernière **Surveillance**).

Il additionne le résultat du lancer au chiffre en face du meeples captif le plus haut.

Si le total est égal à zéro, rien ne se passe, il peut continuer son déplacement.  
Si le total est différent de zéro, il diminue de 1 le **compteur Espoir**, et se réfère à la carte **Sanction** de la **Faille** correspondante.

*Important* : il est possible que, pendant un même tour, le Leader passe devant plusieurs miradors. Il devra faire la procédure de passage de mirador pour CHAQUE mirador traversé.

### **Sanction Crainte**

« Déplacez N meeples d'1 ou plusieurs cases Vertu vers leur case Faille »

Le **Leader** choisit le(s) meeples qu'il déplace.

S'il n'y a pas assez de meeples sur les cases **Vertu**, le **Leader** choisit un point de **Vertu** de sa carte **Leader** et le déplace vers la case **Faille** correspondante.

*Rappel* : un joueur ne pas défausser de point de **Vertu** de sa **Vertu** principale.

Si ce n'est pas possible, la partie est perdue.

### **Sanction Extrémisme**

« Eliminez N meeples actifs d'une couleur »

Le **Leader** lance le dé **Couleur** jusqu'à obtenir une couleur. Il prend le nombre de meeples actifs requis sur une ou plusieurs cases **Vertu** ou **Action**, et les retire de la partie (ils sont remis dans la boîte, pas dans la **Ville**).

S'il n'y a pas assez de meeples actifs pour remplir la condition, les meeples manquants sont pris dans la **Ville** mais doublés.

*Exemple* : il faut retirer 3 meeples actifs jaune, il n'y en a que 2. Les 2 meeples actifs jaune sont retirés, et 2 meeples jaune (2 fois le meeples manquant) sont pris dans la **Ville** et retirés.

Si ce n'est pas possible, la partie est perdue.

### **Sanction Ignorance**

« défaussez N points de Vertu à X joueurs »

Le **Leader** choisit le ou les joueurs impactés, y compris lui-même.

*Rappel* : un joueur ne pas défausser de point de **Vertu** de sa **Vertu** principale.

Si ce n'est pas possible, la partie est perdue.

### **Sanction Iniquité**

« N meeples actifs d'une couleur sont emprisonnés »

Le **Leader** retourne la première carte de la pile de cartes **Prison**.

Le **Leader** lance le dé **Couleur** jusqu'à obtenir une couleur. Il prend le nombre de meeples actifs requis et les place sur la carte **Prison**.

S'il n'y a pas assez de meeples actifs pour remplir la condition, les meeples manquants sont pris dans la **Ville** mais doublés (voir sanction Extrémisme).

Si ce n'est pas possible, la partie est perdue.

*Important* : il peut y avoir plusieurs cartes **Prison** en cours. Il faudra les avoir toutes supprimées pour gagner.

## Fin de la partie

La partie se termine par une victoire au moment où les 4 joueurs ont chacun atteint les 4 **Vertus** (2 points sur chacune des **Vertus**) et qu'aucun meeples n'est en prison.

La partie se termine par une défaite :

- dès qu'une carte **Faille** comporte 5 meeples,
- ou dès qu'un résultat d'**Effet** donne la valeur 7,
- ou dès que le **compteur Espoir** tombe à zéro,
- ou dès qu'une **Sanction** ne peut être complètement appliquée.

## Partie à 2 joueurs

Chaque joueur prend 2 cartes **Leader**. A son tour, il jouera ses 2 cartes **Leader** à la suite, toujours dans le même ordre, puis ce sera à l'autre joueur de jouer de même.

Toutes les autres règles restent inchangées.

## Partie à 3 joueurs

Chaque joueur prend une carte **Leader**, la dernière carte **Leader** est commune.

Le premier joueur joue le tour de son **Leader**, puis le tour du **Leader** commun. Les 2 autres joueurs jouent uniquement leur **Leader**.

Au 2ème tour, le premier joueur joue son **Leader**, le deuxième joueur joue son **Leader** puis le **Leader** commun, le troisième joueur joue son **Leader**.

Au 3ème tour, le premier joueur joue son **Leader**, le deuxième joueur joue son **Leader**, le troisième joueur joue son **Leader** puis le **Leader** commun.

(Et ainsi de suite pour les tours suivants ; il est conseillé d'utiliser un marqueur pour savoir qui joue le **Leader** commun.)

Toutes les autres règles restent inchangées.

## Partie en solo

Le joueur prend les 4 cartes **Leader**, qu'il jouera à la suite, toujours dans le même ordre.

Toutes les autres règles restent inchangées.

## Réglage de la difficulté

Si la victoire vous semble trop facile, vous pouvez utiliser une ou plusieurs des suggestions ci-dessous :

- initialiser le **compteur Espoir** à 10, voire à 8,
- ajouter 1 à chaque résultat non nul de passage de mirador,
- démarrer la partie avec un meeples captif sur chaque carte **Faille**

## Résumé d'un tour de jeu

Le joueur DOIT faire une action à son tour parmi les suivantes :

- réaliser une des actions possibles de la case où il se trouve,
- se déplacer sur la case suivante et réaliser une des actions possibles de cette case,
- se déplacer avec les meeples actifs de la case où il se trouve,
- se déplacer sur la case suivante et se déplacer avec les meeples actifs de cette case.

### Se déplacer avec les meeples actifs

Le **Leader** prend son jeton et les meeples actifs de la case. Il avance d'autant de cases que de meeples en en laissant un sur chaque case franchie.

Attention : cette action ne peut pas être réalisée sur une carte **Faille** car les meeples y sont captifs.

### Développer une Vertu - Le **Leader** couche son jeton **Leader**.

Le **Leader** qui a 2 points de la **Vertu** de la case transforme les meeples présents sur la case en points de la **Vertu** correspondante qu'il distribue à sa guise aux autres joueurs.

Si tous les joueurs ont déjà 2 points de cette **Vertu**, l'action NE PEUT PAS être réalisée.

### Souterrain - Le **Leader** NE COUCHE PAS son jeton **Leader**

Le **Leader** se déplace sur la case qu'il souhaite, en emmenant avec lui jusqu'à autant de meeples que de **Vertus** pour lesquelles il a au moins un point de **Vertu**.

### Recrutement - Le **Leader** couche son jeton **Leader**.

Le **Leader** choisit dans la **Ville** autant de meeples que de **Vertus** pour lesquelles il a au moins un point de **Vertu**. Il les place sur cette case.

### Surveillance - Le **Leader** couche son jeton **Leader**.

Le joueur lance le dé **Effet**, et le place sur le dé **Couleur**. Le résultat pourra être utilisé lors du prochain passage de mirador.

### Evasion - Le **Leader** couche son jeton **Leader**.

Le **Leader** libère les meeples captifs d'une prison, à condition que sa couleur soit représentée en bas de la carte **Prison**. Il a le choix entre placer les meeples libérés sur la case où il se trouve, ou transformer un des meeples libérés en un point de **Vertu** pour lui. Si deux **Leaders** sont représentés sur la carte **Prison**, il faut que 2 jetons **Leader** soient présents sur une carte ayant l'action **Evasion** (pas nécessairement la même).

### Lutte - Le **Leader** couche son jeton **Leader**.

Le **Leader** supprime autant de meeples captifs (il les remet à la **Ville**) que de points de **Vertu** qu'il a pour la **Vertu** opposée à la **Faille** (indiquée sur la carte).

L'action NE PEUT PAS être réalisée si le **Leader** n'a pas de point de **Vertu** de la **Vertu** indiquée.

### Impossibilité de réaliser une action - Le **Leader** couche son jeton **Leader**.

Le **Leader** avance d'une case et lance le dé **Effet**. Il place un meeples qu'il choisit dans la **Ville** sur la carte **Faille** correspondant au chiffre obtenu. S'il obtient Blanc, rien ne se passe.

### Passage d'un mirador

S'il y a au moins un meeples captif sur la case **Faille**, le **Leader** lance le dé **Effet** (ou utiliser le résultat obtenu lors de la dernière **Surveillance**), additionne le résultat du lancer au chiffre en face du meeples captif le plus haut, diminue de 1 le **compteur Espoir** si total > 0, et se réfère à la carte **Sanction** de la **Faille** correspondante.