

GRACE

**NE LIS PAS
CES RÈGLES !**

Découvre
l'explication
en vidéo :



[www.wearerosenoire.com
/nos-jeux/grace/](http://www.wearerosenoire.com/nos-jeux/grace/)



Adresses sur quefaire.demaisdechets.fr

« Tous les huit ans, les clans du Soleil et de la Lune s'affrontent dans un face-à-face de danse pour obtenir leur place à la cour de l'Impératrice.

Dans le cercle de danse, les artistes enchaînent les mouvements les plus audacieux pour s'attirer les faveurs du public et ainsi être déclarés vainqueurs. Insufflant dans leurs mouvements l'essence même des cinq éléments primordiaux, ils peuvent influencer sur les énergies environnantes et faire chanceler leurs adversaires. »



❧ BUT DU JEU ❧

Grace est un jeu de connexion et collection dans lequel vos artistes utiliseront les énergies élémentaires pour réaliser les meilleures danses.

Déstabilisez votre adversaire ou attirez-vous les faveurs du public pour remporter le duel !

MATÉRIEL

20 Cartes
Mouvement de base



20 Cartes
Mouvement Grace

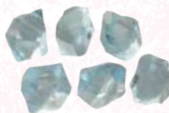


4 Cartes
Salutation



Ces cartes se différencient par l'aura
magique entourant le danseur.

6 Jetons
Chi



1 Pion
Équilibre



~ MISE EN PLACE ~

1. Choisissez votre **Clan** en récupérant ses 2 cartes **Salutations** : l'un incarne le **Soleil** ☀️, l'autre la **Lune** 🌙. Placez les deux cartes l'une au-dessus de l'autre devant vous, sur votre gauche pour former le point de départ de vos Danses.
2. Mélangez les cartes **Mouvement** 🃏 et placez-les face cachée : il s'agit de la pioche. Laissez un espace vide à proximité, pour y placer la future défausse.
3. Piochez 5 cartes et placez-les en ligne horizontale entre les deux **Clans** afin de former la ligne Inspiration.
4. Retournez le dos de la boîte pour dévoiler la piste **Équilibre**. Placez-la au bout de la ligne **Inspiration**, à l'opposé de la pioche. Orientez la boîte pour que chaque **Clan** soit en face de sa zone colorée.
Disposez le pion **Équilibre** ○ au centre de la piste.
5. Placez les jetons **Chi** ☐ entre la piste **Équilibre** et la ligne **Inspiration** pour former la Réserve, puis prenez en 2 chacun.

Un exemple de mise en place est présenté ci-contre.





Défausse



Pioche



Ligne **Inspiration**



Réserve

Jeton
Équilibre



Piste
Équilibre



DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu est constitué de manches s'enchaînant les unes après les autres. Chaque manche est constituée du tour du **Clan du Soleil**, suivi du tour du **Clan de la Lune**.

À son tour, le **Clan** réalise les étapes suivantes, dans l'ordre :

1. Inspirer

2. Danser

1. INSPIRER

Récupérez une carte de la ligne **Inspiration** et posez-la devant vous. Chaque carte a un coût en **Chi** (l'énergie pour réaliser les mouvements) pour être récupérée.

Le coût dépend de la position de la carte dans la ligne **Inspiration** :



— **Dépenser du Chi** : prenez une quantité de **Chi** depuis votre zone que vous remettez dans la Réserve.

— **Gagner du Chi** : prenez 1 **Chi** depuis la Réserve que vous placez dans votre zone. En cas de Réserve vide, prenez-en chez l'adversaire.

Une fois la carte acquise, il faut réalimenter la ligne **Inspiration** :

Les cartes se décalent d'un emplacement en direction opposée à la pioche afin de combler le vide créé, puis on pioche une nouvelle carte à placer dans le nouvel emplacement libre, et ainsi proposer à nouveau 5 cartes dans la ligne. Les cartes se décalent ainsi toujours de la pioche vers le plateau **Équilibre**. Le coût des cartes va donc évoluer au cours de la partie.

Exemple :

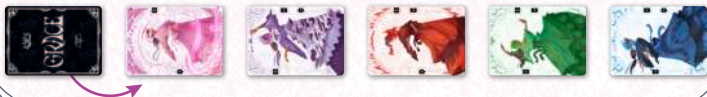
Le **Clan du Soleil** décide d'acquérir la troisième carte de la ligne **Inspiration**. Il dépense 1 **Chi**  puis l'ajoute devant lui.



Les cartes au-dessus de celle-ci descendent dans la ligne **Inspiration**.



Une nouvelle carte est révélée depuis la pioche.



— 2. DANSER

Le Clan doit placer la carte **Mouvement** qu'il vient d'acquérir dans la Danse de son choix, à la suite d'une carte **Mouvement** ou **Salutation**. On vérifie alors si la carte jouée ce tour est connectée avec la précédente. Deux cas de figures peuvent alors se produire :

L'un des symboles se connecte.



Vous maîtrisez votre art et enchaînez vos mouvements avec élégance, vous tournez le duel à votre avantage !

Réalisez l'effet indiqué par le symbole connecté (voir liste des effets page suivante). L'effet est obligatoirement et immédiatement résolu.

Aucun symbole ne connecte.



ou

Un faux mouvement vous déstabilise !

Perdez 1 **Équilibre** : déplacez le pion **Équilibre** ○ d'un cran vers vous sur le plateau Équilibre.



— EFFETS

Lorsqu'un symbole se connecte lors d'une Danse, le **Clan** ayant joué la carte réalise un effet.

Gagner un Équilibre

Gagnez 1 **Équilibre** en déplaçant le pion **Équilibre** ○ d'un cran vers votre adversaire sur le plateau Équilibre.



Défausser une carte

Défaussez n'importe quelle carte de la ligne **Inspiration**, puis réalimentez cette dernière en décalant les cartes au-dessus et en piochant une nouvelle carte.



Protéger une carte

Décalez légèrement une carte **Mouvement** de la ligne **Inspiration** vers vous afin de la protéger.

Votre adversaire ne peut acquérir ni protéger ce **Mouvement** à son prochain tour, mais il peut agir dessus via l'effet Défausser.

Au début du prochain tour, remplacez la carte en alignement avec les autres : l'effet est terminé (il ne dure que pendant le prochain tour de l'adversaire).

Si une carte située en dessous de la carte protégée dans la ligne **Inspiration** est achetée, elle glisse vers le bas comme toutes les autres cartes.



Gagner un Chi

Gagnez 1 **Chi** .



ÉQUILIBRE

Dans le cercle de danse, les danseurs font appel aux divinités pour insuffler leurs éléments au sein des mouvements, afin de déstabiliser l'adversaire.

Le plateau **Équilibre** symbolise votre position dans le cercle de danse. Il est à surveiller tout au long de la partie, car il pourrait bien jouer en votre faveur si vous poussez l'adversaire à la faute, ou en votre défaveur si vous vous déséquilibrez.

À chaque fois que vous gagnez de l'Équilibre, avancez le pion **Équilibre** ○ d'un cran en direction de votre adversaire. Si vous deviez en perdre, reculez le jeton **Équilibre** d'un cran vers vous.

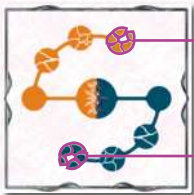
SURCHARGE DE CHI

Surchargés d'énergie, les mouvements deviennent brusques et perdent en fluidité !

Dès qu'un Clan possède **4 Chi** ☞, il devient surchargé : il perd immédiatement **1 Équilibre**. Pour tout **Chi** gagné en étant surchargé, ce **Clan** perd **1 Équilibre**. Cependant, la dépense de **Chi** ne fait ni perdre, ni gagner d'**Équilibre** dans cet état. Afin de ne plus être surchargé, le **Clan** doit revenir à **3 Chi** ☞ ou moins.

SORTIR DU CERCLE DE DANSE

Le plateau **Équilibre** possède deux extrémités, une pour chaque **Clan**. A la fin d'un tour, si une extrémité appartenant au **Clan** est occupée par le pion **Équilibre** ○, cela provoque une défaite immédiate pour ce **Clan** : il s'est fait déséquilibrer jusqu'à sortir du cercle de danse.



Si le pion **Équilibre** ○ est sur cette case à la fin du tour du **Soleil**, celui-ci perd immédiatement la partie.

Si le pion **Équilibre** ○ est sur cette case à la fin du tour de la **Lune**, celui-ci perd immédiatement la partie.

FAVEURS DU PUBLIC

L'Impératrice sait compter sur sa cour lors du face-à-face, son public sachant départager le Clan gagnant à l'issue de celui-ci.

A la fin d'un tour du **Clan de la Lune**, si la pioche est épuisée et qu'aucun **Clan** n'a été déséquilibré, c'est une fin de partie. Le vainqueur sera désigné par le vote du public au nombre de points gagnés. Pour cela, les danses les plus harmonieuses seront récompensées : les cartes gagnées au cours de la partie vous rapporteront des points.

➤ **TERMINER UNE DANSE**

Pour gagner des points, les **Clans** peuvent, durant la partie, terminer des danses pour mettre leurs cartes de côté jusqu'à la fin de la partie et ainsi marquer les points de celles-ci. Il n'y a pas de minimum de cartes **Mouvement** à avoir dans une danse pour la terminer.

Vous ne pouvez terminer une danse qu'au début de votre tour, avant de récupérer une carte depuis la ligne **Inspiration**.



Exemple :

Le **Clan du Soleil** décide de terminer sa danse du haut. Il écarte donc les cartes **Mouvements** et laisse en place la carte **Salutation**.

Saluer le public

Au moment de terminer une danse, le **Clan** doit obligatoirement défausser une carte de son choix depuis les cartes mises de côté.

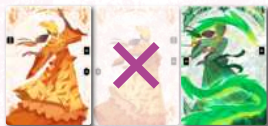


Exemple :

Le **Clan du Soleil** défausse la troisième carte de sa danse.

Se reposer

Une fois la carte défaussée, le Clan ne doit mettre de côté qu'**une seule carte PAR couleur**, il doit défausser toutes les autres.



Exemple :

Le **Clan du Soleil** défausse une carte orange de sa danse. Il aurait pu économiser une carte défaussée s'il avait choisi cette option au moment de Saluer le public. Dommage !

Dans la partie, c'est à ce moment-là que les couleurs comptent !

Autrement, elle n'ont aucune incidence sur le tour de jeu ou le score. Soyez vigilant sur les cartes que vous décidez d'acquérir pour ne pas en défausser au moment de terminer des danses !

Une fois ces étapes réalisées, mettez de côté vos cartes gagnées jusqu'à la fin de la partie. Continuez alors votre tour de jeu normalement, en acquérant une carte depuis la ligne **Inspiration**.

ÉVEIL

Le danseur, impressionnant les divinités par son harmonie, se voit accorder leur bénédiction pour parfaire son art...

Au moment de terminer sa danse, un **Clan** peut retourner une carte **Salutation** sur son verso, en face **Éveil**.

Désormais et tant que l'**Éveil** n'est pas perdu, cette carte offre 4 symboles au lieu de ses 2 symboles d'origine. Elle pourra également rapporter des points en fin de partie !



Face
Salutation

Face
Éveil

Pour retourner sa carte en **Éveil**, le **Clan** doit, au moment de terminer sa danse, avoir **au minimum 5 cartes Mouvement** dans celle-ci, et que **tous les symboles soient connectés entre eux**.

Exemple :



Par la suite, l'**Éveil** restera actif indépendamment du nombre de cartes **Mouvement** dans la danse. Toutefois, il peut être perdu !

L'**Éveil** est perdu si, dans une danse à la suite d'une carte **Éveil**, l'un des symboles ne connecte pas. À ce moment-là, la carte **Éveil** est retournée en face **Salutation**.

Exemple :



La dernière carte ne connecte pas avec la précédente, le **Clan du Soleil** retourne sa carte **Éveil** en carte **Salutation**.

➤ GAGNER AUX POINTS

La fin de partie se déclenche au moment où la dernière carte de la pioche a été tirée. Si le **Clan du Soleil** a tiré la carte, le **Clan de la Lune** jouera un dernier tour puis la partie s'arrête. En revanche, si le **Clan de la Lune** tire la dernière carte, la partie s'arrête immédiatement à la fin de son tour.

S'il reste des danses non terminées en jeu, leurs cartes **Mouvement** sont défaussées et ne compteront pas pour les points.

Vos cartes sur la face **Eveil** et celles mises de côté en terminant des danses durant la partie vous rapportent des points en fonction de leur type :

+1 point par carte
Mouvement de base



+2 points par carte
Mouvement Grace



+2 points par
carte **Éveil**



Des points bonus sont également distribués en fonction de l'emplacement du pion **Équilibre** ○ : si un **Clan** a progressé vers son adversaire, il gagne autant de points que de crans avancés.

Exemple :

Le **Clan de la Lune** a avancé d'un cran vers son adversaire. Il remporte donc **1 point** bonus qu'il ajoute à son score.



Le Clan avec le plus de points remporte la partie !

S'il y a une égalité, c'est celui dont le pion **Équilibre** ○ est le plus proche de l'adversaire qui la remporte. En cas de nouvelle égalité, la victoire est partagée.

REMERCIEMENTS



ANTOINE SAULIERE

« Merci à Lauren et Alex mes testeurs de l'extrême pour avoir enchaîné les parties avec entrain. Un grand merci aux deux autres membres de la Team Fusée : Laura pour avoir donné une âme au jeu au travers de ses magnifiques illustrations, et Maxime pour avoir été le chef d'orchestre dont le talent a mené à l'objet que vous tenez entre vos mains. »

LAURA MOUNEREAU

« Merci à Rose Noire de m'avoir fait confiance pour ce projet. Merci à Maxime notamment, pour avoir senti que notre collaboration serait fructueuse.

Merci à Antoine Sauliere qui a su nous remettre sur le droit chemin quand nous nous égarions sur les dessins.

Merci à tous mes ami•e•s et Victor pour tout le soutien qu'on se donne, surtout quand on erre dans les allées des festival de jeux. Merci à Pikoro, mon chien, une dose de bonheur qui aide à mieux illustrer. »





ROSE NOIRE EDITION

« Merci à Antoine de nous avoir fait confiance pour chouchouter son premier jeu.
Merci à Laura pour avoir accepté le défi et su le relever haut la main (*la liste infernale*).
Merci à Asmodee de tenter l'aventure avec nous.
Merci aux futurs Clan du Soleil et de la Lune qui découvriront ce jeu et nous honoreront de leurs plus belles danses. »

SUIVEZ-NOUS SUR



/wearerosenoire

www.wearerosenoire.com



RAPPELS & AIDE DE JEU

COÛTS DES CARTES



-3

-2

-1

-0

+1

EFFETS



Gagnez
1 **Équilibre**.



Défaussez une carte
de la ligne **Inspiration**.



Décalez une carte de la
ligne **Inspiration** vers
vous afin de la protéger.



Gagnez
1 **Chi**

SURCHARGE

Dès qu'un Clan possède 4 **Chi** , il devient surchargé : il perd immédiatement 1 **Équilibre**.

ÉVEIL

5 cartes minimum, toutes
connectées entre elles.

PERTE D'ÉVEIL

Dès qu'un **symbole ne**
connecte pas dans la danse.