



LUCAS BLOME
THOMAS GUIDOUX
IVAN LECOMTE
ARTHUR PERALTA
CHRISTOPHE VOIRIN
YANN BUREAU
AMAURY DUSAUTOIR
GRÉGOIRE FROT
RÉMI PASCALE
ESTELLE WALTER

CHROMATOPIA



SYNOPSIS

Vous êtes à la tête d'un puissant gang, mais depuis quelques temps, vous n'arrivez plus à étendre votre territoire. Les tags qui vous représentaient tant auparavant, se font de plus en plus rares. Heureusement, les Dieux ont entendu votre désespoir et ont décidé de descendre sur Terre pour vous aider dans votre expansion. Alors déchaînez leurs pouvoirs pour enfin être le gang le plus puissant et respecté de la planète !

MATÉRIEL DE JEU

Plateau de 24 Cases

Extension du plateau pour les Dieux en cours de Partie

4 Plaques de Gang

24 Tuiles de Points de Victoire : 8 Tuiles de 4 Points, 8 Tuiles de 5 Points et 8 Tuiles de 6 Points.

72 Pigments : 24 pour chaque couleur primaire : **Jaune** / **Rouge** / **Bleu**

101 Jetons : 12 par couleur primaire : **Jaune** / **Rouge** / **Bleu**

9 par couleur secondaire : **Orange** / **Violet** / **Vert**

6 par couleur tertiaire : **Ocre** / **Souffre** / **Turquoise** / **Indigo** /

Pourpre / **Vermeille**

2 Jeton Spécial de Destruction

6 Cartes Couleur : 2 **Vertes** / 2 **Oranges** / 2 **Violettes**. Avec chacune au dos, un *Mémo Chromatique*.

10 Cartes Dieux

Un sachet opaque pour mélanger les *Pigments*.

48 Tags : 12 par Gang.

Comptage des Points en fin de partie

Vous avez différentes façons de remporter des **Points de Victoire**. Vous remportez les Points de Victoire inscrits sur toutes les **Tuiles des cases que vous possédez** en fin de partie.

Vous remportez **2 Points de Victoire par Tag** correspondant à la **Carte Couleur que vous avez reçu** en début de partie. Même si ce Tag est celui d'un adversaire.

Vous remportez **3 Points de Victoire par Carte Dieu que vous possédez**, son pouvoir ayant été utilisé ou non.

Si une **Fin de partie** alternative a lieu, vous remportez **4 Points de Victoire supplémentaires** si vous possédez la Carte Dieu correspondante.

En cas d'égalité, **les joueurs se partagent la victoire** mais il leur appartient de résoudre leur différend par n'importe quel moyen qui ne nous regarde aucunement.

FICHE RÉCAPITULATIVE

Au début de votre tour, vous pouvez **acheter un Dieu** et utiliser des pouvoirs de Dieux si vous en possédez.

Pour effectuer **votre déplacement**, vous devez prendre des **Pigments sur une case** puis avancer en déposant un pigment par case traversée.

Lorsque vous **terminez votre déplacement**, selon la case sur laquelle vous vous arrêtez vous pouvez **soit récupérer des Pigments, soit la taguer, soit soustraire une couleur** d'un Tag adverse, **soit améliorer un Tag** si celui-ci vous appartient.

REMERCIEMENT

Merci d'avoir choisi notre jeu pour passer un peu de votre temps libre, ça nous fait très plaisir, vraiment. Nous remercions également l'équipe pédagogique pour son soutien et ses conseils, ainsi que les playtesteurs.

BALDR - (*Pouvoir Passif*) Vous permet de sauter une case lors de votre tour. Vous pouvez utiliser ce pouvoir une fois à chaque tour.

Coût : **1 Rouge 1 Bleu 1 Jaune**

FREYJA - (*Pouvoir passif*) Lors d'une soustraction de Pigment, vous permet d'ajouter le Pigment utilisé à votre réserve au lieu de le défausser. Ce pouvoir est valable pour toute la partie.

Coût : **2 Rouge 1 Bleu**

GANESH - (*Fin de partie alternative*) La partie se termine si vous possédez 4 tags de couleurs tertiaires sur plateau. Si la partie se termine de cette manière, vous gagnez 4 points supplémentaires.

Coût : **1 Bleu 2 Jaune**

RÂ - (*Fin de partie alternative*) La partie se termine également si un carré de Tags de 2x2 est effectué. Si la partie se termine de cette façon, vous gagnez 4 Points supplémentaires.

Coût : **2 Bleu 1 Jaune**

SEKMETH – Choisissez une case et récupérez tous les Pigments présents dessus. Vous pouvez, pour ce tour uniquement, commencer votre déplacement depuis la case de votre choix, tant que celle-ci ne contient pas de Tag ou n'est pas détruite.

Coût : **2 Rouge 1 Bleu**

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine lorsqu'une **ligne ou une colonne du plateau est entièrement remplie par des Tags** de quel que joueur que ce soit ou lorsque qu'une des **Fins de partie alternatives** a lieu.

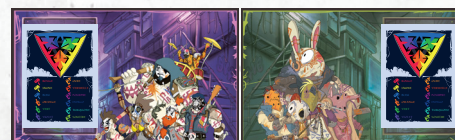
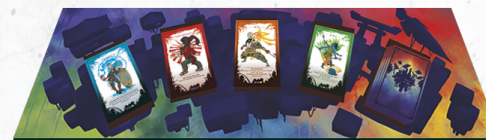
La partie se termine également lorsque **plus aucun déplacement n'est possible** par aucun des joueurs.

BUT DU JEU

Devenir le **Gang** le plus influent de la planète en ayant le plus de **Points de Victoire** à la fin de la partie.

MISE EN PLACE

- 1- Dépliez le plateau de jeu et placez-le au milieu des joueurs.
- 2- Mélangez les **Pigments** et placez-en 3 sur chaque case au hasard, ainsi qu'une **Tuile de Point de Victoire**, face cachée.
- 3- Mélangez les **Cartes Dieux** afin de former une pioche, puis posez-la à côté du plateau. Ensuite **piochez 4 Cartes Dieux** de la Pioche à Dieux, et disposez-les de façon à ce que tous les joueurs puissent les voir.
- 4- Chaque joueur choisit un **Gang** à incarner, et récupère les **Tags** correspondants et sa plaque.
- 5- Distribuez au hasard à chaque joueur une **Carte Couleur** qu'il devra garder cachée tout au long de la partie.



DÉROULEMENT D'UN TOUR

1- Au début de votre tour, et à ce moment seulement, vous pouvez décider d'**acheter une Carte Dieu**. Si vous en achetez une, remplacez la carte achetée par une autre Carte Dieu prise dans la pioche afin qu'il y en ait toujours quatre disponibles à l'achat. Si la pioche est vide, celle-ci ne peut pas être renouvelée. Pour obtenir une Carte Dieu, **payez le coût en Pigments** affiché au bas de la Carte en question.

Les Pigments ayant permis l'achat du Dieu sont envoyés dans le sachet opaque. Les Pigments en question doivent provenir de votre réserve. Vous pouvez aussi décider de retirer un de vos **Tags du plateau** pour l'échanger contre les Pigments le composant. Au moins un de ces Pigments doit être utilisé pour l'achat du Dieu. Si vous avez obtenus des Pigments grâce à l'échange d'un Tag mais que vous n'avez pas utilisés tous ces Pigments lors de l'achat d'un Dieu, récupérez-les dans votre réserve.

N.B. vous n'êtes pas autorisés à acheter plus d'une Carte Dieu par tour.

Exemple : Vous envisagez d'acheter une **Carte Dieu coûtant deux Pigments Rouge et un Pigment Bleu** mais vous ne possédez qu'un **Pigment Rouge en réserve**. En revanche, vous possédez un **Tag Violet**. Vous pouvez **retirer le Jeton Violet** ainsi que votre Tag et récupérer en **échange un Pigment Rouge et un Pigment Bleu**. Vous avez désormais les Pigments nécessaires pour acheter la Carte Dieu.

2- Si vous possédez une ou plusieurs **Cartes Dieux** vous pouvez utiliser leur pouvoir. Lorsqu'une Carte Dieu est utilisée, celle-ci **reste en votre possession**. Chaque Carte Dieu rapportera **3 Points de Victoire** à son possesseur à la fin de la partie.

3- Choisissez ensuite **une case du plateau** comportant au moins un **Pigment**. Prenez en main **tous les Pigments** qui s'y trouvent. Vous commencez **votre déplacement** depuis cette case, **sans placer de Pigment dessus**. *N.B. si vous ne pouvez pas finaliser un déplacement partant de cette case, vous n'êtes pas autorisé à choisir cette case du plateau.*

DIEUX ET LEUR POUVOIR

Liste des Dieux disponibles à l'achat lors de la partie ainsi que leur pouvoir et leur coût.



SUSANOO - Vous nettoyez complètement une case (*vous retirez le Tag ou les Pigments présents dessus*).

Coût : 2 **Bleu** 1 **Rouge**

KALI - Détruisez une case, elle ne peut plus être utilisée jusqu'à la fin de la partie (*vous y placez alors un Jeton Spécial de Destruction*).

Coût : 1 **Rouge** 1 **Bleu** 1 **Jaune**

AMATERASU - Déplacez un Tag présent sur le plateau vers une autre case. Laissez la partie Points de Victoire de la case visible. Si vous déplacez le Tag sur une case où se trouve déjà un Tag, les deux Tags s'inter-changent. Le possesseur du Tag ne change pas. Si vous arrivez sur une case où la partie Points de Victoire n'était pas dévoilée, dévoilez-la.

Coût : 2 **Rouge** 1 **Jaune**

HERMÈS - Vous pouvez réutiliser le pouvoir d'un Dieu déjà utilisé. (*si vous souhaitez réutiliser le pouvoir du Dieu 2, un deuxième Jeton Spécial de Destruction est disponible*)

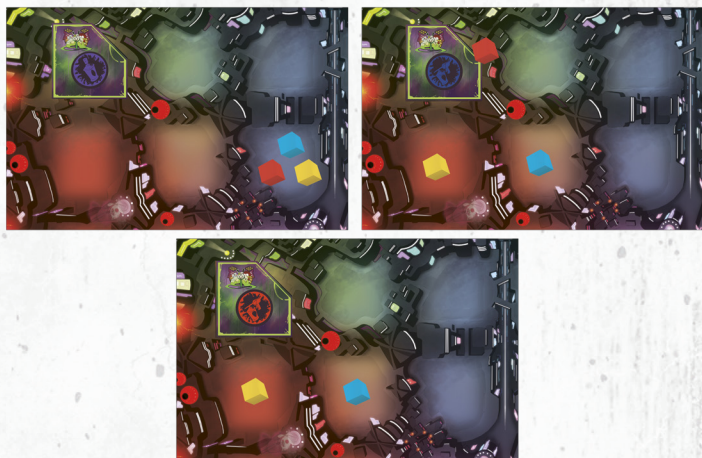
Coût : 1 **Rouge** 1 **Bleu** 1 **Jaune**

ATHÉNA - (*Pouvoir passif*) Au début de chacun de vos tours, décidez si vos déplacements seront uniquement en diagonales ou normaux.

Coût : 1 **Rouge** 1 **Bleu** 1 **Jaune**

6-D Lorsque vous terminez votre déplacement sur **une case taguée vous appartenant**, vous pouvez **la renforcer** en y ajoutant la couleur du Pigment avec lequel vous venez de terminer.

Exemple : Vous terminez votre déplacement avec un **Pigment Rouge** sur **une case taguée en Violet** vous appartenant. En ajoutant le **Pigment Rouge** vous obtenez du **Vermeille**.



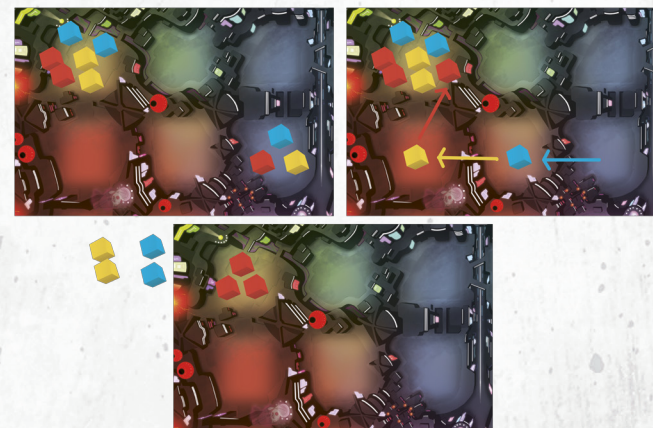
7- Votre tour est à présent terminé.

4- Vous pouvez maintenant vous **déplacer** d'autant de cases que vous avez ramassé de **Pigments**. Le déplacement se fait de manière adjacente (*sauf pouvoir passif particulier permettant le déplacement en diagonale*) **en semant sur chaque case traversée un des Pigments** de sa main. Vous choisissez quel Pigment vous semez sur chaque case. Vous pouvez vous déplacer en posant des Pigments sur toutes les cases, **sauf celles taguées** (*ou case détruite par un pouvoir*). Vous ne pouvez **pas revenir sur une case** sur laquelle vous semez ce tour-ci.

5- Vous pouvez **finir votre déplacement** sur une case contenant au moins un Pigment d'une **couleur différente** de celui qu'il vous reste en main, sur une **case vide** ou sur une **case taguée**. Selon la case sur laquelle vous terminez votre déplacement, vous **disposez de différentes possibilités**.

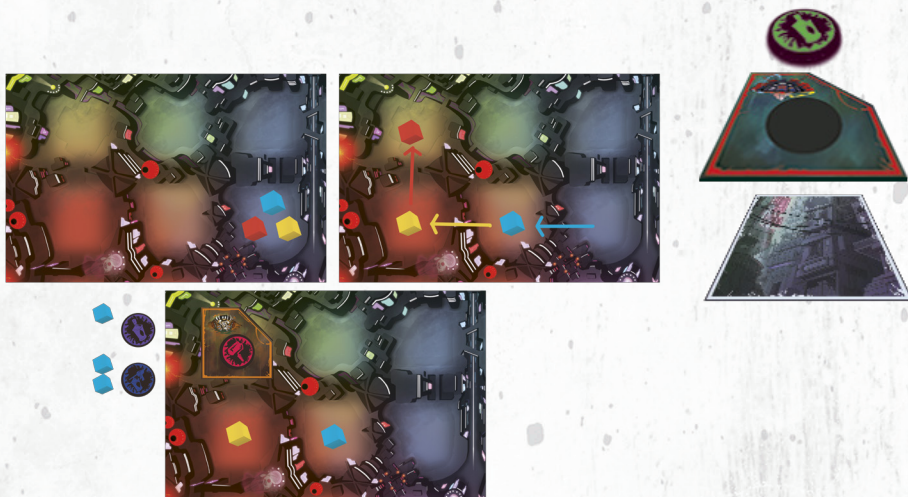
6-A Lorsque vous **terminez votre déplacement sur une case avec des Pigments**, récupérez **tous les Pigments d'une couleur choisie**, différente de celle avec laquelle vous avez terminé le déplacement.

Exemple : Vous terminez votre déplacement avec un **Pigment Rouge** sur une case avec deux **Pigment Bleu**, deux **Pigments Jaune** et deux **Pigments Rouge**. Vous pouvez soit prendre les **deux Pigments Bleu**, soit les deux **Pigments Jaune** et les ajouter à votre réserve.



6-B Lorsque vous terminez votre déplacement sur une case vide, vous devez taguer cette case avec un Tag comportant le Pigment terminant le déplacement. Vous pouvez également taguer avec une couleur secondaire ou tertiaire. Lorsque vous taguez une case, vous devez déposer un Jeton de la couleur avec laquelle vous taguez puis placez un Tag de votre gang. Vous pouvez ensuite retourner la Tuile de Points de Victoire qui s'y trouve. À la fin de la partie, vous obtiendrez le nombre de points indiqués.

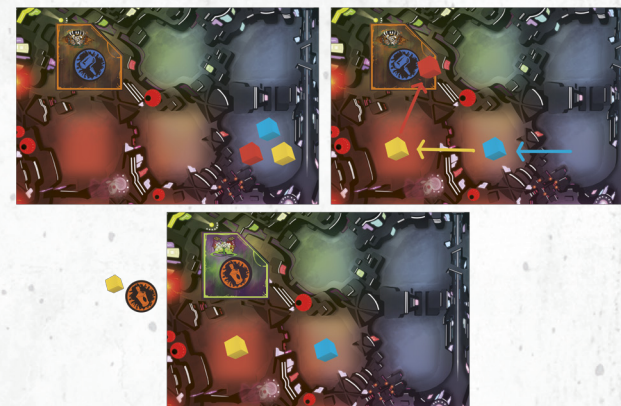
Exemple : Vous terminez votre déplacement avec un Pigment Rouge sur une case vide et vous possédez dans votre réserve deux Pigments Bleu. Vous pouvez soit taguer cette case en Rouge, soit en Violet en ajoutant un Pigment Bleu de votre réserve, soit en Indigo en ajoutant deux Pigments Bleu de votre réserve.



6-C Lorsque vous terminez votre déplacement sur une case taguée par un autre joueur :

1- S'il s'agit d'un couleur primaire ou secondaire, vous pouvez taguer par-dessus avec une couleur supérieure (secondaire ou tertiaire pour une primaire et tertiaire pour une secondaire).

Exemple : Vous terminez votre déplacement avec un Pigment Rouge sur une case taguée en Bleu et vous possédez un Pigment Jaune dans votre réserve. Vous pouvez taguer la case en Orange grâce à votre Pigment Rouge et au Pigment Jaune de votre réserve.



2- S'il s'agit d'une couleur tertiaire, vous pouvez soustraire à la couleur tertiaire la couleur du Pigment avec lequel vous êtes arrivé sur la case. De cette façon elle devient une couleur secondaire qui est désormais vulnérable.

Exemple : Vous terminez votre déplacement avec un Pigment Bleu sur une case Indigo (Bleu + Violet). Vous pouvez soustraire la couleur Bleu à l'Indigo et celui-ci devient du Violet.

