

THE ▶ GREAT SPLIT ◀

Bienvenue à la soirée de gala la plus huppée de l'année ! Les plus grands amateurs de luxe sont déjà arrivés, impatients de se faire des offres irrésistibles... et de s'escroquer joyeusement. Car tous n'ont qu'une seule idée en tête : constituer la plus belle des collections. Maintenant que vous êtes là, nous pouvons lancer le grand partage !

Dans *The Great Split*, votre objectif est d'avoir la plus prestigieuse collection de richesses. À chaque tour, **séparez** votre main de cartes en **2 groupes**, mettez-les dans le **portefeuille** de votre couleur en respectant cette séparation, puis passez-les au joueur à votre gauche. Vous recevrez donc le portefeuille du joueur à votre droite.

Lorsque vous recevez un portefeuille, vous devez **choisir** un groupe de cartes parmi les deux qui s'y trouvent et **restituer** l'autre. Votre portefeuille vous est également restitué. Votre **main de cartes** pour le tour, constituée des cartes

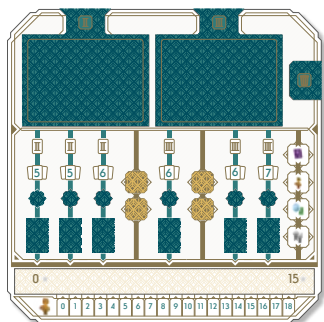
que vous avez prises au joueur à votre droite et de celles qui vous ont été restituées par le joueur à votre gauche, est désormais prête.

Appliquez les **effets** de vos cartes pour ajouter des Gemmes, de l'Or, des Œuvres d'art ou des Livres à votre collection. Au cours de la partie, chaque type de richesses vous rapporte des **points de Prestige** de manière unique : prenez donc bien soin de construire votre collection en conséquence.

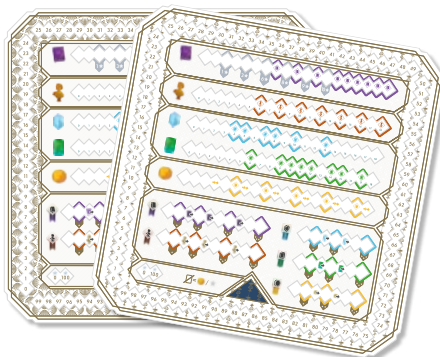
Mais ce n'est pas tout ! Plus vous avez de richesses d'un même type, plus vous obtenez de **Contrats** ! Toutefois, ces derniers ne vous rapporteront rien tant qu'ils n'auront pas été validés par l'apposition d'un Sceau, alors n'oubliez pas d'en récupérer quelques-uns en cours de route !

À la fin du dernier tour de jeu, le joueur ayant cumulé **le plus de points de Prestige** l'emporte !

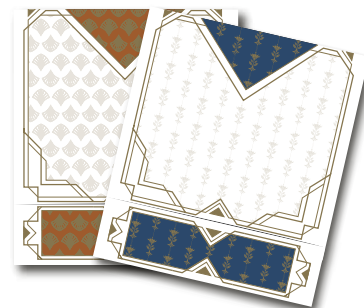
▶ MATÉRIEL



1 plateau central



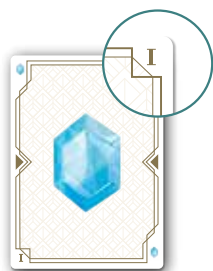
7 plateaux individuels



7 portefeuilles



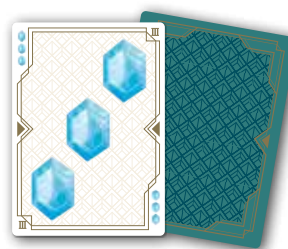
7 cartes Séparateur



29 cartes Ressource de niveau I



21 cartes Ressource de niveau II



21 cartes Ressource de niveau III



7 tuiles Personnage



84 cubes Ressource



1 marqueur Tour



1 curseur Marché



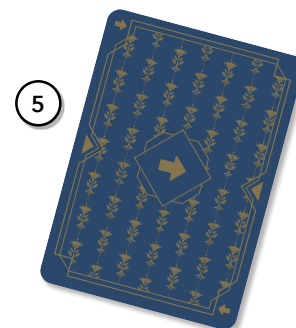
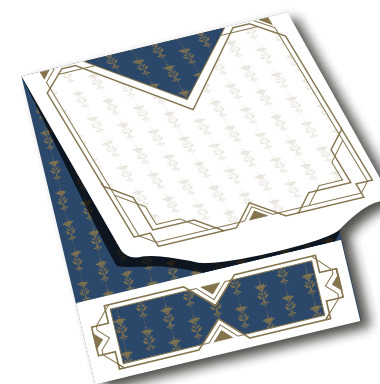
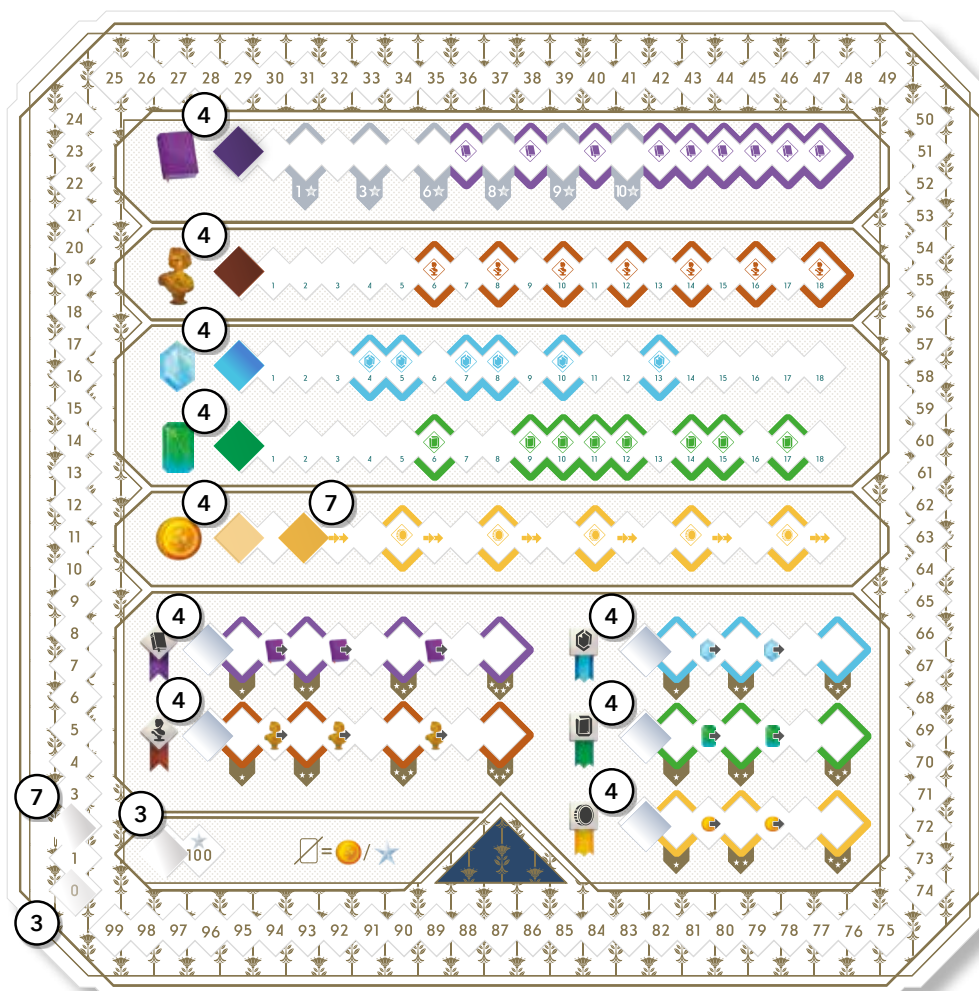
4 jetons Décompte



9 jetons Marché

► MISE EN PLACE

PLATEAUX INDIVIDUELS

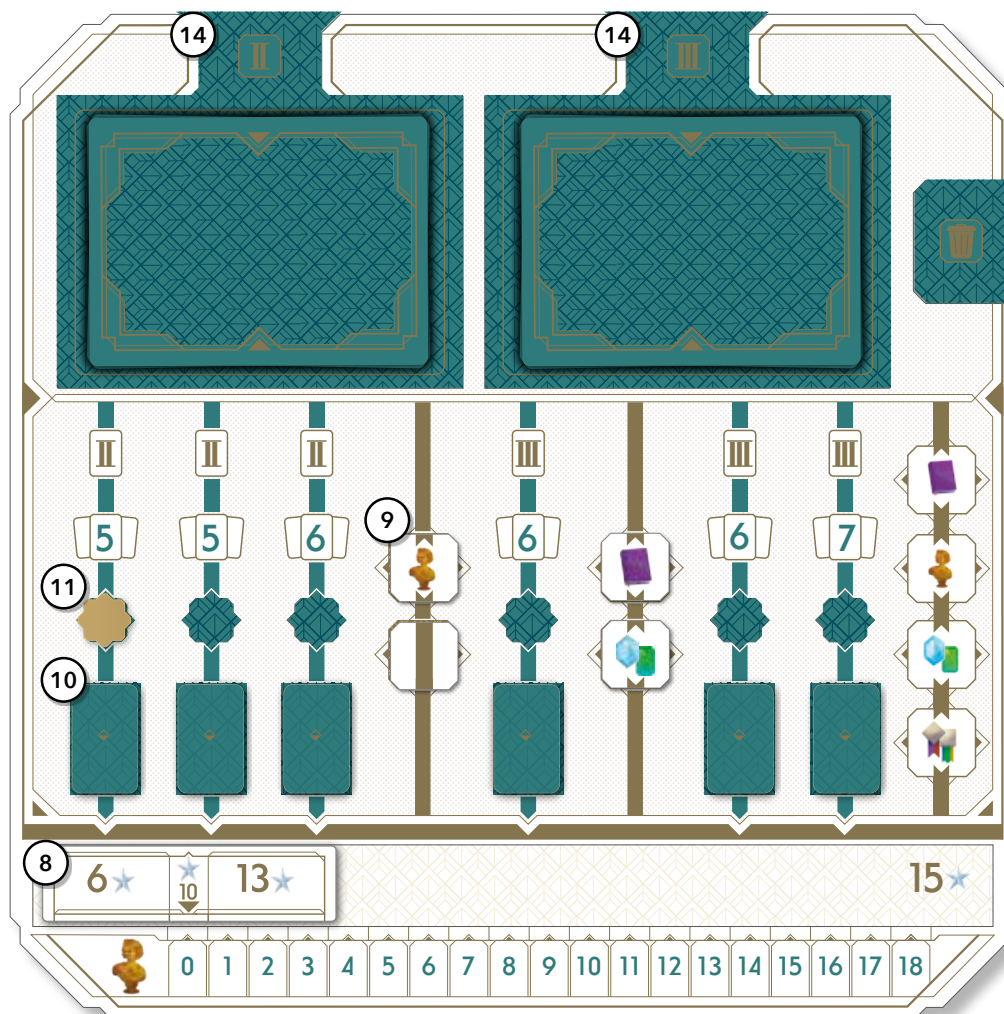


Les explications suivantes concernent la mise en place d'une partie pour 3 à 7 joueurs. Pour une partie à 2 joueurs, quelques modifications et points de règle supplémentaires sont nécessaires (voir page 12).

1. Donnez à chaque joueur 1 **plateau individuel**, qu'il place devant lui.
2. Donnez à chaque joueur le même nombre de **cubes Ressource** (5 argentés, 2 blancs, 1 violet, 1 marron, 1 vert, 1 bleu et 1 jaune).
3. Placez vos **cubes Ressource blancs** sur deux cases distinctes : le premier sur le « 0 » de la piste Prestige, et l'autre sur celui de la piste +100.
4. Placez vos **autres cubes Ressource** sur votre plateau, sur la case la plus à gauche des pistes correspondantes.

5. Prenez le **portefeuille** et la **carte Séparateur** correspondant à la couleur de votre plateau, indiquée par le triangle coloré en bas de celui-ci.
6. Mélangez les **tuiles Personnage** et donnez-en 1 à chaque joueur, qui la place à côté de son plateau. Rangez les tuiles Personnage non utilisées dans la boîte.
7. Pour chaque icône Ressource indiquée dans le coin supérieur gauche de votre tuile Personnage, **avancez de 1 case** sur la piste Ressource correspondante de votre plateau. Votre personnage peut également disposer d'**icônes Contrat** en bas de sa tuile : celles-ci seront utilisées lors du décompte des Contrats en fin de partie (voir page 10).

ZONE COMMUNE



8. Placez le **plateau central** au milieu de la table, à portée de tous les joueurs. Placez le **curseur Marché** sur celui-ci, la flèche pointant vers la case « 0 » du **Marché de l'art**.
9. Mélangez les **jetons Décompte** et placez-les aléatoirement, face visible, dans chacune des cases correspondantes du plateau.
10. Mélangez les **jetons Marché**, choisissez-en 6 au hasard et placez-les, face cachée, dans les cases correspondantes du plateau. Rangez les jetons Marché restants dans la boîte sans les consulter.

11. Placez le **marqueur Tour** sur la première case de la piste **Tour**.
12. Mélangez séparément les 3 paquets de **cartes Ressource**, en fonction de leur niveau.
13. Distribuez **4 cartes** du paquet **Niveau I** à chaque joueur. Rangez les cartes de niveau I non utilisées dans la boîte.
14. Placez les paquets **Niveau II** et **Niveau III**, face cachée, dans les emplacements correspondants en haut du plateau.
15. Désignez un joueur qui sera l'**Hôte**. L'Hôte est chargé de distribuer les cartes et de suivre l'évolution de la partie.

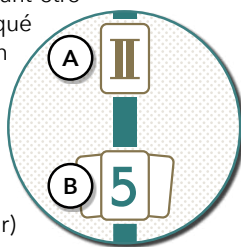
► DÉROULEMENT

Une partie de *The Great Split* se déroule en 6 tours, chacun composé des phases suivantes :

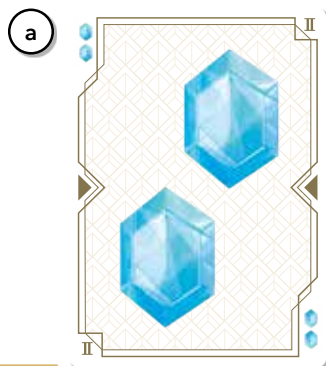
- Phase de **distribution**. Vous **recevez 1 carte** du paquet Niveau en cours.
- Phase de **partage**. Vous **séparez votre main** de cartes en 2 groupes et vous **échangez des cartes** avec les joueurs à votre droite et à votre gauche.
- Phase de **résolution**. Vous **gagnez des richesses** en fonction des cartes que vous avez en main à l'issue de la phase de partage. Suivez sur votre plateau vos **points de Prestige** ainsi que la valeur totale de vos **Livres, Œuvres d'art, Gemmes, Or et Sceaux**.
- Phase de **marché**. La valeur actuelle des **Œuvres d'art** peut augmenter.
- Phase de **fin de tour**. Vous vous préparez pour le tour suivant, observant un ou plusieurs décomptes selon les tours.

DISTRIBUTION

L'Hôte vérifie tout d'abord le niveau des cartes devant être distribuées pour le tour en cours (celui-ci est indiqué sur le plateau central, au-dessus de la position actuelle du marqueur Tour). Ensuite, il distribue à chaque joueur **1 carte Ressource** du paquet du **niveau correspondant**. (A) En dessous, vous verrez également indiquée la **taille maximale** autorisée pour la **main du tour en cours**. (B) Vérifiez si la taille de votre main (à l'exclusion de votre carte Séparateur) dépasse ou non cette valeur : si tel est le cas, vous devez défausser des cartes Ressource jusqu'à revenir au nombre maximal autorisé. Créez une pile de défausse, face cachée, à côté de l'icône Poubelle se trouvant sur le côté droit du plateau central. Il est du devoir de l'Hôte de s'assurer que tous les joueurs ont effectué cette vérification avant de passer à la phase suivante.



Remarque : Même si la taille de votre main est inférieure à la limite maximale autorisée, vous ne recevez qu'une seule carte.

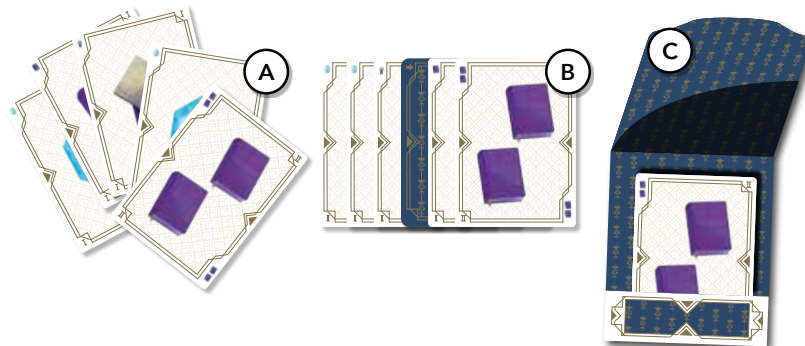


- (b) La quantité de richesses que vous rapporte une carte dépend des icônes présentes au centre de celle-ci. Par exemple, cette carte vous rapporte 2 topazes. Quelques informations supplémentaires sont résumées dans les coins :
- a. Ressources
 - b. Niveau de la carte

PARTAGE

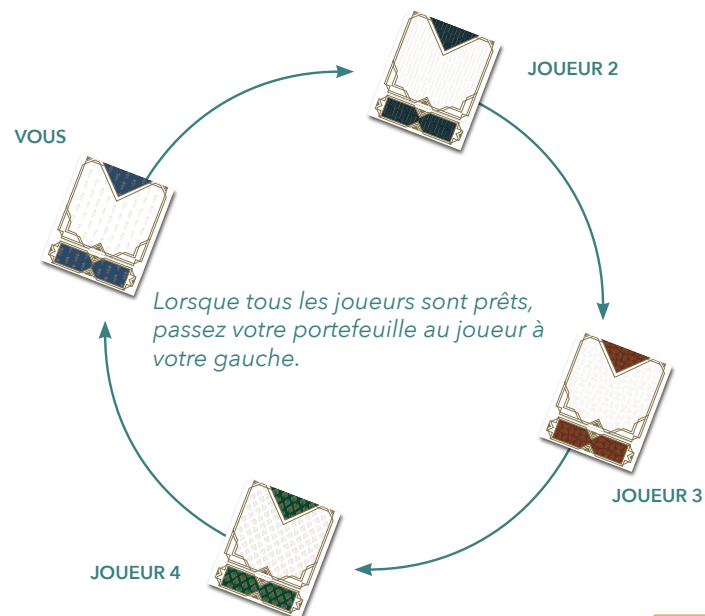
Lors de cette phase, chaque étape est effectuée simultanément par tous les joueurs. L'Hôte doit à chaque fois veiller à ce que tout le monde ait fini avant de passer à l'étape suivante.

1. **Définissez le partage**. Consultez les cartes de votre main et organisez-les en **2 groupes**. Une fois qu'ils sont constitués, glissez la carte Séparateur entre eux. Les 2 groupes peuvent compter un nombre différent de cartes. Une fois que vous êtes sûr de votre partage, placez toutes les cartes dans votre portefeuille.



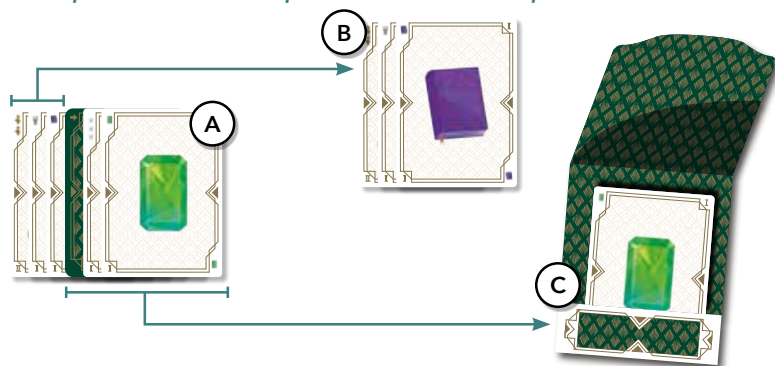
- A. Consultez les cartes que vous avez en main.
- B. Choisissez comment partager votre main. Utilisez votre carte Séparateur pour diviser vos cartes en 2 groupes.
- C. Placez vos cartes dans votre portefeuille.

2. **Proposez votre partage**. Lorsque l'Hôte donne le feu vert, **passer votre portefeuille** au joueur à votre gauche. Au même moment, vous **recevez le portefeuille** du joueur à votre droite.



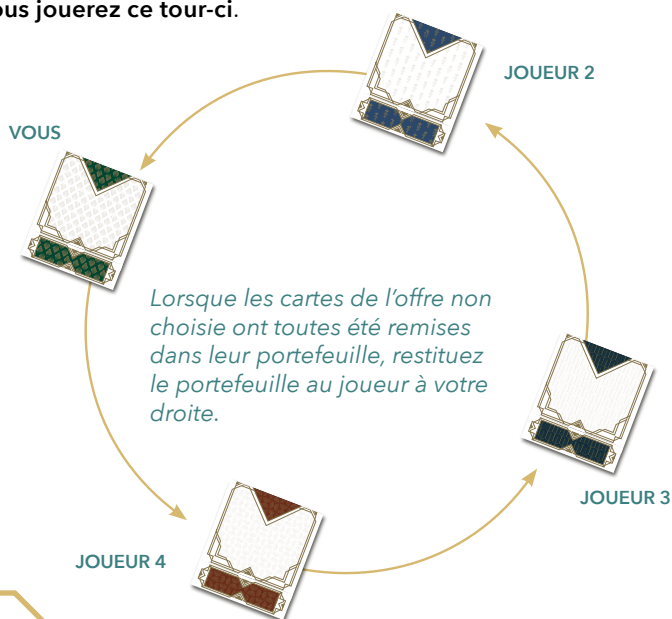
3. **Faites votre choix.** Ouvrez le portefeuille que vous avez reçu et **prenez les cartes qu'il contient sans en changer l'ordre.** Choisissez le groupe de cartes qui vous intéresse le plus et **gardez ces cartes pour vous.** Enfin, **remettez dans le portefeuille** le groupe de cartes que vous n'avez pas choisi accompagné de la carte Séparateur.

Remarque : Attention à ne pas mélanger les cartes des 2 groupes lorsque vous évaluez la pertinence des offres qui vous sont faites !



- A. Prenez connaissance des cartes que vous avez reçues.
- B. Choisissez le groupe de cartes que vous voulez garder.
- C. Remettez l'autre groupe et la carte Séparateur dans le portefeuille.

4. **Restituez le portefeuille.** Lorsque l'Hôte donne le feu vert, **rendez le portefeuille** au joueur à votre droite. Au même moment, **votre portefeuille vous est rendu** par le joueur à votre gauche. Rassemblez les cartes que le joueur à votre gauche vous a rendues et celles que vous avez choisies entre les deux offres du joueur à votre droite : ce sont les cartes avec lesquelles **vous jouerez ce tour-ci.**

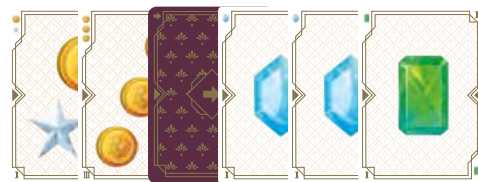


SAVOIR FAIRE UN BON PARTAGE

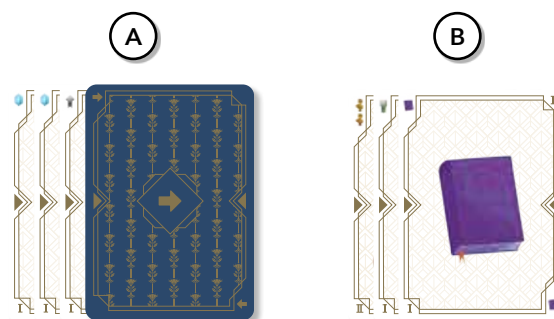
La façon dont chaque joueur constitue sa collection va définir la valeur de ses différentes richesses. Au moment d'élaborer votre partage, vous devrez donc faire montre de vos talents de marchandage en créant l'offre parfaite, celle qui poussera votre adversaire à choisir ce que vous aurez décidé, vous laissant ainsi le butin le plus savoureux !



Pour y parvenir, il vous faudra également faire preuve de finesse, car si le groupe le plus intéressant (celui que vous voulez garder pour vous) est trop évident, on vous restituera très probablement l'autre moitié !



Enfin, mettez-y du piquant : gemmes ou or ? Obligez votre adversaire à renoncer à quelque chose d'alléchant pour obtenir ce qu'il veut !



À la fin de la phase de partage, ajoutez les cartes qui vous ont été rendues avec votre portefeuille, carte Séparateur incluse (A), aux cartes que vous avez prises dans celui de votre adversaire (B). Ce sont vos gains pour le tour en cours.

RÉSOLUTION

Lors de cette phase, les joueurs agissent à nouveau **simultanément**. Jouez toutes vos **cartes Ressource** et votre **carte Séparateur** devant vous, **une par une**, en appliquant leurs effets. Ce faisant, vous pourrez également déclencher des **effets bonus** grâce aux cases spéciales (voir page 7).

CARTES RESSOURCE

Lorsque vous jouez une **carte Ressource**, avancez de 1 case sur la piste Ressource correspondante pour **chaque icône Ressource** indiquée au centre de cette carte.



Cette carte vous permet de gagner 3 Livres.

Bien que cela soit vrai pour la plupart des icônes Ressource (**Prestige, Livre, Œuvre d'art, Topaze, Émeraude** et **Or**), certaines cartes Ressource disposent d'icônes spéciales, appelées **icônes Sceau**. Ces dernières ne **correspondant pas** à une piste spécifique, elles peuvent être utilisées comme des **jokers** pour des groupes de pistes donnés. Il existe trois types d'icônes Sceau :



Les **Sceaux Diamant** et les **Sceaux Carré** correspondent chacun à l'un des groupes de pistes Sceaux représentés en bas de votre plateau. Avancez alors de 1 case sur la piste Sceaux de votre choix parmi celles du **groupe correspondant**.



Les **Sceaux Étoile** font office de **jokers** et remplacent n'importe quel Sceau. Avancez alors de 1 case sur la piste Sceaux **de votre choix**.

Si une carte indique **plus de 1 icône Sceau**, vous pouvez appliquer leurs effets sur la même piste ou sur des pistes différentes.

Remarque : *Chaque piste Sceaux est liée à une Ressource spécifique (indiquée par le symbole figurant sur l'icône même de la piste). C'est un point important intervenant dans le décompte des Contrats (voir page 10).*

CARTE SÉPARATEUR

Votre carte Séparateur agit également comme un **joker** lors de cette phase, vous permettant d'obtenir une avancée de 1 case sur la piste de votre choix (y compris les pistes Sceaux). N'oubliez donc pas de la jouer devant vous et d'appliquer son effet !



Remarque : *Les cartes Séparateur sont très utiles ! Il peut arriver que le joueur à votre droite et vous manquez de la même Ressource. Utilisez alors votre carte Séparateur pour gérer cet imprévu et reprendre le contrôle de votre stratégie !*

ICÔNES RESSOURCE



PRESTIGE



TOPAZE



SCEAU DIAMANT



LIVRE



ÉMERAUDE



SCEAU CARRÉ



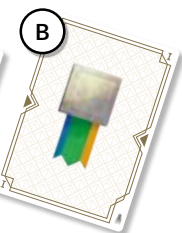
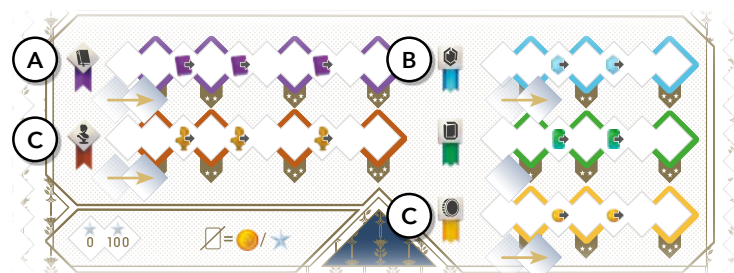
ŒUVRE D'ART



OR



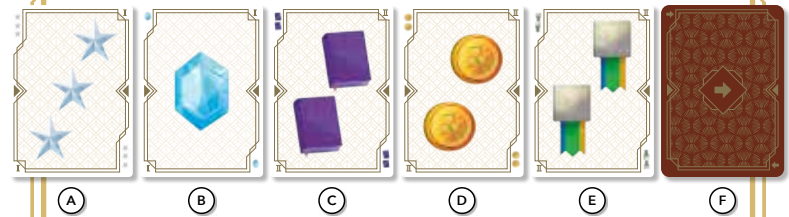
SCEAU ÉTOILE



Les Sceaux Diamant (avec une bannière marron/violette) peuvent être utilisés pour avancer sur n'importe quelle piste Sceaux du côté gauche (A). Les Sceaux Carré (avec une bannière bleue/verte/jaune) peuvent être utilisés pour avancer sur n'importe quelle piste Sceaux du côté droit (B).

Les Sceaux Étoile (avec une bannière blanche) peuvent être utilisés pour avancer sur n'importe laquelle de ces pistes (C).

EXEMPLE DE RÉOLUTION



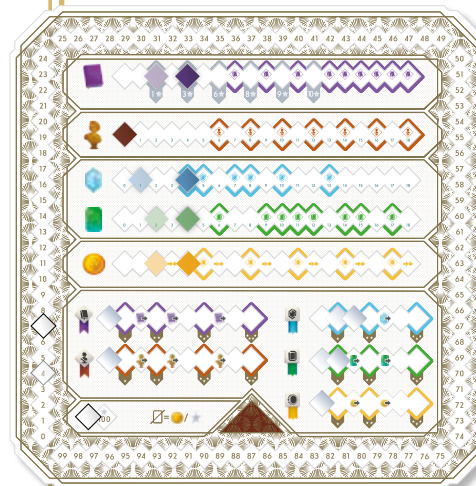
À la fin de la phase de partage, Léo dispose de 5 cartes Ressource en plus de sa carte Séparateur, à jouer au cours de la phase de résolution.

En jouant la carte (A), Léo avance de 3 cases sur sa piste Prestige (ce qui lui fait immédiatement gagner 3 points de Prestige). La carte (B), quant à elle, lui permet d'avancer de 1 case sur sa piste Topazes, et la carte (C) le fait avancer de 2 cases sur sa piste Livres.

Avec la carte (D), les choses commencent à devenir intéressantes : en gagnant 2 Or, Léo atteint une case ➡➡, ce qui lui permet de bénéficier de 2 avancées gratuites, à dépenser sur n'importe quelle piste (sauf la piste Or elle-même). Il décide de les utiliser sur sa piste Émeraudes.

La carte (E), de son côté, comporte 2 icônes Sceau Carré. Chacune peut être résolue séparément : Léo en dépense une pour avancer sur sa piste Sceaux Topaze, atteignant ainsi une icône ➡ et gagnant 1 avancée supplémentaire sur sa piste Topazes, à utiliser immédiatement. Il dépense l'autre sur sa piste Sceaux Émeraude, atteignant cette fois-ci une case spéciale avec effet de décompte. Cela n'a pas d'intérêt dans l'immédiat mais sera utile en fin de partie.

Il ne reste plus à Léo que la carte (F) : la carte Séparateur. Cette carte peut être utilisée à chaque tour pour bénéficier de 1 avancée sur la piste de son choix. Comme un décompte des Gemmes doit bientôt avoir lieu, Léo décide de l'utiliser sur sa piste Gemmes la moins avancée afin de s'y préparer au mieux.



VENDRE DES CARTES

À tout moment pendant la phase de résolution, au lieu de gagner les Ressources d'une carte, vous pouvez la «vendre», c'est-à-dire **la jouer face cachée**. Pour chaque carte que vous vendez, **ignorez les icônes** indiquées au recto : avancez simplement de **1 case** sur votre **piste Or** ou votre **piste Prestige**.



Remarque : Vendre une carte est également intéressant lorsque vous avez dans votre main une carte Ressource dont la piste est déjà au maximum. Cela vous permet malgré tout de gagner de l'Or ou du Prestige.

CASES SPÉCIALES

EFFETS INSTANTANÉS

En progressant sur vos différentes pistes, vous atteindrez des **cases spéciales** vous permettant de débloquer d'autres avancées.

Sur la piste Or : Si vous atteignez ou traversez une case comportant l'**icône Double flèche** ➡➡, avancez **immédiatement de 2 cases** sur la piste de votre choix, à l'**exception** de la piste Or elle-même. Vous ne pouvez pas répartir ce bonus entre différentes pistes.

Sur les pistes Sceaux : Si vous atteignez ou traversez une case comportant une **icône Ressource** (🟪 🟩 🟦 🟧 🟨), avancez **immédiatement de 1 case** sur la **piste Ressource correspondante**.

EFFETS INSTANTANÉS

Certaines cases spéciales ne débloquent pas d'avancées gratuites mais disposent d'effets s'activant lorsque certains **décomptes** sont déclenchés (voir Décompte, page 9). Ces cases possèdent une **bordure épaisse**.



Sur la piste Livres : Certaines cases indiquent une **valeur de Prestige**. Aucun effet n'est déclenché lorsque vous atteignez ou traversez l'une de ces cases, mais elles contribuent à votre **décompte des Livres** (pour plus de détails, voir page 9).



Sur de nombreuses pistes : Certaines cases des pistes Livres, Œuvres d'art, Topazes, Émeraudes et Or comportent une **icône Contrat**. Aucun effet n'est déclenché lorsque vous atteignez ou traversez l'une de ces cases, mais elles contribuent à votre **décompte des Contrats** en fin de partie (pour plus de détails, voir page 10).



Sur les pistes Sceaux : Certaines cases sont associées à des **bannières étoilées** (de 1 à 4 étoiles). Aucun effet n'est déclenché lorsque vous atteignez ou traversez l'une de ces cases, mais elles contribuent à votre **décompte des Contrats** en fin de partie (pour plus de détails, voir page 10).

MARCHÉ

Il est maintenant temps de mettre à jour la valeur du **Marché de l'art**.

Une fois que tous les joueurs ont terminé la phase de résolution, l'Hôte révèle le **jeton Marché** situé sous la case actuelle de la piste Tour. Les jetons Marché peuvent indiquer une valeur comprise entre 0 et 4 : l'Hôte doit alors avancer d'autant de cases le curseur Marché situé en bas du plateau central.

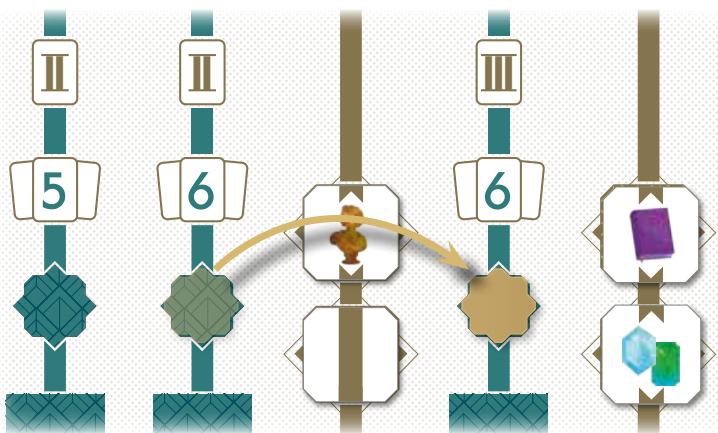
Remarque : *Au cours de la partie, la flèche dans la case centrale du curseur Marché doit toujours pointer vers la somme des chiffres indiqués sur les jetons Marché révélés jusqu'à présent.*

Lors du décompte des Œuvres d'art (voir page 9), la position du curseur Marché et le niveau de votre piste Œuvres d'art déterminent le nombre de points de Prestige que vous gagnez.

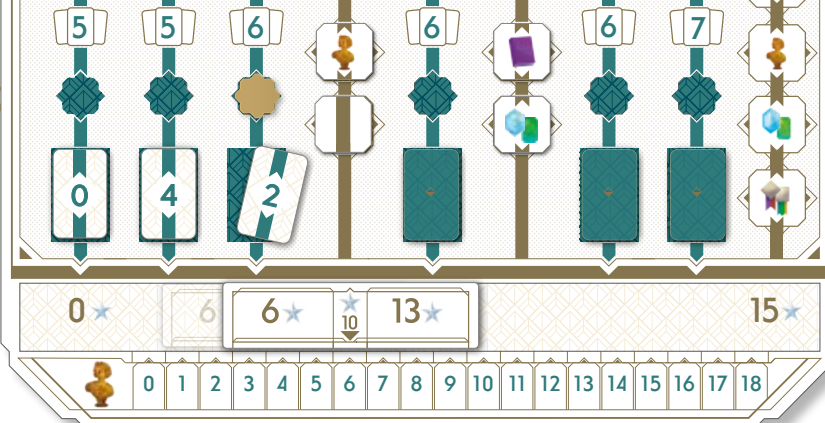
FIN DE TOUR

Après avoir mis à jour la valeur du Marché de l'art, l'Hôte doit avancer de 1 case le **marqueur Tour**. Il y a alors **trois possibilités** :

- Si le marqueur ne **dépasse aucune ligne de décompte**, procédez à la mise en place d'un nouveau tour. Reprenez en main **toutes les cartes Ressource** que vous avez jouées ce tour-ci (y compris les cartes que vous avez vendues en les jouant face cachée), puis **commencez un nouveau tour**.
- Si le marqueur **dépasse une ligne de décompte**, un **décompte de milieu de partie** est déclenché (voir page 9). Appliquez **immédiatement** ses effets, puis procédez à la mise en place d'un nouveau tour comme décrit ci-dessus.
- Si le marqueur **se trouve déjà dans la dernière case de la piste Tour**, **la partie est terminée**. Procédez à la **Fin de la partie** (voir page 9).



Dans l'exemple ci-dessus, lorsque la ligne de décompte est franchie, seul le décompte des Œuvres d'art est déclenché.



Le dernier jeton Marché révélé indique une valeur de 2. Le curseur Marché est alors avancé de 2 cases : la valeur du Marché de l'art est désormais de 6.

JETONS MARCHÉ

Le jeu contient 1 jeton Marché de valeur 0, 2 jetons Marché de valeur 1, 3 jetons Marché de valeur 2, 2 jetons Marché de valeur 3, et 1 jeton Marché de valeur 4.

Puisque 6 de ces jetons sont révélés au cours d'une partie, le Marché de l'art peut avoir une valeur minimale de 8 et atteindre une valeur maximale de 16.



► FIN DE LA PARTIE

La partie se termine lorsque le dernier tour est fini et que le décompte final a été résolu. Le joueur qui comptabilise alors le plus de points de Prestige l'emporte.

En cas d'égalité, nous laissons ces joueurs se « partager » la victoire !

► DÉCOMPTE

Il existe quatre types de décomptes : **Livres**, **Œuvres d'art**, **Gemmes** et **Contrats**. Ils se déclenchent tous à la **fin du dernier tour**, juste avant la fin de la partie.

En ce qui concerne les **décomptes de milieu de partie**, ils sont déclenchés lorsque le marqueur Tour franchit une ligne de décompte au cours de la phase de fin de tour (voir page 8). Cela se produit à la **fin des 3^e et 4^e tours**.

Lorsqu'une ligne de décompte est franchie, vérifiez quels sont les **2 jetons Décompte** qui y sont placés : les **décomptes correspondants** se produisent **immédiatement**.

Chaque jeton Décompte est d'un type unique : 3 d'entre eux déclenchent respectivement les décomptes des **Livres**, des **Œuvres d'art** et des **Gemmes**. Le quatrième est un jeton « **Aucun décompte** » : il n'a donc **aucun effet**.

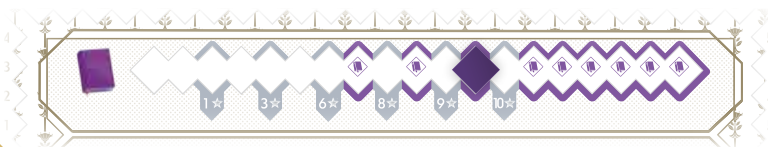
Remarque : Cela signifie que l'un des décomptes de milieu de partie en déclenche deux de types différents, tandis que l'autre n'en déclenche qu'un seul.

Si vous avez atteint la **fin de la piste Prestige** (99 points) et que vous devez gagner encore davantage de prestige, avancez votre cube blanc sur la **case « 100 »** de la piste **+100** pour indiquer que vous avez effectué un tour complet de la piste Prestige.

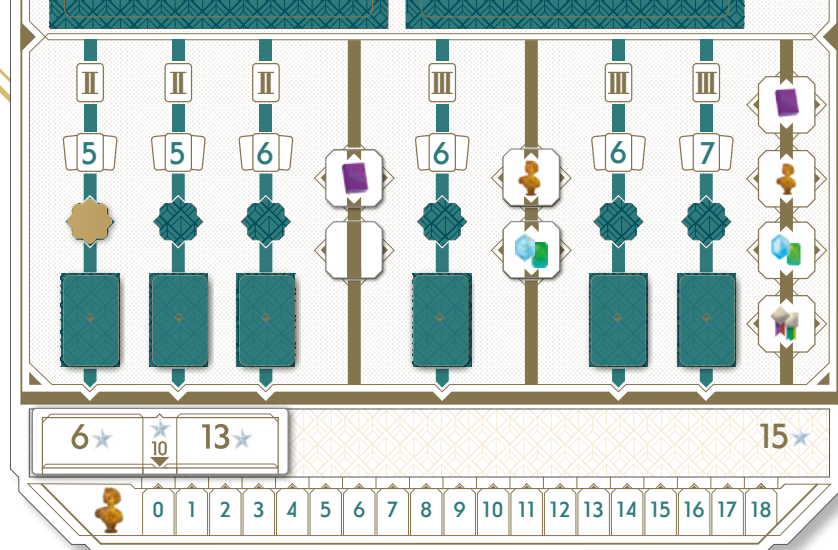
DÉCOMPTE DES LIVRES

Certains disent que le savoir est le plus précieux des trésors... Cela fait débat, mais lorsque ce savoir est conservé sous forme de livres anciens, rares et précieux, la question ne se pose plus !

Lorsqu'un **décompte des Livres** est déclenché, identifiez la case associée à la **plus grande valeur de Prestige** que vous avez atteinte ou dépassée sur votre piste Livres. Vous gagnez dès lors **autant de points de Prestige que la valeur indiquée sur cette bannière**.



Si un décompte des Livres était déclenché dans cette configuration, vous gagneriez 9 points de Prestige pour la piste Livres.



Du fait de la position des jetons Décompte dans l'exemple ci-dessus, seul un décompte des Livres est déclenché à l'issue du 3^e tour, tandis qu'un décompte des Œuvres d'art et un décompte des Gemmes seront déclenchés après le 4^e tour. Ces trois types de décomptes seront à nouveau résolus à la fin du dernier tour, auxquels s'ajoutera le décompte des Contrats.

DÉCOMPTE DES ŒUVRES D'ART

La valeur des œuvres d'art a tendance à augmenter avec le temps, et plus vous avez d'œuvres dans votre collection, mieux c'est !

Lorsqu'un **décompte des Œuvres d'art** est déclenché, vous devez comparer le **niveau actuel** de votre **piste Œuvres d'art** avec la position du **curseur Marché** sur le plateau central. Vous gagnez dès lors **autant de points de Prestige que la valeur indiquée par le Marché de l'art** pour le niveau de votre piste Œuvres d'art.



Du fait de la position du curseur Marché dans cet exemple, le Marché de l'art donne 0 point pour les niveaux 0-2 de votre piste Œuvres d'art ; 6 points pour les niveaux 3-5 ; 10 points pour le niveau 6 ; 13 points pour les niveaux 7-9 ; et enfin 15 points pour les niveaux 10 et plus.

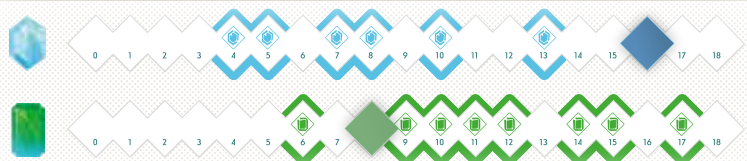


Le niveau actuel de cette piste Œuvres d'art est de 9. Conformément aux valeurs du Marché de l'art décrites ci-dessus, vous gagneriez donc 13 points.

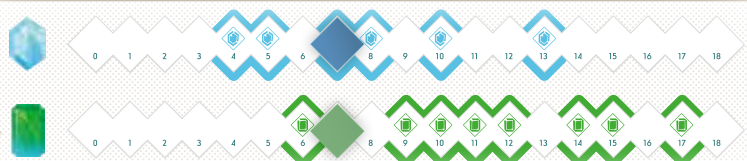
DÉCOMPTE DES GEMMES

Les gemmes sont une affaire délicate : plus vous en possédez d'un type, plus vous en voulez de l'autre. Les gemmes les plus rares sont celles qui ont le plus de valeur à vos yeux.

Lorsqu'un **décompte des Gemmes** est déclenché, vous gagnez **autant de points de Prestige que le double de la valeur** indiquée sur votre **piste Gemmes la moins avancée**.



Au vu des valeurs de vos pistes Gemmes, puisque votre piste la moins avancée (la piste Émeraudes) a une valeur de 8, vous gagneriez 16 points (8×2) lors d'un décompte des Gemmes.



Dans cet exemple, vos deux pistes Gemmes sont à égalité avec une valeur de 7. Si un décompte des Gemmes était déclenché dans cette situation, vous ne gagneriez des points que pour l'une d'entre elles, soit un total de 14 points (7×2).



DÉCOMPTE DES CONTRATS

Les Contrats et les Sceaux sont étroitement liés. Les Contrats s'obtiennent en avançant sur la plupart des pistes Ressource, mais ils ne valent rien si vous n'avez pas les Sceaux attestant de leur authenticité.

Lorsque le **décompte des Contrats** a lieu, à la fin du dernier tour, vous gagnez, pour chaque piste Ressource, **autant de points de Prestige que le nombre d'icônes Contrat** que vous y avez débloqués multiplié par le niveau que vous avez atteint sur la **piste Sceaux correspondant à la Ressource** (identifiable par le symbole présent sur chaque icône Sceau).

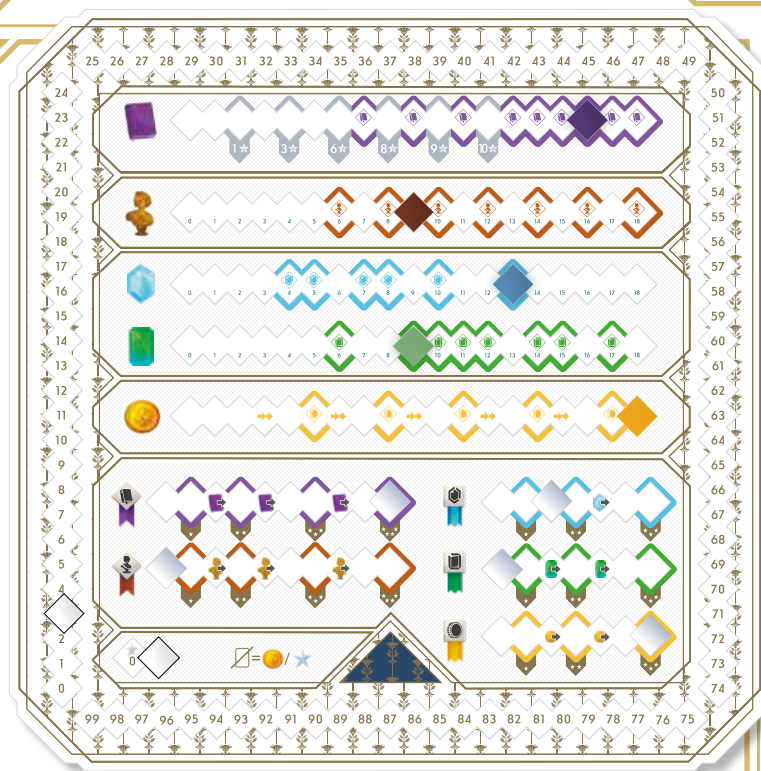
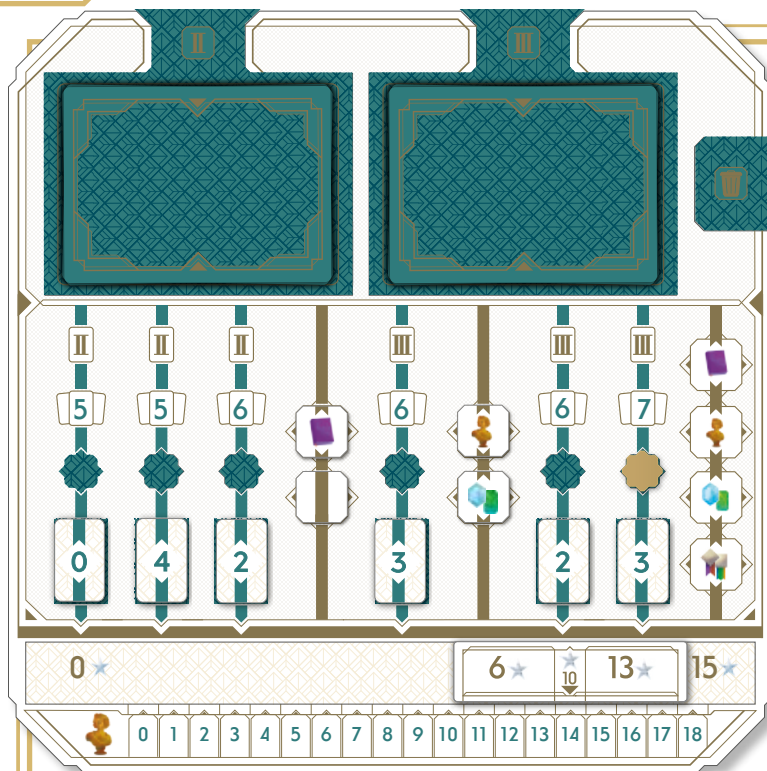
Résolvez dès lors les étapes ci-dessous, une Ressource après l'autre :

- Comptez le nombre d'**icônes Contrat** (cases au contour coloré) que vous avez atteintes ou dépassées sur la **piste d'une Ressource donnée**.
- Ajoutez à ce résultat toutes les **icônes Contrat** correspondant à cette Ressource indiquées sur votre **tuile Personnage**.
- Relevez le nombre d'**icônes** ☆ indiquées sur la **dernière bannière** que vous avez atteinte ou dépassée sur la piste Sceaux correspondante.
- Multipliez le nombre de vos icônes Contrat par le nombre de ces icônes ☆ : vous obtenez la valeur de Prestige de vos Contrats pour cette Ressource.
- Passez à la **piste Ressource suivante** et répétez les étapes ci-dessus.



Thomas a 5 Contrats sur sa piste Livres et 4 Contrats sur sa piste Œuvres d'art. Il a également 1 Contrat de chacun de ces deux types sur sa tuile Personnage, ce qui porte son total à 6 Contrats Livres et 5 Contrats Œuvres d'art.

Comme il est arrivé à la fin de sa piste Sceaux Livres, Thomas a atteint la bannière comptant 4 icônes ☆. Chacun de ses Contrats Livres lui rapporte donc 4 points, soit un total de 24 points (6×4). Pas mal du tout ! En revanche, il n'a dépassé que la bannière comptant 2 étoiles sur sa piste Sceaux Œuvres d'art, ce qui signifie que ses 5 Contrats Œuvres d'art lui rapportent uniquement 2 points chacun, soit un total de 10 points.



EXEMPLE DE DÉCOMPTE DE FIN DE PARTIE

À la fin de la partie, les décomptes des Livres, des Œuvres d'art et des Gemmes sont à nouveau tous déclenchés. Camille obtient largement les 10 points maximaux octroyés par le décompte des Livres, mais elle est trop peu avancée sur la piste Œuvres d'art pour en obtenir des points compte tenu des valeurs actuelles du Marché de l'art. En ce qui concerne le décompte des Gemmes, ce sont les Émeraudes qu'elle a le moins avec un niveau de 9, ce qui lui rapporte 18 points (9×2). Son total est pour le moment de 28 points.

Il est maintenant temps d'effectuer le décompte des Contrats, une Ressource à la fois ! Camille a 7 Contrats sur sa piste Livres et 1 de plus sur sa tuile Personnage, soit un total de 8 Contrats Livres. Comme elle a maximisé sa piste Sceaux Livres, chacun de ses 8 Contrats Livres lui rapporte 4 points, soit un total de 32 points (8×4). En revanche, sa piste Sceaux Œuvres d'art est bloquée au niveau 0, donc ses 2 Contrats Œuvres d'art ne lui rapportent aucun point (2×0). L'art n'est décidément pas le fort de Camille...

En ce qui concerne les Gemmes, Camille a 6 Contrats Topazes valant 1 point chacun, et 2 Contrats Émeraudes ne lui rapportant rien, car elle n'a pas atteint la première bannière de la piste Sceaux correspondante. C'est donc un petit 6 points pour les Gemmes. Enfin, Camille a maximisé sa piste Or, ce qui lui accorde 5 Contrats Or, auxquels s'ajoutent les 2 Contrats Or de sa tuile Personnage. Chacun de ses 7 Contrats lui rapporte 3 points grâce à sa piste Sceaux Or là aussi maximisée, pour un total de 21 points (7×3).

La collection de Camille lui permet donc de gagner un impressionnant total de 87 points lors du seul décompte final ! Ayant déjà gagné 16 points lors des décomptes de milieu de partie, elle termine la partie avec un total de 103 points de Prestige !



▶ RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES POUR 2 JOUEURS

Lors d'une partie à 2 joueurs, quelques différences sont à observer :

- **Lors de la mise en place.** À l'étape 13, après que l'Hôte a distribué 4 cartes de niveau I à chaque joueur, ne rangez pas les cartes restantes dans la boîte. Au lieu de cela, placez-les près des autres paquets de cartes, face cachée, à côté du plateau central.
- **Lors de la phase de distribution.** Lorsque l'Hôte distribue les cartes Ressource, en plus de distribuer 1 carte Ressource du niveau indiqué pour le tour en cours, il doit distribuer **1 carte Ressource du niveau inférieur.**

Remarque : La taille maximale de main autorisée ne change pas, vous risquez donc de devoir vous défaire de plus de cartes, et ce plus souvent que dans une partie comptant davantage de joueurs.

Par exemple, si le plateau central indique de distribuer des cartes de niveau III pour ce tour, l'Hôte doit également distribuer 1 carte de niveau II à chaque joueur.



SURVEILLEZ VOS VOISINS

Dans The Great Split, votre expérience de jeu est grandement influencée par la façon de jouer des adversaires assis à votre gauche et à votre droite. Lorsque vous enchaînez plusieurs parties avec un même groupe de joueurs, nous vous recommandons donc de changer régulièrement de place. Avec de nouveaux voisins surgissent de nouveaux défis !

PLATEAU CENTRAL



Niveau des cartes à utiliser pendant la phase de distribution

Taille maximale de main autorisée

ICÔNES DES CARTES



Avancez sur la piste Prestige



Avancez sur la piste Livres



Avancez sur la piste Œuvres d'art



Avancez sur la piste Topazes



Avancez sur la piste Émeraudes



Avancez sur la piste Or



Avancez sur la piste Sceaux Diamant



Avancez sur la piste Sceaux Carré



Avancez sur n'importe quelle piste Sceaux



Avancez sur n'importe quelle piste

CASES SPÉCIALES (EFFET IMMÉDIAT)



Avancez immédiatement de 2 cases sur la piste de votre choix (sauf la piste Or)



Avancez immédiatement sur la piste Livres



Avancez immédiatement sur la piste Œuvres d'art



Avancez immédiatement sur la piste Topazes



Avancez immédiatement sur la piste Émeraudes



Avancez immédiatement sur la piste Or

DÉCOMPTE DES CONTRATS



Contrat Livres



Contrat Œuvres d'art



Contrat Topazes



Contrat Émeraudes



Contrat Or



Points de Prestige gagnés lors du décompte des Livres



Valeur de Prestige de chaque Contrat à associer à la Ressource correspondante lors du décompte des Contrats



Sceau Livres



Sceau Œuvres d'art



Sceau Topazes



Sceau Émeraudes



Sceau Or

CRÉDITS

Auteurs : Hjalmar Hach, Lorenzo Silva

Illustrations : Weberson Santiago

Cheffe de projet : Carola Corti

Direction artistique : Lorenzo Silva

Conception graphique : Noa Vassalli, Fabio Frencl

Livret de règles : Carola Corti, Alessandro Pra'

Relecture : William Niebling, Alessandro Pra'

Traduction française : MeepleRules.fr

Relecture française : Maëva Debïeu Rosas, Robin Houpièr

Graphisme version française : Vincent Mougénot

© 2022 HORRIBLE GUILD
HORRIBLE GUILD, THE GREAT SPLIT
et leurs logos sont TM de Horrible
Games S.r.l.
Via California, 3 - 20144 Milan - ITALY
VAT ID : IT 09469990965
horribleguild.com



Édition française distribuée en exclusivité
par IELLO. Fabriqué en Chine.

© 2023 IELLO

IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341
54180 Heillecourt, FRANCE

www.iello.com



Chère joueuse, cher joueur, nos jeux sont assemblés avec le plus grand soin. Toutefois, s'il venait à manquer quoi que ce soit à votre exemplaire, nous en sommes désolés. Veuillez nous en informer en écrivant à l'adresse suivante : sav@iello.fr