



But du jeu:

Devenez le Maître du STYX en ayant sous votre contrôle tous les coléreux y vivant (ou la majorité des survivants).

Matériel :

- 36 cartes « Coléreux »,
les « Coléreux » possèdent
trois données :
 - leur Faction qui symbolise
leur appartenance
 - leur Force qui symbolise
leur degré de combat
 - leur Faculté qui symbolise
leur pouvoir de combat
- 6 cartes « STYX »,
avec pour chacune une Faction
et une Force différentes.
- 2 cartes « Nocher »,
indiquant la Faculté de Phlégyas.
(détail des **Facultés** au dos de la règle)
- 1 règle de jeu

Force
(valeur 2)

Faction
(carcasses)

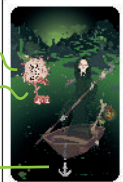
Faculté
(plus petite
différence)



Force
(valeur 3)

Faction
(vermines)

Ancre



Facultés

*Point
d'ancrage*



Fleuve infernal

Le Styx est une rivière qui séparait le monde terrestre des Enfers en l'entourant.

Le **Styx** affluent de la haine, le **Phlégéthon** rivière de flammes, l'**Achéron** le fleuve du chagrin, le **Cocycyte** torrent des lamentations et le **Léthé** ruisseau de l'oubli, convergeaient au centre du monde souterrain vers un vaste marais entourant le **Tartare**, geôle des Titans. La croyance populaire disait qu'on pouvait le traverser sur une barque conduite tantôt par Charon, tantôt par Phlégyas, mais la plupart des traditions affirment que le premier faisait plutôt traverser l'Achéron et le second, le Phlégéthon.

La légende veut également que toute partie du corps qu'on y plongeait devenait invulnérable. Aussi, Thétis plongea-t-elle son fils Achille dans ses eaux et il ne resta vulnérable qu'au talon, la seule partie que Thétis n'avait pas submergée puisqu'elle le tenait par le pied, erreur qui coûta la vie à Achille.

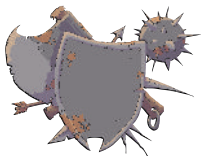
Le serment « sur le Styx » était particulièrement irrévocable. Zeus jura ainsi d'accorder à Sémélé ce qu'elle désirait et dut s'y plier malgré l'horreur du souhait de la jeune femme en question, ce qui causa la mort de celle-ci. Hélios fit une promesse similaire à Phaéton, lui causant aussi la mort. On dit que les Aloades, ayant brisé un serment fait sur le Styx, reçurent un châtement exemplaire, celui de rester attachés dos à dos à tout jamais, dans le vent et les ténèbres.

Le Styx dans d'autres traditions

Le Styx, d'abord uniquement présent dans la tradition grecque, est ensuite apparu dans l'enfer du christianisme, particulièrement dans la Divine Comédie. Dante Alighieri attribuait la garde du Styx au nocher Phlégyas. Il faisait de cette rivière le cinquième cercle de l'enfer, où les coléreux avaient pour châtement de demeurer immergés dans la vase du cours d'eau...

Les Factions :

Des légions de Coléreux peuplent le Styx et ses affluents,
On dénombre 6 factions qu'il vous faudra maîtriser :



- Les Brutes du Styx :

*Des guerriers acharnés emplis
de haine et de violence.*

Une seule option : nager très vite !

- Les Carcasses du Léthé :

*Leurs corps et leurs identités sont
tombés dans l'oubli, mais leurs plaintes
peuvent vous faire couler dans les limbes.*



- Les Ignés du Phlégéthon :

*Les Brasiers vivants du fleuve
de flammes n'ont qu'une devise :
Torture et Brûlure !*

- Les Maudits du Cocyte :

*Une fois leurs regards croisés,
vous réaliserez toutes vos erreurs...
Mais il sera trop tard pour les réparer !*

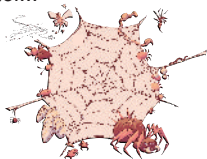


- Les Toxiques de l'Achéron :

*Nés de la source empoisonnée
du fleuve, ces êtres visqueux ont
le contact mortel...*

- Les Vermines du Tartare :

*Pour garder pris au piège les êtres
les plus terrifiants, il faut des monstres
plus terrifiants encore !*

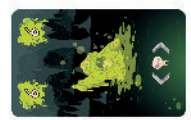


Mise en place :

- 1- Placez les cartes « Nocher » l'une au-dessus de l'autre en faisant coïncider les méandres du fleuve.
- 2- Mélangez les cartes « STYX » et placez-les les unes à côté des autres, face cachée. Elles forment le STYX.
- 3- Chaque joueur retourne deux cartes du STYX et les place avec les ancres tournées vers lui.
- 4- Le joueur qui a retourné la carte avec la force la plus faible retourne une troisième carte du STYX et la place avec l'ancre tournée vers lui.

Exemple de mise en place :

Deux Coléreux retournés



Pioche des Coléreux

Patricia



STYX

Ludovic



- 5- La dernière carte « STYX » est placée perpendiculairement aux cartes « Nocher » en désignant de son ancre le point d'ancrage : « Faculté nulle ». Cette carte est appelée « Phlégyas ».
- 6- Mélangez les cartes « Coléreux » et placez-les face cachée en pile, à proximité du STYX pour former la pioche.
- 7- Chaque joueur pioche une carte « Coléreux ».
- 8- Retournez deux cartes « Coléreux » face visible et placez-les à côté de la pioche.
- 9- Le premier joueur est celui qui n'a que deux cartes « STYX » avec les ancres tournées vers lui.



Ludovic sera le premier joueur car il n'a que 2 ancres placées vers lui.

Cartes Nocher



La carte « STYX » (Vermine de Force 3) est la carte « Phlégyas » de cette partie.



Phlégyas

Déroulement :

A votre tour, vous pouvez :

Soit piocher une carte « Coléreux » visible et vous jouez un « Coléreux » de votre main en suivant les règles de pose.

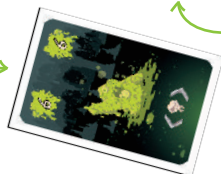
Soit, si vous avez moins de 4 cartes en main, choisir de piocher une carte « Coléreux » face cachée et votre tour est terminé.

ATTENTION : Si vous possédez 4 cartes « Coléreux » en main, vous êtes obligé de piocher une carte « Coléreux » visible et donc de poser.

Exemple de pose : **1-** Ludovic a en main la Brute de Force 3. Il décide de poser en piochant le Toxique de Force 6. Sa Brute peut être posée soit sur le Maudit de Force 4, soit sur l'Igné de Force 2. Ludovic choisit de poser sur l'Igné :

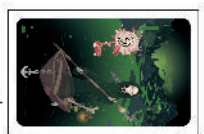
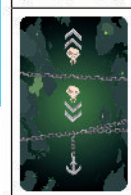
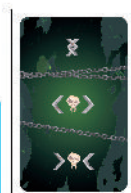


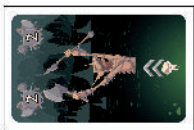
Main de Ludovic :



Règle de pose :

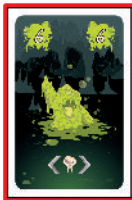
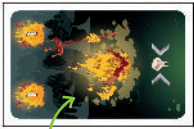
- Ne posez jamais un « Coléreux » sur une carte qui possède la même Faction ou la même Force que lui, sauf si la Faculté dit le contraire.
- Posez une carte en respectant sa Faculté (cf. p.12).
- Après chaque « Coléreux » posé, déplacez « Phlégyas » en face du symbole de la Faculté du « Coléreux » joué.
- Si le « Coléreux » posé est de la même Faction ou de la même Force que « Phlégyas », ne piochez pas mais rejouez obligatoirement un nouveau « Coléreux » de votre main, sauf si vous n'en avez plus.
- Terminez votre tour de pose en retournant, s'il en reste, un « Coléreux » de la pioche, pour compléter la pioche visible.



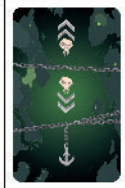


3- La Brute jouée possède la même Force que Phlégyas.

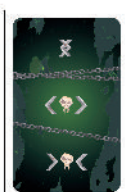
Ludovic doit donc poser un nouveau Coléreux : il pose son Toxique de Force 6 sur la Carcasse de Force 1.



5- Le tour de Ludovic est terminé. Un nouveau Coléreux est retourné. C'est au tour de Patricia.



2- Phlégyas
est déplacé sur :



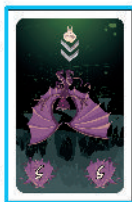
4- Phlégyas
est déplacé sur :



6- Patricia décide également de poser en piochant l'Igné de Force 1. En utilisant la Faculté de « Phlégyas », Patricia pose la Brute de Force 6, qu'elle avait en main au départ, sur le Maudit de Force 4 (elle ne peut pas poser sur le Coléreux de Force 3 qui est aussi une Brute car on ne pose pas sur la même faction). Phlégyas ne bouge pas, un nouveau Coléreux est retourné : c'est la Vermine de Force 5.

- C'est au tour de Ludovic, qui décide de piocher un Coléreux face cachée. Patricia fait de même. Ludovic reprend le risque de piocher un autre Coléreux face cachée.

7- Patricia décide de poser en piochant la Vermine de Force 5 qu'elle pose sur la Brute de Force 3 (Phlégyas ne bouge pas vu que la faculté est identique !). Comme la carte posée est une Vermine, donc de la même Faction que Phlégyas, Patricia doit rejouer !



8



7

à ce stade, Patricia contrôle 4 Coléreux et Ludovic 1,

Maître du STYX :

- Dès qu'un joueur contrôle les cinq « Coléreux » du STYX (lorsque toutes les cartes sont dirigées vers lui), il gagne automatiquement et devient **le Grand Maître du STYX !**
- Dès qu'il n'y a plus de pioche face visible, donc que l'on ne peut plus poser, la partie s'arrête, et, le joueur avec la majorité des cartes du STYX dirigées vers lui devient **Maître du STYX.**

L'autre joueur vient de passer sur l'autre rive, synonyme d'Enfer...

8- *Patricia décide de poser son Maudit Force 5 sur la Brute de Force 6.*

10- *Le tour de Patricia est terminé. Un Coléreux est retourné (la Carcasse de Force 4), c'est à Ludovic etc...*



6

la partie continue jusqu'à ce que l'un des deux devienne...



9- *Phlégyas est déplacé sur :*



... Le Maître du STYX !

Les Facultés :

- Plus grand :

Posez sur le « Coléreux » du STYX possédant la plus grande Force.

- Plus petit :

Posez sur le « Coléreux » du STYX possédant la plus petite Force.

- Plus grande différence :

Posez sur le « Coléreux » du STYX dont la différence entre sa Force et la Force de votre carte est la plus grande.

- Plus petite différence :

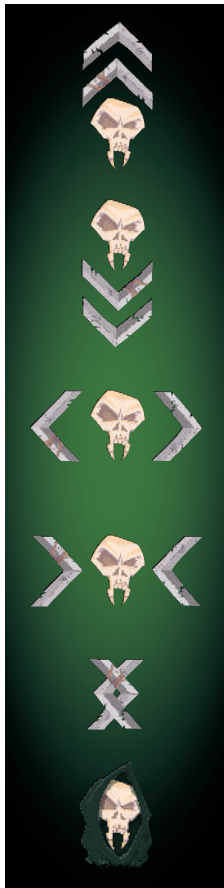
Posez sur le « Coléreux » du STYX dont la différence entre sa Force et la Force de votre carte est la plus petite.

- Même Force / Faction :

Posez sur un « Coléreux » du STYX possédant la même Force ou la même Faction que votre carte.

- Phlégyas :

Posez suivant la Faculté qu'indique la carte « Phlégyas »



(S'il y a plusieurs possibilités, c'est au choix du joueur.)