
OLOMOC
INTRICATION



INTRICATION

LE MODE MULTIJOUEUR

INTRICATION est un mode de jeu alternatif d'Olomòc qui vous permet de disputer des parties à 3 ou 4 joueurs.
Vous aurez ainsi plaisir à planifier conjointement votre cycle de jeu et tenter fort de cette alliance de faire face aux aléas du Bloc de la meilleure des manières.

L'ensemble des règles de base d'Olomòc restent inchangées à l'exception de celles spécifiquement mentionnées dans ce livret de règles.
Veuillez donc suivre les règles adaptées au mode INTRICATION des pages suivantes.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

MISE EN PLACE

NUMÉRO DES JOUEURS

Dans une partie avec le mode de jeu INTRICATION, considérez que les termes **Joueur 1** et **Joueur 2** font références à l'**équipe 1** et l'**équipe 2**.

Déterminez qui joue avec qui pour constituer deux équipes composées de un ou deux joueurs.
À 3 joueurs, un des joueurs constituera donc seul une équipe.

Ensuite chaque équipe lance 5D6 avec un seuil de difficulté de 5+. Celle qui obtient le plus de réussites devient l'**équipe 1** et l'autre **équipe 2.**

COMPOSITION DES CABALES

MÉTHODES DE COMPOSITION

Chaque équipe est composée de deux cabales constituées secrètement avant d'être révélées à l'équipe adverse.

RÉGLES DE COMPOSITION

- L'ensemble des rouages d'une cabale doivent appartenir à la même faction.
- Une cabale doit être constituée de 2 rouages de rang distinct (ex. un rang 1 et un rang 3).
- Pas de doublon. Vous ne pouvez sélectionner, dans votre cabale et au sein de votre équipe, 2 rouages ou équipements/dons qui portent le même nom.

PROPAGANDES ET CARTES D'ACTIVATION

Aucune carte de propagande n'est distribuée aux joueurs en début de partie.

À noter : les rouages appartenant à une même équipe sont tous considérés comme alliés entre eux.

À noter : l'agenda le Cartographe n'est pas jouable avec le mode de jeu INTRICATION.



EXEMPLE DE CONSTITUTIONS DE CABALES

Richard, Olivier et Quentin font une partie à 3 joueurs.
Richard et Olivier décident de jouer ensemble dans la même équipe.
Quentin jouera seul dans une équipe.

Après avoir lancé 5D6, il en ressort que Richard et Olivier sont l'équipe 1 et que Quentin est l'équipe 2.

Richard décide de jouer la faction Famille Urkaras. Il choisit Indra équipée du leurre ténébreux et Maja équipée du complément alimentaire.

Olivier lui choisit de jouer la faction des Autres. Il choisit la Reine équipée d'une carapace et le Chasseur équipé d'une caresse synchrone.

L'équipe 1 est donc composée de :
Indra (leure ténébreux)
Maja (complément alimentaire)
La Reine (carapace)
Le Chasseur (caresse synchrone)

Quentin vu qu'il est seul dans son équipe va donc devoir consituer deux cabales.

Suivant ses choix, l'équipe 2 est composée de :
Pétra Kantor (munitions à haute vélocité)
Hynek Novotny (manuel du diktat)
Oskar Borgo (mouchard)
Sergo Dragoni (dose de mélisse)

Le conseil de Richard :
Si tu veux garder tes amis, ne joue pas Ivo Andrazy !