Long Island, début des années 1920. Sur un air de jazz, un verre à la main, Dorothy Williams et James Miller rivalisent pour attirer l'attention du légendaire Jay Gatsby.

Dans le faste des dîners mondains, ils développent leur influence auprès des figures les plus en vue de la bonne société américaine, prêts à tout pour gravir les marches de la gloire.

Mais dans ce jeu de pouvoir et d'apparences, jusqu'où iront-ils pour se rapprocher du rêve américain incarné par Gatsby ?

PRÉSENTATION & BUT DU JEU

Dorothy et James s'opposent, espérant rallier les personnages présents sur le plateau. À leur tour, ils choisissent une action pour se placer avantageusement sur les 3 lieux du jeu afin d'attirer à eux les personnages.

Pour l'emporter, il leur faut en obtenir 3 de la même famille ou 1 de chacune des 5 familles. Si personne n'y parvient, c'est celui qui totalise le plus de prestige sur les personnages devant lui qui l'emporte.

MATÉRIEL DE JEU

1 plateau de jeu

20 jetons Influence + 1 jeton Ascension (pour Dorothy)

20 jetons Influence + 1 jeton Ascension (pour James)

15 tuiles Personnage (5 familles de 3 personnages)

1 jeton Action recto/verso

4 dalles Cabaret

11 tuiles Action spéciale

4 barrettes Course terminée

MISE EN PLACE

◈ Dépliez le **plateau** ❶ au centre de la table.

◈ Mélangez les **4 dalles Cabaret** et placez-les aléatoirement, face visible, dans l'espace du Cabaret prévu à cet effet ❷.

◈ Mélangez les **15 tuiles Personnage** face cachée et placez-en une sur chacun des 12 emplacements correspondants du plateau : 3 au Cabaret ❸, 4 au Centre financier ❹ et 5 à l'Hippodrome ❺. Remettez les 3 personnages supplémentaires dans la boîte, sans les révéler. Sur chacun des 3 lieux, retournez face visible les **2 tuiles Personnage** situées aux extrémités, comme indiqué sur l'image. L'icône vous rappelle quels personnages doivent être révélés. Au Centre financier et à l'Hippodrome, après révélation des personnages, si celui du bas compte plus d'étoiles que celui du haut, échangez leur position.

◈ Mélangez les **11 tuiles Action spéciale** et formez une pile face cachée à côté du plateau de jeu ❻.

◈ Placez les **4 barrettes Course terminée** à côté ❼.

◈ Choisissez qui de vous ou de votre adversaire endossera le rôle de Dorothy et de James et placez-vous du côté correspondant du plateau. Prenez chacun les **20 jetons Influence** correspondants ❽. Placez les **2 jetons Ascension** sur la case la plus basse du Centre financier, de votre côté du plateau ❾.

◈ Lancez le **jeton Action** en l'air, comme une pièce, pour désigner, selon la couleur obtenue, qui de Daisy ou de James débutera la partie. Donnez-lui le jeton Action ❿. Son adversaire pioche **2 tuiles Action spéciale**, en défausse une et garde l'autre. Il la place face visible sur son emplacement réservé, de son côté du plateau ⓫. Il pose également un jeton de sa couleur sur la case de son choix du Cabaret ⓬.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE & TOUR DE JEU

En commençant par le premier joueur, vous alternez les tours de jeu avec votre adversaire, jusqu'à ce que l'un de vous déclenche la fin de partie.
À votre tour, vous effectuez une des actions de la zone d'actions pour progresser sur 1 ou 2 lieux afin de rallier à vous les personnages présents. Pour l'emporter, vous devez avoir attiré soit les 3 personnages d'une même famille, soit 1 personnage de chacune des 5 familles. Cela met immédiatement fin à la partie.
Si ni vous ni votre adversaire n'arrivez à satisfaire l'une de ces deux conditions, la partie s'arrête lorsque tous les personnages d'un même lieu ont été récupérés. C'est alors le joueur qui possède le plus de prestige sur les personnages devant lui qui l'emporte.

Lieux & personnages

Les lieux accueillent les personnages que vous allez vous partager avec votre adversaire. Les conditions d'obtention des personnages dépendent du lieu où ils se trouvent. Quand vous remplissez une de ces conditions, vous récupérez le personnage correspondant, à la fin de votre tour, toujours après avoir résolu toutes vos actions. Si ce personnage était face cachée, regardez-le et conservez-le face cachée, devant vous. Vous pouvez le consulter à tout moment de la partie.

Sur chaque lieu se trouvent également des cases Bonus qui vous offrent des effets supplémentaires quand vous les atteignez *(voir page 10/11)*.

LE PLATEAU

Le plateau est divisé en 4 zones de jeu. Les 3 lieux (Cabaret, Centre financier et Hippodrome) accueillent les personnages. La zone d'Actions vous permet d'affirmer vos positions sur chacun des 3 lieux grâce à la zone d'actions. Il existe 4 actions principales. Dorothy et James disposent également chacun d'un emplacement réservé de leur côté de la zone d'actions, servant à accueillir les tuiles Action spéciale qu'ils pourront obtenir durant la partie.

LES TUILES PERSONNAGE

Les personnages sont répartis en 5 familles, identifiées par une couleur et un symbole indiqué en haut à droite de la tuile. Chaque personnage possède entre 0 et 3 Prestige, pouvant déterminer le vainqueur en fin de partie si personne ne remplit une autre condition de victoire.

◈ Les pages 5, 6 et 7 expliquent le fonctionnement de chacun des 3 lieux et la façon d'obtenir les personnages qui s'y trouvent.
◈ Les pages 8 et 9 indiquent comment jouer vos jetons sur les différents lieux.

Le Cabaret / 3 personnages

« Dorothy et James passent de table en table, ici pour trinquer avec un spectateur, là pour glisser un mot à l'autre. Dans l'atmosphère effervescente du cabaret, chacun de leurs sourires n'a finalement d'autre but que de rallier les trois mécènes de la soirée à leur cause. »

Pour obtenir des personnages, vous devez positionner judicieusement vos jetons Influence sur les cases du Cabaret.
Créer un chemin ininterrompu d'un bord du plateau au bord au opposé, grâce à vos jetons Influence posés orthogonalement, vous permet d'obtenir, à la fin du tour, le personnage correspondant.
Le personnage du bas s'obtient grâce aux cases ✿.
Si vous occupez les 4 cases ✿ avec vos jetons Influence, vous remportez le personnage à la fin du tour.

À chaque fois que vous jouez un jeton au Cabaret, il doit être adjacent orthogonalement à un autre jeton déjà présent, quel que soit son propriétaire.

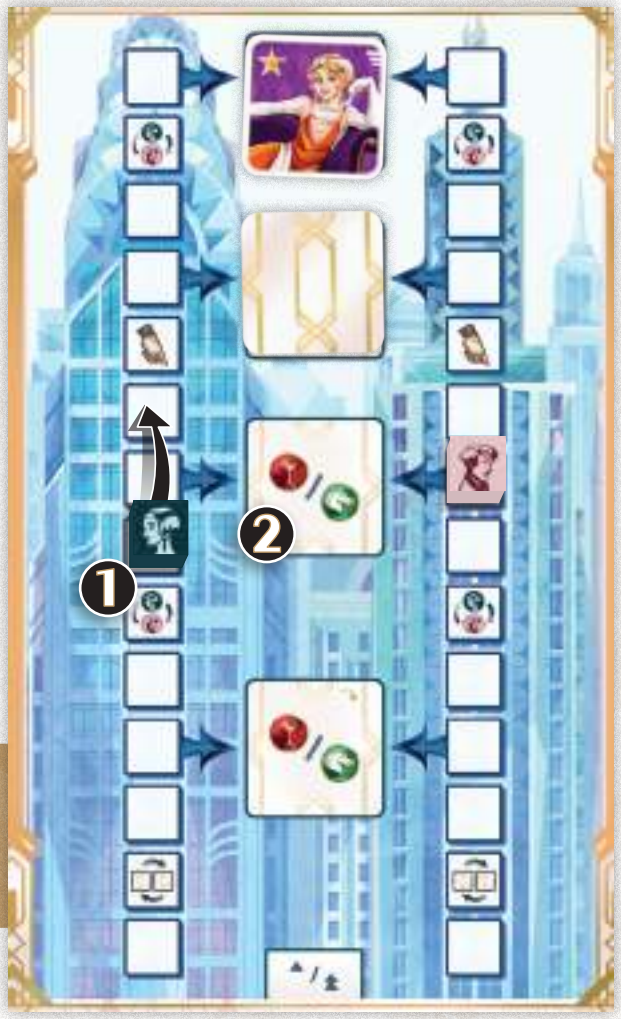
Bruno pose un jeton Influence à sa couleur ❶. Cela lui permet de relier le côté supérieur droit au côté inférieur gauche.
Il occupe également les 4 cases ✿. En fin de tour, il récupère ❷ donc le personnage bleu et le personnage face cachée.

Le Centre financier / 4 personnages

« Dorothy et James gravissent avec hâte les étages du centre de la finance new-yorkaise. Espérant prendre de court leur adversaire, ils veulent ainsi s'assurer du soutien des investisseurs les plus puissants du pays. »

Au Centre financier, vous faites progresser votre jeton Ascension le long du building, de bas en haut. Si votre jeton atteint ou dépasse un personnage, vous l'obtenez à la fin du tour. Vous dévoilez alors une case Bonus dont votre adversaire pourra profiter, en compensation, lorsqu'il atteindra ou dépassera cette case.

À chaque fois que vous avancez votre jeton Ascension au Centre financier, par quelque moyen que ce soit, vous l'avancez de 1 case s'il est plus haut ou à la même hauteur que celui de votre adversaire. Vous l'avancez de 2 cases s'il est plus bas que celui de votre adversaire.



Christine doit avancer son jeton Ascension. Comme elle est en retard, elle avance de 2 cases ❶. Cela lui permet de doubler son adversaire et de profiter du bonus indiqué sur la case Personnage vide ❷.

L'Hippodrome / 5 personnages

« Dans l'ambiance électrique des paris hippiques, Dorothy et James prennent des risques calculés. En pariant sur le bon cheval, ils s'attirent les faveurs des riches propriétaires et tissent de précieux liens avec l'élite du milieu. »

À l'Hippodrome, vous placez vos jetons sur les pistes pour remporter des majorités. À chaque fois que vous jouez un jeton, placez-le sur une piste encore disponible, sur la case vide la plus à gauche. Quand une piste est complète à la fin d'un tour, le joueur qui possède le plus de jetons sur cette piste gagne la tuile correspondante. Il est possible, lors du même tour, de terminer une piste puis de faire basculer la majorité de cette piste, par exemple grâce aux bonus.
Une fois que le personnage a été récupéré, rendez les jetons à leur propriétaire et placez une barrette "Course terminée" sur la piste correspondante : elle n'est plus disponible et plus personne ne peut y poser des jetons jusqu'à la fin de la partie.

Ludo doit poser 2 jetons Influence sur 2 lignes différentes.
▸ *Il pose le premier jeton sur le dernier emplacement de la 3e ligne ❶. Cela lui assure la majorité et lui permettra donc de remporter la tuile Personnage en fin de tour. Il profite également immédiatement du bonus indiqué sur la case.*
▸ *Il pose ensuite son deuxième jeton ❷ sur la dernière case de la 5e ligne. C'est son adversaire qui est majoritaire et il lui permet donc de remporter la tuile Personnage correspondante en fin de tour. Ludo peut toutefois profiter du bonus indiqué sur la case.*

Les Actions

À votre tour, placez le jeton Action, face de votre couleur visible, sur l'une des actions principales disponibles, ou votre action spéciale, si vous en possédez une.
Le joueur qui débute la partie peut placer le jeton Action sur l'action de son choix. Par la suite, le jeton Action doit obligatoirement être déplacé vers une autre action d'un tour sur l'autre. Ainsi, vous ne pouvez jamais réaliser la même action que votre adversaire juste après lui, et inversement.

Si vous utilisez votre action spéciale, elle est définitivement écartée du jeu à la fin de votre tour.

Chaque case Action vous indique sur quel(s) lieu(x) et dans quel ordre vous jouez.

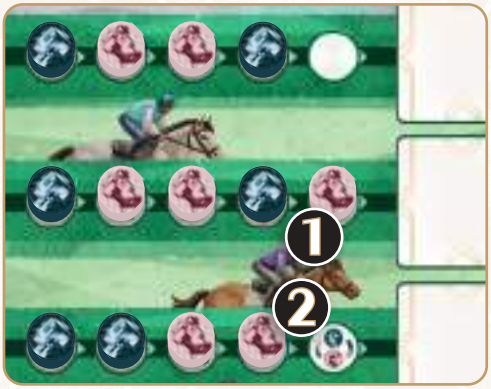
Placez 2 jetons au Cabaret.
Le premier jeton que vous posez doit être adjacent orthogonalement (pas en diagonale) à un jeton déjà en jeu ❶, quel que soit son propriétaire. Le second jeton doit être adjacent au premier que vous avez posé ❷.

Note : *chaque fois que vous posez un jeton Influence au Cabaret, il doit être adjacent orthogonalement (pas en diagonale) à un autre jeton Influence déjà en jeu.*

Commencez par poser 1 jeton au Cabaret ❶. Il doit être adjacent à un jeton déjà en jeu, quel que soit son propriétaire. Ensuite, avancez votre jeton Ascension au Centre financier, de bas en haut ❷. Avancez-le de 1 case s'il est plus haut ou à la même hauteur que celui de votre adversaire. Avancez-le de 2 cases s'il est plus bas.

Commencez par avancer votre jeton Ascension au Centre financier, de bas en haut ❶. Avancez-le de 1 case s'il est plus haut ou à la même hauteur que celui de votre adversaire. Avancez-le de 2 cases s'il est plus bas. Ensuite, placez 1 jeton à l'Hippodrome ❷. Il doit être posé sur une ligne encore disponible, sur la case vide la plus à gauche.

Placez 2 jetons à l'Hippodrome. Ils doivent être posés sur deux lignes différentes encore disponibles, sur la case vide la plus à gauche. S'il ne reste plus qu'une seule ligne disponible, ne posez qu'un seul jeton.



Les Bonus

Sur les 3 lieux se trouvent des cases avec bonus offrant des effets supplémentaires. Au Cabaret et à l'Hippodrome, vous appliquez un bonus **dès que vous posez un jeton dessus**. Au Centre financier, vous appliquez un bonus dès que vous l'atteignez ou le dépassez. Ces bonus sont toujours facultatifs.

Avancez votre jeton Ascension au Centre financier, de bas en haut. Avancez-le de 1 case s'il est devant ou à la même hauteur que celui de votre adversaire. Avancez-le de 2 cases s'il est derrière.

Échangez un de vos jetons Influence contre un jeton Influence de votre adversaire. Vous pouvez échanger des jetons du même lieu ou de 2 lieux différents, à votre convenance. Échanger un jeton ne permet pas de réactiver un éventuel bonus.

Prenez en main 2 personnages du plateau. L'un et l'autre peuvent être face visible et/ou face cachée, et ils peuvent provenir de lieux différents. Consultez secrètement les éventuels personnages qui sont face cachée et gardez leur identité secrète. Vous pouvez ensuite échanger leur place sans changer leur face, cachée ou visible. Si les deux personnages étaient face cachée, ne dites pas à votre adversaire si vous les avez échangés ou non.

Au début du prochain tour de votre adversaire, choisissez l'action qu'il doit jouer. Cela peut être son action spéciale s'il en possède une. Il devra alors la défausser après l'avoir utilisée. Vous ne pouvez pas lui imposer l'action que vous venez d'effectuer.

Placez un de vos jetons Influence au Cabaret ou à l'Hippodrome. Au Cabaret, il doit être adjacent à n'importe quel jeton déjà en jeu; à l'Hippodrome, il doit être posé sur la case libre la plus à gauche de n'importe quelle ligne encore disponible.

Piochez 3 tuiles Action spéciale, choisissez-en une et placez-la dans votre emplacement réservé. Défaussez les 2 autres tuiles. Si vous possédez déjà une Action spéciale sur votre emplacement réservé, vous pouvez l'échanger ou la conserver à la place de celle que vous venez de piocher. Dans tous les cas, vous ne pouvez posséder qu'une seule Action spéciale. Mettez de côté celle que vous ne conservez pas, elle pourra vous rapporter 1 point de prestige en fin de partie. Les Actions spéciales sont détaillées en dernière page de ce livret.

FIN DE LA PARTIE & VICTOIRE

La partie se termine, à la fin d'un tour, dès que vous ou votre adversaire remplissez l'une des deux conditions de victoire suivantes :

- **posséder 3 personnages de la même famille.**
- **posséder au moins 1 personnage de chacune des 5 familles.**

Ce joueur remporte immédiatement la partie.

Si le dernier personnage d'un lieu est attribué **sans** qu'une de ces deux conditions de victoire ne soit remplie, la partie prend immédiatement fin. Dans ce cas, le vainqueur est celui d'entre vous qui compte le plus de prestige sur les personnages qu'il possède. Comptez 1 point de prestige supplémentaire s'il vous reste une tuile Action spéciale sur votre emplacement réservé, ainsi que pour chaque tuile Action spéciale que vous avez mise de côté durant la partie.
En cas d'égalité, celui qui possède le plus de personnages l'emporte. Si l'égalité persiste, faites une nouvelle partie pour vous départager.

CONCEPTION : BRUNO CATHALA ET LUDOVIC MAUBLANC
ILLUSTRATIONS : CHRISTINE ALCOUFFE
MISE EN PAGE : JÉRÔME SOLEIL
RELECTURE : CAMILLE MATHIEU
CHARGÉE DE PRODUCTION : DONIA FAIZ
CHEF DE PROJET : CLÉMENT MILKER

ACTIONS SPÉCIALES

Sauf mention contraire, ces actions spéciales doivent respecter les contraintes et règles de pose habituelles des différents lieux.

Placez 2 jetons Influence au Cabaret. Chacun doit être adjacent à un jeton déjà en jeu, mais ils ne doivent pas nécessairement l'être entre eux.

Placez 3 jetons Influence au Cabaret. Le premier doit être adjacent à un jeton déjà en jeu. Le second doit être adjacent au premier et le troisième adjacent au second.

Placez 1 jeton Influence au Cabaret. Il doit être adjacent à un jeton déjà en jeu, quel que soit son propriétaire. Échangez ensuite un de vos jetons Influence avec un jeton Influence de votre adversaire.

Placez 1 jeton Influence au Cabaret, sur la case vide de votre choix.

Placez 1 jeton Influence au Cabaret, à côté d'un jeton déjà en jeu, quel que soit son propriétaire. Avancez ensuite votre jeton Ascension au Centre financier. Enfin, posez 1 jeton Influence à l'Hippodrome, sur la case vide la plus à gauche d'une ligne encore disponible. Vous devez réaliser ces 3 actions dans cet ordre.

Avancez 2 fois votre jeton Ascension au Centre financier. Si votre premier déplacement vous fait rattraper ou dépasser le pion adverse, le deuxième mouvement ne vous fait avancer que d'une seule case.

Échangez 2 tuiles Personnage puis avancez votre jeton Ascension au Centre financier. Enfin, échangez 1 de vos jetons Influence avec un jeton Influence de votre adversaire. Vous devez réaliser ces 3 actions dans cet ordre.

Placez 2 jetons Influence sur une seule et même ligne disponible de l'Hippodrome, sur les 2 cases vides les plus à gauche.

Placez 3 jetons Influence à l'Hippodrome, sur 3 lignes disponibles différentes. S'il y a moins de 3 lignes disponibles, vous ne placez qu'un seul jeton sur chacune de ces lignes.

Échangez un de vos jetons Influence avec un jeton influence de votre adversaire. Placez ensuite un jeton Influence à l'Hippodrome sur une ligne encore disponible, sur la case vide la plus à gauche.

Placez 1 jeton Influence à l'Hippodrome, sur la case vide de votre choix.