



Création, design et édition : Snappy & Biquette

Vous soupirez déjà d'avoir à lire en tout petit ? Retrouvez notre manuel en format vidéo ou PDF sur notre site web !



narcose.net/index.php/manuel

Comprendre votre destinée

Dans Narcose, vous incarnez un dealer qui doit se débarrasser d'un concurrent (votre adversaire). Il vous incombera donc de refourguer des drogues de façon judicieuse à votre adversaire, de gérer vos rentrées d'argent et d'optimiser votre deck afin de neutraliser votre adversaire avant qu'il ne fasse de même.

Matériel

Le jeu de base contient 118 cartes :

2x Vieux Taz
2x Kétamine
4x Gaz hilarant
1x PCP
3x DXM
2x Liane d'argent
3x Mescaline
2x Psilocybine
2x DMT
3x LSD
3x 2C-B

3x Caféine
3x Cocaine
2x MDMA
3x Speed
2x 3-MMC
2x Méthylphénidate
3x Kratom
3x Codéine
2x Oxycodone
2x Héroïne
3x Alcool
3x GHB
3x Benzo

1x Moo-Gloo
1x Iboga
2x Cannabis
1x Nicotine
1x Datura
2x Paracétamol
2x Sucre
2x Drug Checking
2x Roule-Ta-Paille
2x Eau
2x Prédosage
2x Set & Setting
14x DrojeCoin
1x Thérapie

1x Résidus de synthèse
1x Psychonaute
2x Pochon surprise
1x Bulle spéculative
2x NSA
1x Stand RdR
1x Rainbow surprise
1x Neuroleptiques
1x Cyberattaque
1x Carte de fidélité
1x Initiation douteuse
1x Répression
1x Marché secret
7x Infection

Objectifs

Les deux joueurs commencent chacun avec le même deck, et devront l'améliorer au fil de la partie avec les cartes disponibles, en sélectionnant les plus intéressantes selon leur situation et leur stratégie. Les cartes que vous accumulerez finiront dans votre défausse, qui formera par la suite votre nouveau deck ainsi amélioré.

Il y n'y a que deux façons de gagner une partie de Narcose :

- Mort clinique : Les points de vie  de votre adversaire se trouvent à 0 ou moins.
- Hôpital psychiatrique : Un joueur parvient à avoir 5 cartes hallucinogènes  en zone de jeu à la fin du tour.

Mise en place

Narcose se joue entre 2 joueurs face à face. Chaque joueur possède sa propre zone de jeu où il placera ses cartes durant son tour. Son deck et sa défausse se trouvent à sa droite, et à sa gauche les zones pour les cartes malus et RdR (réduction des risques). Au milieu des deux joueurs se trouve le Darknet, qui est composé de 8 piles. Seules 40 cartes du Darknet sont disponibles par partie sur les 80 au total, ce qui fait varier les styles de jeu et rend chaque partie unique.

Voici à quoi ressemble un partie de Narcose :

Joueur 1



Cartes Infection



Réserve du Darknet



Darknet

Joueur 2



Préparez les decks de base pour chaque joueur composés de 1x *Analyse*, 1x *Sucre*, 1x *Pochon Surprise* et 7x *DrojeCoin*. Ces cartes sont marquées "base" à leur droite.

Formez un tas face visible avec toutes les cartes *Infection*.

Mélangez les cartes événements (verso bleu) et gardez-en 8, les autres ne seront pas utilisées.

3

Mélangez le reste des cartes pour former la réserve du Darknet.

Pour mettre en place le Darknet :

- Formez deux rangées de quatre cartes événements faces cachées.
- Puis placez cinq cartes provenant de la réserve du Darknet faces cachées sur chaque carte événement.
- Retournez face visible la première carte de chaque pile.

Chaque joueur mélange son deck de base et en tire les 5 premières cartes pour former sa main de départ. Le joueur ayant consommé une drogue légale ou illégale le plus récemment commence.

Utilisez une application mobile, le tapis de jeu Narcose si vous l'avez, un papier et crayon ou tout autre moyen pour comptabiliser vos points de vie ♥. Chaque joueur commence avec 25 points de vie, cette valeur ne peut pas être dépassée.

Cartes

Narcose est un jeu de deckbuilding qui se joue exclusivement avec des cartes. Il est donc essentiel de connaître leurs caractéristiques principales.

En voici un aperçu bref :



Symbole de type (s'il n'est pas là, la carte n'est pas une drogue)

Nom de la carte

Type ♦ Voie d'administration ♦ Origine

Coût d'achat sur le Darknet

Effet conditionnel : l'effet à droite ne s'applique que si la condition de gauche est remplie

Effet simple

Texte d'ambiance

Bon à savoir :

- Pensez à lire les spécificités des effets p.7 et la FAQ p.9 si vous avez des doutes sur les effets.
- Une carte multicolore a plusieurs types et peut donc faire plus d'interactions.
- Les effets de cartes priment toujours sur les règles figurant dans ce manuel.
- Les cartes Évènement et Infection sont simples à reconnaître grâce à leur format particulier. De plus, elles sont clairement indiquées comme telles :

Évènement

Infection

Tours de jeu

Les tours de jeu de Narcose fonctionnent en 4 phases :

1 : Actions

Lors de cette phase, jouez dans votre zone de jeu toutes les cartes de votre main. Ensuite, appliquez tous les effets ayant une double flèche noire à gauche "↵" et ce dans l'ordre de votre choix (sauf si l'effet précise s'appliquer durant une autre phase de jeu).

2 : Dégâts

Comptabilisez le total des dégâts infligés à l'adversaire grâce aux effets contenant des symboles ♥. Ensuite, réduisez d'autant les points de vie de l'adversaire.

3 : Achats

Calculez vos Drojecoin du tour en comptabilisant votre nombre de symboles ⚡ figurant sur les cartes en zone de jeu. Achetez autant de cartes du Darknet que souhaité dans votre défausse, tant que leur somme n'excède pas vos ⚡. Après chaque carte ainsi achetée, retournez face visible la carte face cachée se trouvant sous l'ancienne.

4 : Fin de tour

Défaussez toutes les cartes dans votre zone de jeu et votre main, puis piochez 5 cartes. Si vous ne pouvez plus piocher parce que votre deck est vide, mélangez votre défausse pour former votre nouveau deck et complétez votre main. Puis l'autre joueur commence son tour.

Concepts spécifiques à Narcose

- **Dealer** : joueur actuellement en train de jouer son tour.
- **Drogué** : joueur qui n'est pas actuellement en train de jouer son tour.
- **Effets** : les effets conditionnels s'appliquent uniquement si la condition de gauche est remplie, les symboles à droite ne servent que d'aide de jeu. Il n'est jamais obligatoire de jouer un effet sur une carte drogue qui vous appartient, mais un effet entamé doit être terminé avant d'en entamer un autre. Le symbole ☹️ marque les effets de réaction aux effets adverse, restez vigilants.
- **(max 1 fois par tour)** : certains effets ne s'appliquent qu'une fois par tour et sont également marqué d'une astérisque *. Peu importe la ou les cartes jouées produisant cet effet, il ne pourra jamais être appliqué deux fois lors d'un même tour.
- **--OU--** : Lorsqu'une carte possède un --OU-- entre des effets, vous devez choisir entre appliquer tous les effets qui le précèdent ou tous ceux qui le suivent, mais jamais tous ceux sur la carte. Le choix peut être différent à chaque fois que la carte est utilisée.
- **Défausser / Retirer du jeu** : défausser correspond à mettre une carte dans votre défausse, qui sera remélangée à votre deck par la suite lorsque vous ne pourrez plus piocher. Retirer du jeu permet de sortir une carte complètement du jeu (en la remettant dans la boîte par exemple) jusqu'à la prochaine partie.

- **Défausse** : zone où finissent les cartes une fois jouées ou achetées. Elle est consultable à tout moment par les deux joueurs.
- **Utiliser** : une carte est considérée comme utilisée lorsqu'au moins un de ses effets a été appliqué.
- **Cartes drogues** : variées et au coeur de votre stratégie, les cartes drogues sont le moyen principal d'effectuer des dégâts à l'autre joueur. Elles ont tendance à mieux fonctionner par types de même couleur.
- **Opi et GABA** : les cartes déresseurs possèdent un sous-type **Opi** 🍷 (pour opioïde) ou **GABA** 💧 (pour gabaergique). Ces cartes sont toujours de type déresseur, mais peuvent aussi être sujettes à certains effets spécifiques supplémentaires.
- **Cartes RdR (réduction des risques)** : ces cartes servent à réduire voire annuler les effets négatifs de certaines drogues jouées contre vous. Elles **ne sont pas** systématiquement posées en zone RdR.
- **Cartes atouts** : ces cartes sont utiles pour obtenir des avantages stratégiques afin d'optimiser son deck ou d'enlever des effets négatifs.
- **Cartes Infections** : ces cartes peuvent être mises dans le deck par des effets de cartes et font perdre des points de vie. L'effet des *Infections* n'est pas optionnel.
- **Cartes évènements** : lorsque la dernière carte d'un tas est révélée, un évènement se déclenche. Il ne peut pas être annulé, mais ses effets sont parfois optionnels.

- **Zone de malus** : il s'agit d'une zone où peuvent se placer des cartes drogues de l'adversaire qui vous affecteront négativement. Ces cartes resteront dans la zone de malus tant qu'elles n'en sont pas retirées par un effet de carte. Deux cartes avec le même nom ne peuvent pas être simultanément dans une zone de malus.
- **Zone RdR** : zone où conserver les cartes RdR qui la mentionnent. Si une carte RdR ne porte pas cette précision, elle est défaussée à la fin du tour comme les autres cartes du jeu. Une carte en zone RdR n'est pas défaussée à la fin du tour, mais seulement quand vous choisissez d'utiliser un de ses effets. Deux cartes avec le même nom ne peuvent pas être simultanément dans une zone RdR.

Foire aux questions

Les fondements de Narcose étant simples, mais sa maîtrise étant complexe, nous avons récupéré les questions les plus souvent posées par les nouveaux et anciens joueurs :

- J'ai joué une carte avec l'effet "oubli", mais est-ce que je peux appliquer l'effet de l'autre carte d'abord ?

Oui, vous pouvez tout à fait utiliser oubli pour retirer du jeu une carte une fois que vous l'avez jouée, y compris si ses effets ont été utilisés ou qu'elle a servi pour un effet d'une autre carte. Vous pouvez aussi retirer du jeu une carte qui possède un effet oubli.

- Est-ce que la carte "Sucre" est considérée comme une drogue ?

Tout à fait, et elle compte comme telle pour les effets de cartes.

- Un tas du darknet vient d'être fini et l'évènement a été appliqué. Est-ce qu'il faut refaire un tas ?

Non, le choix s'amenuise au fur et à mesure de la partie pour limiter l'intérêt de faire trop d'achats en fin de partie, ce qui ralentit le jeu. Regardez la section "mode de jeu alternatif" si cela vous ennuie.

- Finalement j'ai plus de stimulants/dépresseur/hallucinogène que nécessaire, est-ce que les effets de mélange s'appliquent toujours ?

Tout à fait, les effets conditionnels présentent les conditions minimum requises, mais si elles sont dépassées les effets de cartes fonctionnent toujours.

- Si je joue une carte qui me fait piocher ou jouer des cartes immédiatement, mais que mon deck ne contient plus assez de cartes pour piocher, que dois-je faire ?

Vous avez le droit de remélanger votre défausse afin de constituer un nouveau deck et de résoudre l'effet. Pour l'effet *Black-Out*, il vaut généralement mieux éviter de remélanger son deck.

- J'ai reçu la carte "Iboga" grâce à un "Pochon surprise". Est-ce qu'elle va dans ma défausse ou celle de l'adversaire ?

Elle va dans celle du drogué, donc de l'adversaire, comme indiqué sur la carte étant donné que vous l'avez obtenue de la réserve du Darknet.

- De quel origine est le Vieux Taz ?

Personne ne sait vraiment, donc il n'a pas d'origine définie et n'est ni synthétique ni naturel.

- Un Roule-Ta-Paille se trouve dans ma zone RdR. Puis-je l'utiliser avant que "Kétamine" soit placée dans ma zone de malus ?

Tout à fait, *Kétamine* est jouée d'abord dans la zone de jeu adverse avant que ses effets ne s'appliquent.

- Pourquoi une carte "Moo-Gloo" est dans ce jeu ?

Une illumination de la part d'un des créateurs du jeu a permis d'ajouter une colle industrielle à viande avec le superpouvoir de colmater tous les orifices humains lorsqu'elle est consommée pour ne subir aucun risque. Disons qu'il s'agit de la prévention ultime (et ça marche aussi pour les IST).

- J'ai pioché la carte "Moo-Gloo" à mon tour. Si je la joue à mon tour, est-ce que la protection contre les dégâts marchera pendant le tour adverse ?

Non, car les effets ne durent qu'un seul tour (le vôtre en l'occurrence). Vous pouvez tout de même en bénéficier pour certains effets de cartes.

- Si on n'est pas obligé de jouer les effets des drogues, j'ai donc le droit de ne pas jouer l'effet "Trauma" de la carte "DMT" dans ma zone de malus à mon tour ?

Vous ne pouvez choisir d'appliquer ou non un effet que si la carte vous appartient. Ici, la carte *DMT* dans votre zone de malus n'est pas à vous.

- Je n'aime pas cette carte, est-ce que je peux l'enlever ?

Tant que tous les joueurs sont consentants, vous n'êtes pas obligé d'utiliser toutes les cartes pour former le Darknet et sa réserve.

- Un effet me demande de défausser une carte non-utilisée de ma zone de jeu. Puis-je défausser une carte "Infection" qui s'y trouve ?

Non, vu qu'*Infection* déjà a été utilisée ce tour.

-Est-ce que les mélanges dans ce jeu sont réalistes et corrects ?

Nous avons essayé de faire au mieux pour représenter les effets des mélanges des drogues tout en faisant un jeu amusant, mais cela a bien sûr ses limites. Renseignez-vous toujours avant de consommer.

- Et si j'ai encore une question qui n'a pas été répondue dans cette FAQ ?

Une FAQ en ligne gardée à jour est disponible via le QR code à la première page et sinon vous pouvez nous poser votre question à contact@narcose.net.

Mode de jeu alternatif (rivière)

Il est possible de jouer à Narcose en modifiant le comportement du Darknet, afin de ne jamais manquer de cartes drogues disponibles, et dont l'installation est plus rapide. Cependant, cela modifie le comportement du jeu, et en tant que créateurs nous trouvons ce mode de jeu moins appréciable. Néanmoins, le jeu vous appartient, et vous êtes tout à fait libres de jouer de cette façon.

- **Évènements** : Retirez la carte *Répression* du jeu. Les autres cartes Évènements sont directement incorporées dans la réserve du Darknet. Vous pouvez enlever les Évènements de votre choix également, cela peut faire beaucoup d'interruptions pour ce mode de jeu.
- **Darknet** : Le Darknet ne fonctionne plus avec des piles. Il est simplement composé de 6 cartes, faces visibles. Si vous tirez des évènements lors de la mise en place du Darknet en début de partie, échangez-les par d'autres cartes, et remélangez-les à la réserve du Darknet. Lors de l'achat ou l'obtention d'une carte par un des joueurs, remplacez la carte manquante par une nouvelle carte de la réserve du Darknet. Si un évènement est révélé par cette action, appliquez ses effets, posez le à côté du Darknet, et remplacez la carte manquante du Darknet pour qu'il y en ait toujours 6.

Espace libre

Pour les phrases sorties pendant vos parties à ne pas redire hors contexte, ou pour le suivi des points de vie.

J'ai tout dépensé pour du GHB et maintenant
j'ai plus de thunes pour la thérapie.

Je vais claquer avec toutes tes infections là,
faut vraiment que t'arrêtes de chopper ton
héro.

Crédits & Remerciements

Concept : Snappy & Biquette

Développement : Snappy & Biquette

Design : Snappy & Biquette

Édition : Snappy & Biquette

Illustrations : Stable Diffusion & Snappy & Biquette

Chaleureux remerciements à l'équipe de psychonaut.fr pour leur soutien, aux développeurs de EasyDiffusion et d'Inkscape pour leur travail, ainsi qu'à tous les bêta-testeurs du prototype.



Psst le sais-tu ?

4 micro-extensions sont
disponibles pour
Narcose !

Profitez bien de notre
création et rejoignez
nous sur
<https://narcose.net>