DEMETER

P.2
P.12

Matthieu Verdier
Oliver Mootoo, David Sitbon

MATÉRIEL

- 1 bloc de 100 feuilles

- 75 cartes Action (15 de chaque couleur)

- 6 tuiles Espèce recto-verso

- 6 tuiles Objectif recto-verso

- 1 plateau d'Objectifs

- 1 règle en 2 langues (anglais, français)

Bonus : 6 cartes Vaisseau de Colons pour le jeu Ganymède

THÈME ET BUT DU JEU

Vous êtes un scientifique et vous venez d'embarquer sur un vaisseau depuis Ganymède à destination de Demeter 1, une planète en orbite autour de Demeter. Demeter est une naine rouge avec deux planètes jumelles, chacune ayant un IST (Indice de Similarité avec la Terre) de 0,98. Les premiers survols ont révélé la présence de dinosaures. Chahrazad prend la tête de cette expédition : partez à l'aventure et découvrez tous les secrets de la première lune de Demeter !

Le but du jeu est de marquer plus de PM (Points de Mission) que ses adversaires pour remporter la partie. Ces points représentent votre capacité à découvrir et à étudier ces nouvelles espèces de dinosaures dans leur environnement.

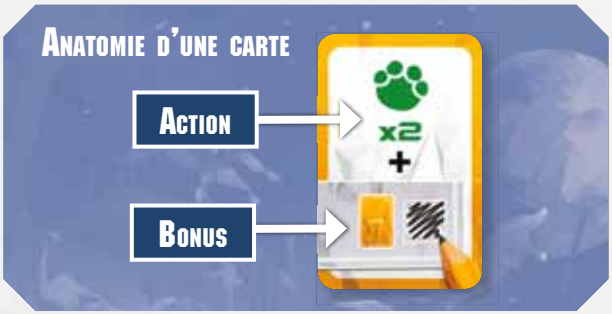
MISE EN PLACE

1. Chaque joueur prend une feuille et se munit d'un crayon ou d'un stylo.
2. Prenez les cartes Action et triez-les selon leur couleur, de manière à former 5 paquets de 15 cartes de même couleur, que vous placez face cachée. Retirez du jeu 3 cartes de chaque paquet, sans les regarder, et remettez-les dans la boite : elles ne serviront pas pour cette partie.
3. Prenez le plateau d'Objectifs et placez-le au centre de l'espace de jeu. Prenez au hasard 4 tuiles Objectif parmi les 6 et placez-les au hasard face recto ou verso sur les emplacements correspondants du plateau d'Objectifs. Les 2 tuiles Objectif restantes sont remises dans la boite : elles ne serviront pas pour cette partie.
4. Placez les 6 tuiles Espèce sur leur côté doré près du plateau d'Objectifs, dans n'importe quel ordre.
5. Chaque joueur colorie une partie de Dinosaure de son choix avec son stylo.

TOUR DE JEU

Une partie de Demeter dure 12 tours, chacun d'eux étant divisé en 3 phases :

1. **Révéler une carte de chaque paquet**
2. **Choisir une carte et déclencher son Action**
3. **Résoudre le Bonus de la carte sélectionnée**



PHASE 1 - RÉVÉLER UNE CARTE DE CHAQUE PAQUET

Un joueur (peu importe lequel) tire une carte de chacun des 5 paquets et place ces 5 cartes dans leur défausse respective, face visible. Ce sont les 5 cartes disponibles pour ce tour.

PHASE 2 - CHOISIR UNE CARTE ET DÉCLENCHER SON ACTION

Simultanément, chaque joueur choisit une des 5 cartes disponibles (**sans la prendre**) et résout ces étapes dans l'ordre :

1. Entoure la case la plus à gauche de sa zone d'Action correspondant à la couleur de la carte choisie.

Exemple : *Mathilde choisit la carte rouge disponible ce tour : elle entoure la case rouge la plus à gauche de sa zone d'Action.*

2 Déclenche l'Action indiquée sur cette carte.

IMPORTANT :

- Plusieurs joueurs peuvent choisir la même carte.
- Une fois qu'un joueur a sélectionné 4 fois la même couleur de carte, il ne peut plus sélectionner ce type de carte jusqu'à la fin de la partie.

Exemple : *Mathilde déclenche ensuite l'Action de cette carte : colorier deux parties de dinosaure avec le symbole*

- Si plusieurs symboles d'action se trouvent sur une carte, résolvez-les dans l'ordre de votre choix. S'il y a plusieurs symboles Action séparés par un « / » sur la carte, n'en choisissez qu'un seul.
- Réalisez entièrement votre action avant de déclencher d'éventuels bonus découlant de cette action.

PHASE 3 - RÉSOUDRE LE BONUS DE LA CARTE SÉLECTIONNÉE

Chaque joueur colorie simultanément l'intérieur de la case qu'il avait entouré lors de la phase 2 et gagne le bonus indiqué dans la case.

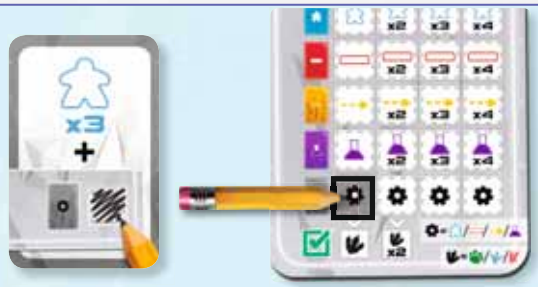
Carte bleue : recrutez 1/2/3/4 Scientifiques.

Carte rouge : construisez 1/2/3/4 étapes de Poste d'Observation.

Carte jaune : étudiez 1/2/3/4 fois en surlignant des symboles .

Carte violette : progressez de 1/2/3/4 cases sur la piste de Science.

Carte grise : gagnez le bonus au choix parmi les 4 précédents, mais déclenchez-le seulement une fois, indépendamment du nombre de cartes grises que vous avez choisies pendant la partie. Si vous avez construit le Bâtiment correspondant au bonus choisi et que vous n'aviez pas encore déclenché l'effet de ce Bâtiment ce tour, vous pouvez le faire avec le bonus de la carte grise (voir plus bas : Construire un Bâtiment).



Exemple : *Mathilde a choisi la carte grise ce tour. Après avoir résolu l'action indiquée sur la carte, elle colorie la case et gagne ensuite son bonus. Elle décide de gagner 1 Science. Comme elle a construit le Centre de Recherche et qu'elle n'a pas encore utilisé sa capacité ce tour, elle gagne 1 Science supplémentaire.*

FIN D'UN TOUR

Si au moins un joueur a complété une espèce lors de ce tour (voir Découvrir des Espèces), retournez la tuile Espèce correspondante sur son côté argenté. Désormais, si un joueur complète cette espèce, il marquera 2PM de moins. Si les 5 paquets de cartes ne sont pas vides, alors commencez un nouveau tour. Si les 5 paquets de cartes sont vides, c'est la fin de la partie : passez au Décompte des Points de Mission.

ACTIONS

Vous déclencherez des actions de plusieurs manières :

Pendant la phase 2 : lorsque vous sélectionnez une carte et résolvez son action.

Pendant la phase 3 : lorsque vous résolvez le bonus de la carte que vous avez sélectionnée pour ce tour.

Pendant les phases 2 et 3 : lorsque vous obtenez et coloriez une Action bonus indiquée dans un □.

DÉCOUVRIR DES ESPÈCES

Cette action représente le fait de rechercher de nouvelles espèces pour les observer dans leur milieu naturel. Il s'agit d'une étape importante et nécessaire à la compréhension de la vie animale sur Demeter.

Coloriez la partie de dinosaure de votre choix et qui correspond au(x) symbole(s) (, ou) qui se trouvent sur la carte sélectionnée ou sur un bonus. S'il s'agit du symbole , choisissez n'importe quelle partie de dinosaure. S'il y a un symbole « / », choisissez l'un des symboles présents uniquement.

- Quand vous coloriez un dinosaure, ne coloriez pas son symbole à l'intérieur. Compter ces symboles peut être utile pour réaliser des objectifs en fin de partie.
- Lorsque vous avez colorié entièrement un dinosaure, vous l'avez découvert ! Vous pourrez l'étudier plus tard dans la partie.
- Lorsque vous avez complété la découverte d'une espèce (en coloriant tous les dinosaures de cette espèce), vous marquez les PM de la tuile espèce que vous reportez sur votre feuille dans la zone correspondante. Si c'est la première fois que cette espèce est entièrement découverte, la tuile Espèce sera retournée sur son côté argenté à la fin du tour. Si plusieurs joueurs découvrent entièrement la même espèce au cours d'un même tour, ils marquent tous le même nombre de PM indiqué sur la tuile. Lorsque d'autres joueurs découvriront cette espèce plus tard dans la partie, ils marqueront 2PM de moins (une valeur minorée de 2PM est indiquée sur le côté argenté de la tuile Espèce).

Exemple : *Mathilde colorie deux parties de Tricératops. Cela lui permet de compléter l'espèce Tricératops et de marquer 6PM. A la fin du tour, elle retournera la tuile Tricératops sur son côté argenté : ses adversaires marqueront 4PM au lieu de 6PM s'ils complètent également cette espèce plus tard dans la partie.*

CONSTRUIRE UN POSTE D'OBSERVATION

Construire des postes d'observation permet de recruter davantage de scientifiques sur Demeter et de valoriser votre découverte de dinosaures en fin de partie.

Coloriez une étape du **Poste d'Observation** le plus à gauche d'un environnement : un environnement correspond à une zone de votre feuille où vivent les dinosaures de la même espèce. Lorsque vous avez colorié toutes les étapes d'un Poste d'Observation, il est considéré comme construit et vous obtenez une qualité d'Observation égale à la valeur indiquée au-dessus de ce Poste d'Observation.

Précisions :

- Si vous construisez plusieurs Postes d'Observation à la fois, vous pouvez les répartir dans plusieurs environnements, tant que vous coloriez toujours le poste le plus à gauche.
- La qualité d'Observation d'un environnement est toujours égale à la valeur indiquée en haut de votre Poste d'Observation construit le plus à droite, et non à la somme des valeurs de tous vos Postes d'Observation construits dans cet environnement.
- Construire des Postes d'Observation vous permettra de recruter davantage de Scientifiques (voir l'action suivante) et de marquer des PM en fin de partie en fonction du nombre de dinosaures découverts dans cet environnement.

Exemple : *Mathilde construit son premier Poste d'Observation dans l'environnement des Tricératops. Elle colorie la case, ce qui lui donne une qualité d'Observation de 1 pour cet environnement. Cela lui permettra aussi d'y recruter 2 Scientifiques supplémentaires plus tard dans la partie.*

RECRUTER DES SCIENTIFIQUES

Cette action permet de recruter des Scientifiques pour étudier l'environnement de chaque espèce de dinosaure, mais vous aurez besoin de créer des Postes d'Observation pour profiter au maximum des bonus de vos scientifiques !

Recrutez le nombre de **Scientifiques** indiqué en commençant par colorier celui situé le plus à gauche d'un environnement. Le recrutement de Scientifiques peut être bloqué si vous n'avez pas terminé la construction d'un **Poste d'Observation** dans vos environnements.

Précisions :

- Si vous recrutez plusieurs Scientifiques à la fois, vous pouvez les répartir sur plusieurs environnements, tant que vous coloriez toujours le Scientifique le plus à gauche.
- Après avoir recruté tous vos Scientifiques, si vous avez colorié tous les Scientifiques situés sous un bonus [ ], coloriez ce bonus et déclenchez son effet.
- Lorsque vous avez recruté tous les Scientifiques d'un environnement, ils vous rapporteront des PM en fin de partie.

[1] NON

Exemple 1 : *Mathilde recrute 2 Scientifiques : comme elle n'a pas construit de Poste d'Observation dans l'environnement des Vélociraptors [1], elle ne peut pas les recruter ici.*

[2] OUI

Exemple 2 : *Mathilde décide à la place de continuer à recruter des Scientifiques dans l'environnement des Tricératops [2] car elle y avait précédemment recruté un Scientifique et construit un Poste d'Observation. Recruter ces 2 Scientifiques lui permet de déclencher une Action bonus : colorier la partie de dinosaure de son choix.*

ETUDIER LES ESPÈCES DÉCOUVERTES

La compréhension de la vie animale sur Demeter est une des clés de votre mission. Plus vous aurez découvert de dinosaures, plus les étudier vous apportera des Points de Mission.

Surlignez autant de symboles qu'indiqué. Vous ne pouvez surligner ces symboles que **si le dinosaure a été découvert**. Si vous ne pouvez pas surligner assez de symboles, alors les symboles excédentaires sont perdus.

Lorsque vous surlignez tous les symboles nécessaires à l'obtention d'un bonus (dont la flèche pointe vers ce bonus), vous obtenez ce bonus :

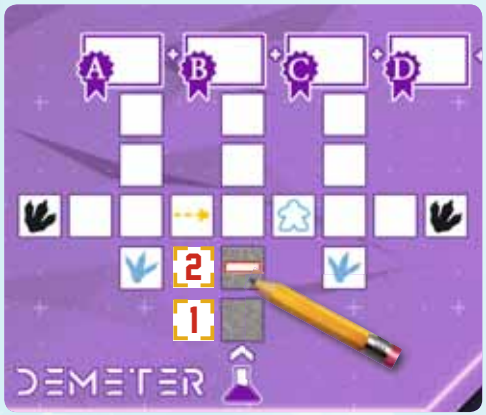
- Immédiatement après votre action Etudier : s'il s'agit d'une Action bonus à colorier .
- A la fin de la partie : s'il s'agit d'un Objectif ou d'une autre manière de marquer des PM.

Exemple : *Mathilde étudie le Tricératops qu'elle a découvert plus tôt dans la partie et surligne un symbole . Lorsqu'elle surlignera le 2ème symbole, cela lui permettra de construire le Bâtiment de son choix.*

PROGRESSER SUR LA PISTE DE SCIENCE

La recherche scientifique vous permet d'abord de gagner des bonus assez courants (Scientifiques, Postes d'Observation, Etudier des Espèces), mais plus vous investirez, plus vos gains seront puissants : , et accès à 3 Objectifs sur les 4 disponibles.

Coloriez la 1ère case accessible de la piste de **Science**. Ensuite, coloriez une case adjacente à une case déjà coloriée. Si vous coloriez une ou plusieurs cases avec une Action bonus à l'intérieur, résolvez-les après avoir colorié toutes vos cases.



Exemple : *Mathilde progresse de 2 cases sur la piste de Science : 1 elle commence par colorier la case de départ, située au niveau de la flèche, symbolisant le début de sa recherche scientifique. 2 Elle colorie ensuite une 2ème case, qui doit être adjacente à une case déjà coloriée : elle doit donc colorier la case qui lui permet de construire une étape de Poste d'Observation.*

CONSTRUIRE UN BÂTIMENT

Construisez des structures high-techs et respectueuses de l'environnement pour améliorer votre compréhension de Demeter.

Entourez le Bâtiment indiqué en recouvrant les pointillés : vous bénéficiez de sa capacité jusqu'à la fin de la partie, à raison de **1x par tour** maximum.

Radar : lorsque vous étudiez des espèces découvertes, surlignez un symbole supplémentaire.

Observatoire : lorsque vous construisez un Poste d'Observation, construisez une étape supplémentaire.

Académie : lorsque vous recrutez des Scientifiques, recrutez-en un supplémentaire.

Centre de Recherche : lorsque vous progressez sur la piste de Science, progressez d'une case supplémentaire.

Rover : lorsque vous découvrez des dinosaures, vous pouvez modifier un symbole , ou en un symbole .

BONUS DE COLONNE :

Il s'agit un **bonus immédiat** qui se déclenche au moment où le joueur entoure sur sa feuille le symbole de la carte choisie.

- Lorsqu'un joueur a sélectionné une carte de chaque type, il gagne immédiatement un symbole .
- Lorsqu'un joueur a sélectionné deux cartes de chaque type, il gagne immédiatement deux symboles .

Exemple : *Mathilde vient de sélectionner la carte violette. Ce choix lui permet de compléter la 1ère colonne et de gagner le bonus de la 1ère colonne : un symbole . Elle résout ensuite son action normalement.*

FIN DE PARTIE ET DÉCOMPTE DES POINTS DE MISSION

A la fin du 12ème tour, les joueurs marquent leurs PM dans chaque catégorie :

1 OBJECTIFS :

Si vous avez colorié les cases correspondantes de la piste de Science (situées juste en-dessous des symboles A/B/C), marquez les PM de l'Objectif correspondant (0, 5 ou 10) et reportez-les dans la case située juste au-dessus.

- Si vous avez entièrement étudié les 2 Diplodocus, choisissez l'un des 4 Objectifs et marquez ses PM ( ).
- Si vous avez entièrement étudié les 4 Gallimimus marquez les PM de l'Objectif D .

Attention ! Vous ne pouvez jamais décompter deux fois le même Objectif !

2 SCIENTIFIQUES :

Si vous avez recruté tous les **Scientifiques** d'un environnement, marquez les PM indiqués au bout de chaque piste. Pour l'environnement des Tyrannosaures, ne marquez que la plus grande valeur en PM atteinte (3, 6, 9 ou 12) par vos Scientifiques.

3 ESPÈCES DÉCOUVERTES :

Marquez la somme des PM des espèces que vous avez entièrement découvertes.

4 DIVERSITÉ D'ESPÈCES DÉCOUVERTES :

1-3-6 / 10-15-21

Marquez 1/3/6/10/15/21PM si vous avez découvert au moins 1 dinosaure de 1/2/3/4/5/6 espèces différentes.

5 QUALITÉ DE VOTRE OBSERVATION DANS CHAQUE ENVIRONNEMENT :

Pour chaque environnement, multipliez la valeur de votre meilleur **Poste d'Observation** par le nombre de dinosaures découverts dans celui-ci. Additionnez ces valeurs et reportez la somme dans la section correspondante du décompte des PM.

6 DINOSAURES ÉTUDIÉS :

Si vous avez étudié les 2 Tricératops, marquez 2PM pour chaque carte rouge x2 que vous avez sélectionné pendant la partie et reportez ces PV sur le cartouche de votre feuille (pour un maximum de 8PM). Faites de même pour les Vélociraptors (cartes violettes x2) et le Tyrannosaure (cartes bleues x2).

- Si vous avez étudié le Ptérodactyle, marquez 3PM x3 pour chaque série de 5 cartes différentes sélectionnées pendant la partie (0, 3 ou 6PM si vous avez 0, 1 ou 2 séries).
- Ajoutez la somme des PM des autres dinosaures que vous avez entièrement étudiés.

Additionnez ces catégories : le joueur avec le plus de PM gagne la partie ! En cas d'égalité, la victoire est partagée.

OBJECTIFS

Chaque Objectif rapporte 0PM, 5PM ou 10PM.

Valeur en PM de vos Espèces entièrement découvertes : si cette valeur est comprise entre 6 et 10, marquez 5PM. Si cette valeur est supérieure à 10, marquez 10PM.

Nombre de Scientifiques recrutés.

Nombre d'espèces différentes dont vous avez surligné au moins un symbole .

Nombre de Bâtiments construits.

Qualité totale de votre Observation : additionnez la plus haute valeur de chacun de vos environnements.

Nombre de symboles surlignés.

Nombre de cases coloriées sur la piste de Science.

Nombre de symboles coloriés (la partie centrale des Diplodocus compte pour un symbole pour cet Objectif).

Nombre d'espèces différentes découvertes.

Nombre de symboles coloriés.

Nombre de symboles coloriés (la partie centrale des Diplodocus compte pour un symbole pour cet Objectif).

Nombre de dinosaures découverts.

CARTES VAISSEAU DE COLONS POUR GANYMÈDE

6PV (Ce Vaisseau requiert 1 Colon supplémentaire de n'importe quel type pour décoller).

2PV par Navette qui requiert de défausser une Tuile Colon en coût additionnel.

2PV par Vaisseau avec un bonus de décollage (y compris celui-ci) et piochez un Vaisseau de Colons.

Crédits

Auteur: Matthieu Verdier
Illustrateurs et Design Graphique : Oliver Mootoo & David Sitbon
Développement : Sorry We Are French
Rédaction des règles : Matthieu Verdier
Traduction : Alexandre Figuière & Matthieu Verdier
Réalisation : Emmanuel Beltrando

Remerciements :

La Team SWAF, pour sa confiance et les nombreux tests et améliorations.
Oliver Mootoo, pour cette couverture magnifique.
Tous mes amis et les joueurs du Décalé au Havre, pour leur soutien et le temps passé à tester le jeu.
Mes parents, partis trop tôt pour découvrir mon premier jeu édité.
Mathilde, ce jeu est pour toi

SORRY
WE ARE
FRENCH
WWW.SORRYWEARE.FR
WWW.FACEBOOK.COM/SORRYWEAREFR
SORRY WE ARE FRENCH
TWITTER.COM/SRYWEAREFR
TWITTER.COM/EBELTRANDO
INSTAGRAM.COM/SORRYWEAREFRENCH
22051996