8+ 1-5 15'

Globe twister

FEUILLES DE ROUTE

Au retour d'un incroyable voyage aux quatre coins du monde, vous êtes invités à partager vos anecdotes autour de votre carnet de voyage. Mais lorsque vous l'ouvrez, horreur ! Toutes vos compositions se sont mélangées. Saurez-vous les recomposer fidèlement sur la base de vos souvenirs ? Leur rendre l'atmosphère parfaite de vos rencontres et de vos découvertes ?

Globe twister est plus qu'un jeu, c'est un voyage de programmation et de recomposition de souvenirs en simultané et sous tension.

Richard Champion
http://malt-jds.fr/

Éric Cousin
www.artstation.com/isayish

Cédric Michiels
www.exsiteme.com

ACT IN GAMES

Globe twister

LE MATÉRIEL

- **5 feuillets *Image-Souvenir*** :
  1 recto identique (la région polaire) et 5 versos différents (Asie, Amérique du Nord, Amérique latine, Europe et Afrique).
- **45 tuiles *Puzzle*** réparties en 5 séries de 9 tuiles par *Image-Souvenir*.
  Rangez chaque série dans un sac : vous n'aurez plus à les trier.
- **1 sablier de 30 secondes**
- **50 cartes *Action*** réparties dans 5 couleurs différentes par leur verso (10 cartes par joueur).
- **5 cadres de *Programmation*** avec une couleur unique sur une face. Décrits aussi comme « zones de programmation » dans cette règle, ils présentent des marques qui correspondent aux 9 emplacements (carré de 3x3) des tuiles Puzzle.

Région polaire

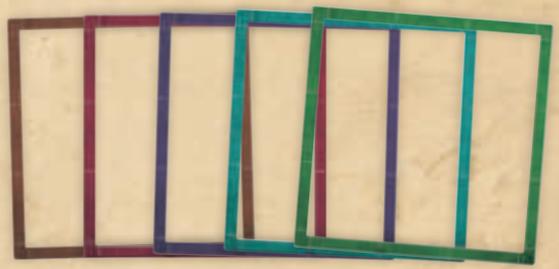
Afrique

Amérique du Nord

Amérique Latine

Europe

Asie



VOTRE SOUHAIT

Reproduire à l'identique (dans le bon sens et dans le bon ordre) **la composition d'une image grâce à la programmation d'actions**. Le tout sans perdre de temps et en étant le plus efficace possible.

LES GRANDES ÉTAPES

Comme tout voyage nécessite un minimum d'organisation (et de planification), une présentation de vos plus belles anecdotes à votre retour nécessite quelques règles à respecter. Votre rendu n'en sera que plus fidèle et apprécié !

Suivez donc scrupuleusement les 3 grandes étapes d'une manche : les préparatifs, la réaction et la reconstitution.

ÉTAPE A : LES PRÉPARATIFS

1. Distribuez une *Image-Souvenir* à chaque joueuse/joueur selon le mode choisi (voir le conseil ci-contre).
2. Positionnez devant soi (du bon côté) les 9 tuiles *Puzzle* correspondant à l'*Image-Souvenir* reçue. Mélangez-les et pivotez-les dans tous les sens sans jamais les retourner du recto vers le verso ou inversement ! Assemblez-les ensuite pour former un carré de 3 x 3.
3. Recouvrez ce carré avec l'*Image-Souvenir* à reconstruire.
4. Prenez la place de votre voisin-e de droite car si l'on en croit Lao Tseu « un voyage commence toujours par un premier pas. »
5. Distribuez un cadre de *Programmation* et 10 cartes *Action* d'une même couleur à chaque joueur/joueuse.
6. Disposez la zone de *Programmation* à côté de votre *Image-Souvenir*. C'est ici que vous jouerez vos cartes *Action*.
7. Placez le sablier au centre de la table, accessible pour toutes et tous.

Conseil : Le recto de l'*Image-Souvenir* est plus accessible que le verso dont l'orientation est en fish-eye (cercle). Pour des premières parties, préférez donc la région polaire.

LES CARTES ACTION

— Elles sont de 3 types —

Les Vertes permettent de pivoter une tuile sans la déplacer

1. Pivote la tuile d'1/4 de tour dans le sens de la flèche

2. Pivote la tuile d'1/4 de tour dans le sens de la flèche

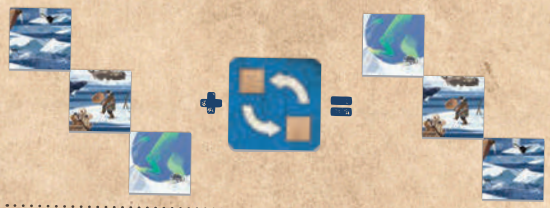
3. Pivote la tuile de 180°

Les Bleues permettent de déplacer des tuiles

1. Permute avec la tuile orthogonalement adjacente dans le sens indiqué par la flèche

2. Permute avec la tuile diagonalement adjacente dans le sens indiqué par la flèche

3. Permute 2 tuiles de coins diamétralement opposés



4. Permute 2 tuiles de bords diamétralement opposés

5. La tuile sélectionnée est déplacée à l'autre extrémité de sa ligne ou colonne. Ce faisant, elle pousse les deux autres tuiles de sa ligne ou colonne.

Les Rouges permettent de déplacer, voire de pivoter une tuile.

1 Place la tuile désignée immédiatement au bon endroit. La tuile permutée vient remplacer la tuile déplacée. Aucun mouvement de rotation n'est permis.

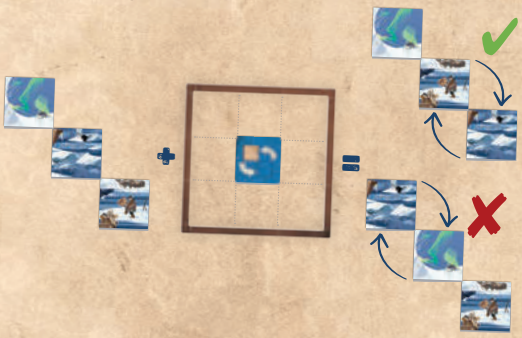
2 Place la tuile désignée immédiatement au bon endroit et dans le bon sens (rotation possible). La tuile permutée vient remplacer la tuile désignée mais ne profite pas de l'effet pivot.

À propos des cartes rouges :

⚠ Une seule carte peut être jouée dans une zone de programmation. Vous ne pouvez donc pas jouer vos 2 cartes rouges sur un même tour.

⚠ Une fois jouée, au terme de la phase de reconstitution (voir plus loin), la carte est définitivement défaussée.

Note : Le carré brun indique la tuile depuis laquelle l'action démarre. Soyez attentifs au sens de la flèche !



Joueur de cornemuse jouant solennellement « Scotland The Braves »

ÉTAPE B : LA RÉACTION

Vous voilà prêts à révéler les premières pages de votre carnet de voyage. Assis en face de votre Puzzle recouvert par votre Image-Souvenir, vous êtes impatients d'en découdre avec vos auditeurs et de leur partager, images à l'appui, les détails de vos incroyables rencontres et découvertes.

Au signal (du drapeau, du sifflet, du canon,... mettez-vous d'accord avant !), l'étape B est ouverte et **se joue en simultané :**

1. Soulevez votre *Image-Souvenir* et déplacez-la à proximité de votre puzzle mais sans en changer le sens choisi lors de la mise en place ! Vous découvrez le désordre de votre composition.

2. Disposez judicieusement et tactiquement vos cartes *Action* dans le cadre de programmation.
   - En lieu et place exacts de la tuile *Puzzle* que vous souhaitez faire bouger ;
   - En respectant le carré de 3 x3 (une carte placée entre 2 zones ne sera pas validée lors de la phase de résolution) ;
   - Dans le sens correspondant aux déplacements souhaités (attention à bien orienter les flèches !)

Note : Le cadre de programmation ne doit pas être complété pour terminer la phase ; il peut contenir entre 0 (on ne vous le souhaite pas) et 9 cartes *Action* à la fin de l'étape.

3. Dès qu'une joueuse/joueur estime avoir optimisé au mieux l'utilisation de ses cartes actions dans sa zone de programmation, elle/il recouvre immédiatement sa composition (ses tuiles *Puzzle*) avec son *Image-Souvenir* et retourne le sablier. Dès cet instant, elle/il ne peut en aucun cas modifier une carte *Action*, ni regarder son *Puzzle*. Sa seule action possible est de contrôler le sablier.

4. Le signal du sablier écoulé marque la fin de l'étape B. Toutes/Tous recouvrent immédiatement leur *Puzzle* et ne peuvent plus modifier de cartes *Action*.

ÉTAPE C : LA RECONSTITUTION

L'étape de reconstitution peut démarrer. En commençant par celui/celle qui a retourné le sablier, **l'un après l'autre**, et sous le regard attentif des autres :

1. La joueuse/le joueur révèle sa recomposition en cours (son *Puzzle*).
2. Depuis sa zone de programmation, en partant du carré en haut à gauche et en suivant le sens traditionnel de lecture (de gauche à droite et de haut en bas), chaque action est répercutée sur la/les tuile(s) *Puzzle* correspondante(s).

Note : La zone de programmation peut contenir des trous et il est donc possible que certaines tuiles ne soient impactées par aucune carte *Action* ; aucun mouvement n'est opéré au départ de celles-ci.

3. Dès que la zone de programmation a été balayée (de 1 à 9), le *Puzzle* est immédiatement recouvert avec l'*Image-Souvenir*.

4. Le joueur/la joueuse suivant-e démarre sa phase de reconstitution.

Attention :

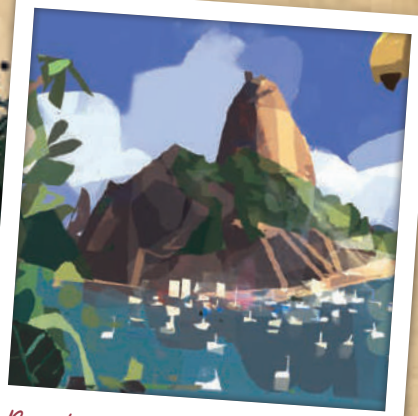
⚠ En aucun cas l'effet d'une carte *Action* ne peut être annulé.

⚠ Si une carte *Action* n'est pas correctement positionnée et que de ce fait son *Action* ne peut être appliquée, cette action n'a aucun effet (mais elle compte comme une carte utilisée).

LE CONSTAT

Dès que chacun-e a réalisé sa phase de reconstitution, deux cas de figure sont possibles.

1. **SOIT** un ou plusieurs joueurs/joueuses a/ ont reconstitué leur *Puzzle* à l'identique de leur *Image-Souvenir*.
   - Dans ce cas passez au point « Fin du voyage » (ci-contre).
2. **SOIT** personne n'a encore pu finaliser son *Puzzle*, auquel cas un nouveau tour démarre.
   - Chacun-e récupère en main toutes ses cartes *Action* SAUF la carte rouge éventuellement jouée qui est définitivement défaussée.
   - Reconcentrez-vous et reprenez le fil du voyage au début de la deuxième étape, « La réaction ».



Pain de sucre : pic rocheux situé dans la ville de Rio de Janeiro au Brésil.

LA FIN DU VOYAGE

Si au terme d'une phase de reconstitution un-e seul-e joueur/joueuse a résolu son puzzle, il gagne la partie.

Dans l'éventualité où plusieurs joueurs y parviennent dans le même tour, l'ordre des critères suivants détermine le grand vainqueur :

1. Celui/Celle à qui il reste le plus de cartes rouges en main ;
2. Celui/Celle qui a utilisé le moins de cartes *Action* durant le dernier tour ;
3. Celui/Celle qui a retourné le sablier au dernier tour.

Délicieuse tourte aux pommes américaine dégustée chez mes amis à San Francisco.

POUR VARIER LES PLAISIRS DE VOYAGE

Pour étendre votre expérience de voyage et varier les échanges, seul ou en combiné :

1 « **Le choc des expériences** »
Le-s moins expérimenté-e-s ou le-s plus jeune-s joue-nt avec l'image recto (les Pôles) pendant que le-s plus aguerri-e-s tente-nt une image verso (vue en fish-eye).

2 « **Le Grand Voyage** »
Les cartes *Action* rouges sont retirées du jeu.

3 « **Sans frontière** »
Jouez sans le cadre et représentez-vous mentalement l'aire de programmation. Lors de la phase de reconstitution, une carte *Action* à cheval sur 2 aires sera considérée comme nulle.

4 « **Départ immédiat** »
Le sablier est retiré du jeu ; il n'y a donc de temps supplémentaire pour personne ; dès qu'un-e joueur/joueuse estime avoir terminé, il/elle crie « stop ! » et cela marque la fin de l'étape 2 pour tout le monde.

POUR UN CARNET DE VOYAGE COMPLET

Votre périple mérite plusieurs anecdotes. Une manche ne suffit pas à reconstruire votre carnet de voyage.

- Jouez autant de manches que de voyageurs/voyageuses autour de la table.
- Ne refermez votre carnet qu'une fois toutes les régions du monde couvertes !

Doux et mélodi… Erhù, instrument de musique tr… linois à 2 cordes.

POUR UN VOYAGE EN SOLO

- Entrainez-vous à partir de n'importe quel jeu de tuiles mélangé au hasard.
- Challengez vos compétences et tentez de résoudre les énigmes suivantes. En bas de chaque grille se trouve le nombre de tours et le nombre total de tuiles utilisées dans la solution. N'oubliez pas que vous pouvez résoudre l'image dans n'importe quel sens. Bon courage !

Touriste ★

1 tour, 3 cartes *Action*

1 tour, 6 cartes *Action*

1 tour, 5 cartes *Action*

1 tour, 4 cartes *Action*

1 tour, 6 cartes *Action*

1 tour, 3 cartes *Action*

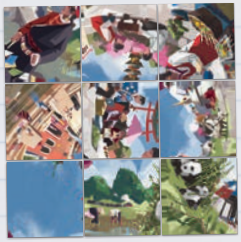
Routard ★★

1 tour, 4 cartes *Action* sans joker

2 tours, 4 cartes *Action* sans joker

2 tours, 6 cartes *Action* sans joker

2 tours, 6 cartes *Action*



1 tour, 5 cartes *Action* sans joker

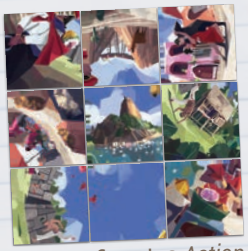
2 tours, 4 cartes *Action* sans joker

Globe-trotter ★★★

2 tours, 8 cartes *Action*

2 tours, 7 cartes *Action*

2 tour, 5 cartes *Action* sans joker



2 tours, 6 cartes *Action*

2 tour, 6 cartes *Action*

2 tour, 7 cartes *Action*

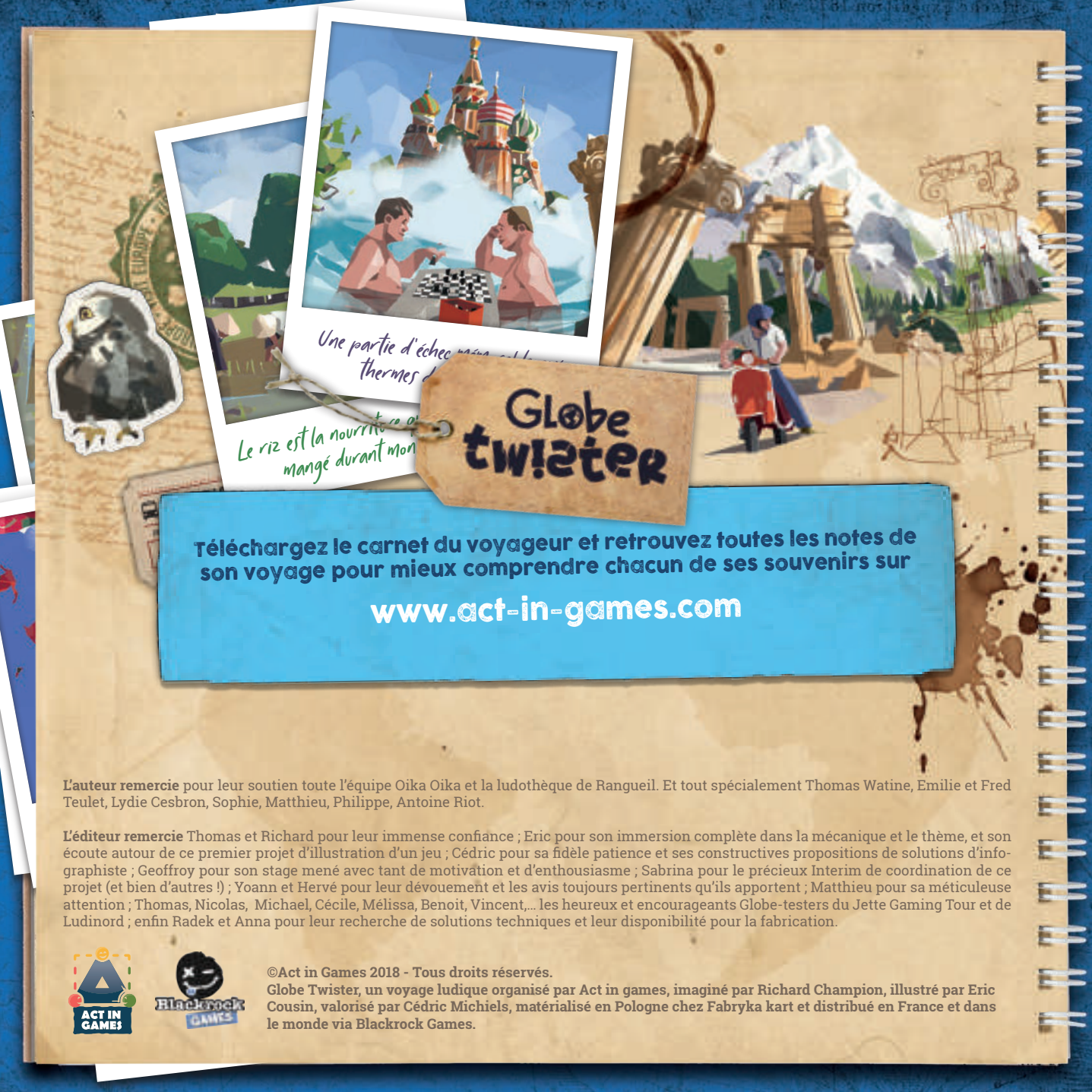
La grande pyramide, a été construite il y a plus de 4 500 ans.

Into the wild ★★★★

3 tours, 7 cartes *Action*

2 tours, 7 cartes *Action* sans joker

2 tours, 4 cartes *Action*



Téléchargez le carnet du voyageur et retrouvez toutes les notes de son voyage pour mieux comprendre chacun de ses souvenirs sur

www.act-in-games.com

L'auteur remercie pour leur soutien toute l'équipe Oika Oika et la ludothèque de Rangueil. Et tout spécialement Thomas Watine, Emilie et Fred Teulet, Lydie Cesbron, Sophie, Matthieu, Philippe, Antoine Riot.

L'éditeur remercie Thomas et Richard pour leur immense confiance ; Eric pour son immersion complète dans la mécanique et le thème, et son écoute autour de ce premier projet d'illustration d'un jeu ; Cédric pour sa fidèle patience et ses constructives propositions de solutions d'infographiste ; Geoffroy pour son stage mené avec tant de motivation et d'enthousiasme ; Sabrina pour le précieux Interim de coordination de ce projet (et bien d'autres !) ; Yoann et Hervé pour leur dévouement et les avis toujours pertinents qu'ils apportent ; Matthieu pour sa méticuleuse attention ; Thomas, Nicolas, Michael, Cécile, Mélissa, Benoit, Vincent,... les heureux et encourageants Globe-testers du Jette Gaming Tour et de Ludinord ; enfin Radek et Anna pour leur recherche de solutions techniques et leur disponibilité pour la fabrication.

©Act in Games 2018 - Tous droits réservés.
Globe Twister, un voyage ludique organisé par Act in games, imaginé par Richard Champion, illustré par Eric Cousin, valorisé par Cédric Michiels, matérialisé en Pologne chez Fabryka kart et distribué en France et dans le monde via Blackrock Games.