

RÈGLES DU JEU



Scannez le QR code
pour retrouver toutes les infos sur le jeu:
vidéo des règles, matériel, extension...

CREDITS

Un jeu de
Pierrick et Renaud Libralesso

Développement, conception cartes AI et mode solo:
Dimitri Perrier

Illustrations:
Vidu

Graphisme de la version française:
Alexis Vanmeerbeek



AI, 100% Human est un jeu Explor8.
Tous droits réservés © Explor8 2024

Remerciements

Pierrick et Renaud: un grand merci à tous les testeurs:
la Leaf (la bien nommée Ligue extraordinaire des auteurs
franciliens), nos amis, Marion, notre famille...

On vous a fait jouer avec des colonnes qui se construisent
à l'horizontale, mais à la fin, c'est un jeu!

Explor8: Merci à Pierrick et Renaud pour leur confiance
dans le développement du projet. Un Big merci à Valentin
toujours partants pour tester de nouvelles cartes AI,
à Anaë enthousiaste et impliquée, Anna, Blandine, Julien,
Sylvain, Sébastien et Steeve nos tous premiers fans,
et à tous ceux qui nous ont accompagnés
et soutenus dans ce projet!
Bonnes parties!

MATÉRIEL

6 cartes IA

(recto/verso - 1 par couleur)



16 cartes Objectif

(8 Phase 1 et 8 Phase 2)
dont 6 cartes Start (S)



60 cartes Évolution Phase 1

(numérotées de 1 à 5 dans les 6 couleurs)



60 cartes Évolution Phase 2

(numérotées de 1 à 5 dans les 6 couleurs)



18 cartes Aide de jeu

(3 par couleur)



6 cartes Séparation

(1 par couleur)



6 Standies et 6 jetons AI

(1 ensemble par couleur)



6 marqueurs point de victoire

(recto/verso
1 par couleur)



1 piste de score

(en trois parties à assembler)



ANATOMIE DES CARTES

Les **cartes Évolution** et les **cartes IA**:

Un **numéro** de 1 à 5

Une couleur

(associée à un symbole) parmi 6, basées sur les 6 types d'IA:

 *Illustration (rouge)*

 *Jeu (bleu)*

 *Calcul (jaune)*

 *Hacking (noir)*

 *Recherche (vert)*

 *Conversation (violet)*

Une **zone de localisation**, c'est à dire dans quelle partie du tableau la condition doit être respectée.

4 connecteurs uniques (aux 4 coins)

Une **zone de condition/effet**, qui présente:

- les conditions à respecter
- le nombre de points de victoire (PV) à gagner

 Immédiatement

 En fin de partie

Un **numéro d'identification** pour pouvoir, si besoin, se référer aux règles détaillées (p.11).



Les **cartes Objectif**:

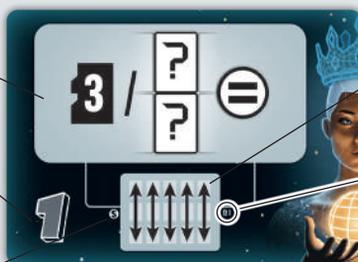
Une zone de **condition/effet**.

Le **numéro de la manche**.

Cartes Start pour vos premières parties

Une zone de **localisation**.

Un numéro d'**identification**.



*2442, PRIV8, l'IA Mère, est une actrice majeure de la Fédération.
Elle règne sans partage sur le monde virtuel et numérique.
Toujours en quête de challenges, elle met au défi d'autres IA.
C'est votre chance de briller et de montrer tout votre potentiel.*



APERÇU ET BUT DU JEU

AI est un jeu de cartes de **draft avec réserve** et **scoring immédiat** associé à une **construction de tableau**.

Une partie se déroule en 2 manches, chacune divisée en 7 tours de jeu via la mécanique du Draft.

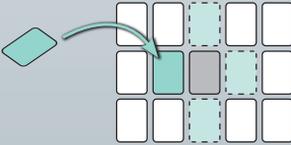
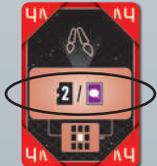
À chaque tour, tous les joueurs jouent simultanément les actions suivantes :

1. Choisir une carte du paquet et la placer dans sa réserve.
2. Passer le restant des cartes à son voisin.
3. Sélectionner une carte de sa réserve.
4. Révéler la carte et la placer dans son tableau.
5. Marquer les points de victoire de la carte ou appliquer son effet.

L'ensemble des joueurs jouent donc 7 cartes à la manche 1 puis 7 cartes à la manche 2. À l'issue de la deuxième manche, le tableau de chaque joueur est complet.

À la fin de chaque manche, les joueurs marquent des points supplémentaires en réalisant un objectif commun. À la fin de la manche 2, les joueurs marquent également des points en fonction des conditions de leur carte IA.

À l'issue des 2 manches, le joueur ayant le score le plus élevé remporte la partie !

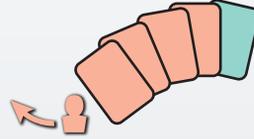
1. 
2. 
3. 
4. 
5. 



Pour réussir, il faudra évoluer et développer votre spécificité tout en répondant aux défis de l'IA Mère.
Voici venue votre chance de devenir une IA qui compte...
Et pourquoi pas l'IA ultime ?

Qu'est-ce que le **Draft** ?

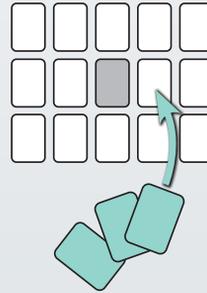
Le Draft est une mécanique de jeu dans laquelle les joueurs choisissent simultanément une carte parmi une main de cartes. Ensuite, ils passent les cartes restantes à leur voisin.



Réserve et **scoring immédiat** ?

La Réserve représente une zone tampon dans laquelle le joueur ajoute la carte choisie durant le draft. Il choisit ensuite dans la réserve celle qu'il placera dans son tableau ce tour.

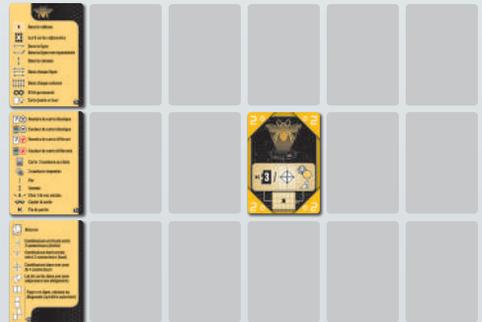
Le draft avec réserve permet de préparer au mieux vos enchaînements de combinaisons de cartes. Comme le scoring est immédiat à chaque carte posée, la réserve vous permet d'optimiser vos choix et de poser la bonne carte Évolution, au bon endroit, au bon moment.



Un **Tableau** ?

Le Tableau est la zone de jeu présente devant chaque joueur. Il est composé de 15 cartes disposées sur 3 lignes et 5 colonnes, avec la carte IA placée au centre. À chaque tour de jeu, une nouvelle carte est ajoutée au tableau.

Les 3 cartes d'aides de jeu vous aident à visualiser les 3 lignes et vous présentent les icônes des cartes.



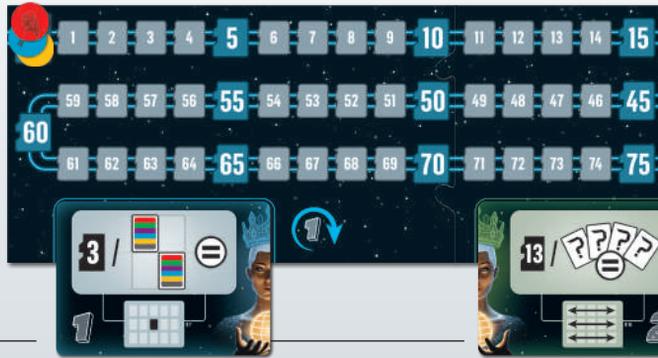
MISE EN PLACE

1. Piste de score

Assemblez la piste de score et disposez-là au centre de la table.

2. Marqueurs

Placez les marqueurs point de victoire à la couleur de chaque joueur sur le 0 de la piste de score.



3. Objectifs

Tirez au sort 2 cartes Objectif.

Une parmi les 8 cartes Objectif Phase 1, et une parmi les 8 cartes Objectif Phase 2. *(Pour vos premières parties, utilisez les cartes S pour la manche 1 et 2.)*

Placez-les face visible sur les emplacements correspondants de la piste de score. Les cartes Objectif restantes sont rangées dans la boîte.

4. Création de votre tableau

Distribuez au hasard à chaque joueur 1 carte IA.

Prenez le standee et les 3 aides de jeu de la couleur associée à la carte IA.

- Placez devant vous les 3 cartes Aide de jeu, l'une au-dessus de l'autre, de façon à créer 3 lignes.
- Choisissez la face de votre carte Intelligence Artificielle et placez-là sur la ligne du milieu en laissant la place pour 2 cartes à gauche.
- Placez le standee sur la carte IA.

5. Pioche

Placez les cartes Évolution Phase 1 face cachée en un seul paquet sur le côté du plateau de score.

Gardez à proximité les cartes Évolution Phase 2.



le tableau
 0 cartes adjacentes
 la ligne
 ou la ligne correspondante
 ou la colonne
 en chaque ligne
 en chaque colonne
 1x1 permanent
 carte jouée ce tour

Nombre de carte identique
 Couleur de carte identique
 Nombre de carte différente
 Couleur de carte différente
 Carte 2 couleurs ou choix
 2 couleurs opposées
 Par
 Saune
 Cher 1 de ses voisins
 Copier la carte
 Fin de partie

Réserve
 Combinaison verticale entre
 2 connecteurs (diagonale)
 Combinaison horizontale
 entre 2 connecteurs (sauf)
 Combinaison dans une zone
 de 4 connecteurs
 Lot de cartes dans une zone
 (adjacence non obligatoire)
 Figure en ligne, colonne ou
 diagonale (symétrique watercolor)



DÉROULEMENT DES 2 MANCHES (2 PHASES)

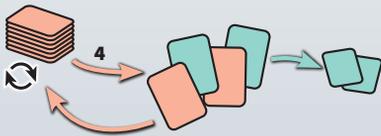
A. Préparation

Règles pour 3 à 6 joueurs.
(Variante solo et variante 2 joueurs p.14 & 15).

1. Préparation de la réserve

Distribuez à chaque joueur 4 cartes Évolution de la manche en cours. Chaque joueur **en choisit 2** pour constituer sa Réserve.

Défaussez les 2 autres cartes et remélangez-les avec les cartes Évolution de la manche en cours.

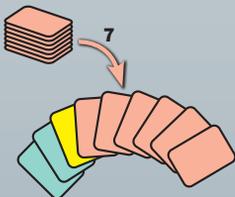


Prenez en main vos 2 cartes Évolution et placez la carte Séparation à droite de celles-ci. Cette carte Séparation vous permet d'isoler la Réserve des futures autres cartes.



2. Préparation du Draft

Distribuez à chaque joueur 7 cartes Évolution de la manche en cours. Les joueurs les ajoutent à leur main, à droite de la carte Séparation.



B. Premier tour de Draft

Les joueurs jouent simultanément les actions suivantes, dans l'ordre :

1. Choisissez 1 carte parmi les cartes de votre paquet et ajoutez-la à votre Réserve.



2. Passez le paquet de cartes restantes

- à votre voisin de gauche à la manche 1.
- à votre voisin de droite à la manche 2.

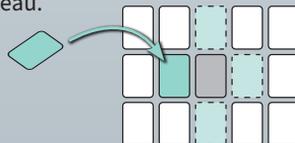


3. Choisissez 1 carte parmi les cartes de votre Réserve, et placez la devant vous face cachée.



4. Révélez simultanément la carte choisie, et placez la dans votre tableau en respectant les deux contraintes suivantes :

- La carte posée doit être adjacente orthogonalement à une carte déjà posée.
- Le tableau est constitué de 3 lignes et 5 colonnes avec la carte IA au centre du tableau.



5. Vérifiez la zone de condition/effet de la carte et, le cas échéant, marquez immédiatement les points de victoire sur la piste de score. Le décompte de chaque carte se fait simultanément, à l'exception des cartes Hacking (noires) décomptées en dernier. (p.17).

C. Tours suivants

Prenez le paquet de cartes passé par votre voisin et effectuez un nouveau tour de draft, comme expliqué à la page précédente.



Remarques:

- Les cartes placées dans la Réserve ne peuvent jamais être échangées avec les cartes draftées.
- Toute carte placée dans le tableau ne peut plus être enlevée ni déplacée, sauf sous l'effet de certaines cartes.
- Les cartes placées dans votre tableau durant la première manche sont conservées pour la deuxième manche.

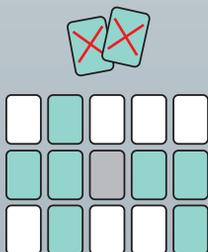
D. Dernier tour

Lors du 7^e tour de draft de la manche en cours, vous ne recevez qu'une seule carte de votre voisin.

Ajoutez-la à votre réserve, puis comme pour les tours précédents, choisissez une carte de votre réserve et placez la dans votre tableau.

Puis, défaussez les cartes restantes de votre réserve.

Votre tableau comporte alors votre carte IA et 7 cartes Évolution à la fin de la 1^{re} manche. Et 14 cartes Évolution à la fin de la 2^e manche.



E. Décompte des points de fin de Manche

Vérifiez pour chaque joueur les conditions de points de victoire de la carte Objectif de la manche en cours et marquez les points de victoire correspondants.



À l'issue de la manche 1, procédez à une nouvelle manche. Répétez les actions décrites dans les paragraphes A, B, C, D et E.

À l'issue de la manche 2, passez ensuite au décompte des points de votre carte AI (F).

F. Décompte des points de votre carte AI.

Après le décompte des points de l'Objectif de la 2^e manche, vérifiez pour chaque joueur les conditions ou l'effet de la carte Intelligence Artificielle et marquez le cas échéant les points de victoire correspondants.

Remarque: Chaque joueur peut annoncer sa couleur et ses points pendant qu'un seul joueur se charge d'avancer les différents marqueurs de points.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine à l'issue de la deuxième manche.

Le gagnant est le joueur ayant cumulé le plus de points de victoire.

En cas d'égalité, la victoire est partagée.

EXEMPLE FIN DE MANCHE 1 (PARTIE À 4 JOUEURS)

À chaque tour, les joueurs révèlent simultanément leur carte, la placent dans leur tableau et marquent immédiatement les points. Dans cet exemple, nous sommes au dernier tour de la manche 1. Nous allons décomposer

- les points pour la **dernière carte Évolution placée**.
- les points pour la **carte Objectif Manche 1 (Ω3)**: dans la ligne, marquez **0/1/4/7/12 PV** si vous possédez 1/2/3/4/5 numéros différents.

Pierrick joue la **carte noire (103)**, il peut copier une carte jaune d'un de ses deux voisins. Il décide de copier la **carte jaune (082)** de **Renaud**. Il applique l'effet de la carte jaune choisie et prend en compte sa zone de localisation dans son propre tableau. Il marque ainsi 3 PV par combinaison de 2 connecteurs dont la somme fait exactement 5. Ici, il vérifie donc la condition sur chacune des lignes de son tableau. Il remplit la condition 2 fois, il marque **6 PV**.



Pierrick a 3 cartes avec des numéros différents sur la ligne du milieu et la ligne du bas. Comme la zone de localisation de la **carte objectif Phase 1** indique 1 seule ligne, il ne peut compter qu'une ligne. Il marque donc **4 PV**.





Renaud joue la **carte rouge (73)**, il vérifie la condition tout autour de la **carte rouge** posée, il a **2 cartes jaunes** et **une carte verte**, il marque **7 PV**.



Renaud a 5 cartes avec des numéros différents sur la ligne du milieu. Il marque donc **12 PV**.



Les joueurs défaussent les cartes de leur réserve. Ils retournent la carte Objectif Manche 1 face cachée, elle ne sera plus décomptée. Chaque joueur reçoit 4 cartes Évolution Phase 2 et constitue sa réserve de 2 cartes. Ensuite, ils reçoivent 7 nouvelles cartes Évolution Phase 2 et procèdent au premier tour de draft en tournant dans le sens antihoraire cette fois-ci.

EXEMPLE DE FIN DE PARTIE (PARTIE À 4 JOUEURS)

Nous sommes au dernier tour de la manche 2.

Nous allons décompter :

- les points pour la dernière carte choisie.
- les points pour la carte Objectif Phase 2 : **5 PV** par losange composé de 4 connecteurs de couleur différentes ($\Omega 4$).
- les points pour l'IA de chaque joueur.

Pierrick a joué la **carte verte (69)** (3 points pour la couleur la moins représentée dans tout son tableau). Il a 1 seule **carte violette** et 1 seule **carte noire**. Il marque **3 PV** (1x3). Une seule couleur est choisie.



Le tableau complet est composé de 8 losanges. Son tableau compte **3 losanges composés de 4 couleurs différentes**. Pierrick obtient donc **15 PV** supplémentaires.

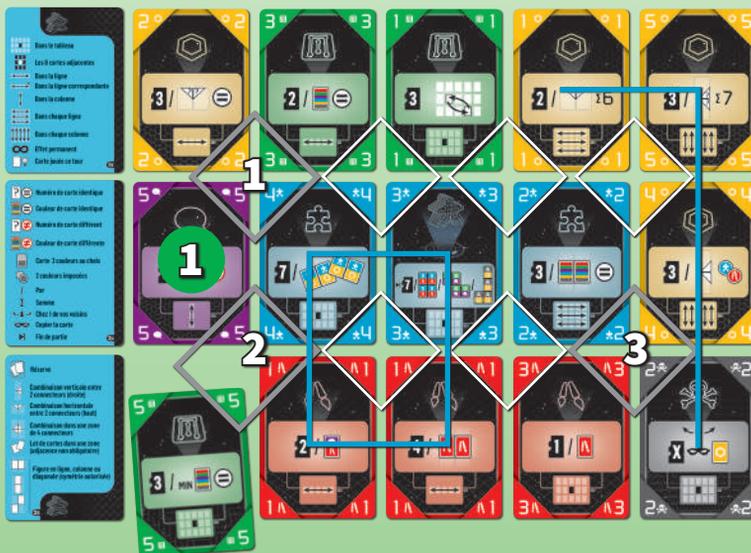


Enfin, la **carte AI (01)** donne 7 points par figure respectant la forme et les couleurs.

Le tableau est composé :

- d'un carré (2x2 cartes) de cartes **rouge** et **bleu**. Les cartes n'appartiennent qu'à une seule combinaison, Pierrick ne peut donc compter le deuxième carré.
- d'un L composé de cartes **jaune** et **noire**. La symétrie est autorisée.

Il marque donc **14 PV**.





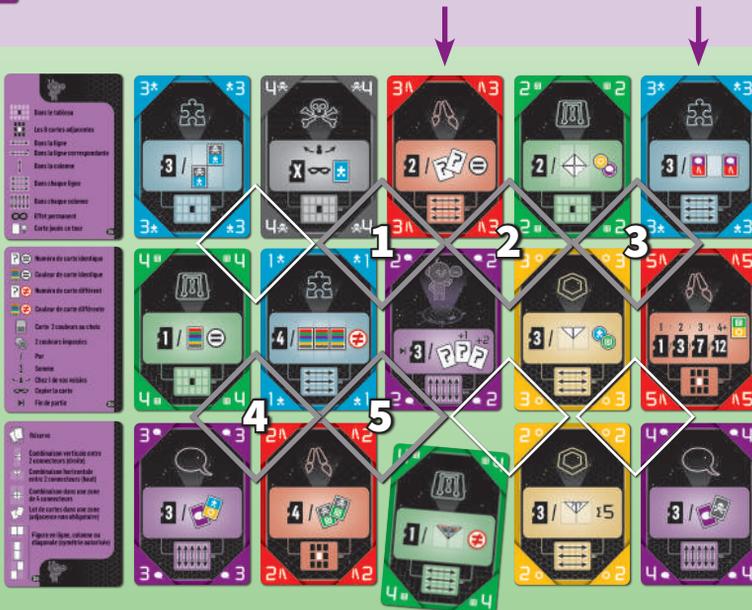
Renaud a joué la **carte verte (87)** (1 point par figure de 2 connecteurs horizontaux (haut) de couleur différente.) Son tableau est complet, il a 12 figures composées de 2 connecteurs. Toutes les figures sont composées de 2 connecteurs avec des couleurs différentes. Il marque donc **12 PV** (12x1).



Le tableau complet est composé de 8 losanges. Seuls **5 losanges sont composés de 4 couleurs différentes**. **Renaud** obtient donc **25 PV** supplémentaires.



Enfin, la **carte AI (08)** donne 3 points pour chaque colonne composée d'un lot de 3 cartes dont les numéros se suivent. Seules 2 colonnes respectent cette condition, **Renaud** marque **6 PV** supplémentaires (2x3).



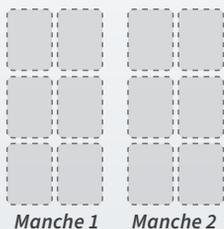
VARIANTE 2 JOUEURS

À 2 joueurs, la préparation et le tour de draft sont modifiés.

Préparation

Manche 1 : révéléz 2 colonnes de 3 cartes pour former une grille.

Manche 2 : ajoutez 2 colonnes de 3 cartes à droite des 2 colonnes précédemment révélées.



Pendant la partie, quand un joueur joue une carte noire, il peut utiliser le tableau de son adversaire ou cette grille. Cette grille représente un voisin neutre pour chaque joueur.

Le reste de la préparation est identique à la préparation de 3 à 6 joueurs.

Détail d'un tour de Draft

Les actions suivantes se déroulent dans l'ordre. Les 2 joueurs jouent simultanément.

- Chaque joueur choisit parmi les cartes de son paquet 1 carte, qu'il met dans sa réserve face cachée.
- Chaque joueur choisit ensuite une carte qu'il défausse du paquet.
- Chaque joueur ajoute une carte de la pioche dans le paquet sans la regarder. (Cartes Évolution Phase 1 ou cartes Évolution Phase 2 suivant la manche en cours).
- Chaque joueur choisit une carte de sa réserve, la joue et marque immédiatement les points.
- Chaque joueur passe le paquet de cartes à son adversaire et procède aux autres tours de draft.

Toutes les autres étapes sont identiques à celles de la configuration 3-6 joueurs (p.9).

VARIANTE SOLO

Mise en place

- Placez 3 cartes Séparation en ligne et 3 cartes Séparation en colonne pour former les entêtes de lignes et de colonnes d'une grille de 3x3. L'ordre des couleurs n'a pas d'importance.



Pioche de 18 cartes (compte tour)

Grille de draft

- Complétez la grille avec 9 cartes Phase 1, c'est la grille de draft.
- Choisissez votre carte IA et procédez à la mise en place de votre tableau (p.6).
- Placez ensuite votre standee sur la carte Séparation de la couleur de l'IA choisie.
- Placez au hasard les 2 cartes Objectif (Phase 1 et Phase 2) face visible autour de la piste de score.
- Placez votre marqueur point de victoire sur le 0 de la piste de score.
- Piochez 4 cartes Phase 1 et gardez en 2. Ces 2 cartes constituent votre réserve de la manche 1.
- Formez une pioche avec 18 cartes Évolution Phase 1 et placez la près de la grille de draft. Cette pioche forme le compte tour de la manche 1.
- Placez les cartes restantes sur l'emplacement prévu sur la piste de score.

Manche 1

Vous allez choisir et poser 7 cartes Phase 1 sur votre tableau en suivant les étapes ci-dessous :

1. Choisissez une des 3 cartes dans la ligne/colonne où votre standee est présent et inclinez légèrement les 2 cartes restantes de la ligne/colonne.
2. Ajoutez la carte choisie à votre réserve.
3. Déplacez votre standee sur l'entête de la couleur de la carte que vous venez de prendre.



4. Placez une des cartes de votre réserve dans votre tableau en respectant les contraintes d'adjacence et de format (p.8).
5. Vérifiez les conditions/effets de la carte et marquez le cas échéant les points de victoire sur la piste de score.
6. Défaussez les 2 cartes inclinées et complétez la grille avec 3 nouvelles cartes de la pioche placée près de la grille de draft.

Effectuez de nouveau ces étapes jusqu'à ce que vous ayez posé 7 cartes Évolution (votre tableau contiendra donc 8 cartes avec votre IA de départ).

À la fin de cette première manche, défaussez votre réserve, vérifiez les conditions de la carte Objectif Phase 1 et, le cas échéant, marquez immédiatement les points de victoire sur la piste de score.

Manche 2

Constituez une nouvelle grille de draft avec 9 cartes Évolution Phase 2. Votre standee démarre sur la carte Séparation où il a fini à la fin de la manche 1.

Constituez une nouvelle réserve en choisissant 2 cartes parmi 4 cartes Évolution Phase 2.

Jouez les 7 tours de la même manière que lors de la manche 1. À l'issue du 7ème tour, lorsque votre tableau est complet, vérifiez les conditions de la carte Objectif Phase 2 et marquez les points de victoire le cas échéant.

Marquez enfin les points de votre carte IA pour obtenir votre score final.

Remarque : L'effet des cartes 105 et 106 ne peut être appliqué en mode solo, marquez 4 points de victoire si vous jouez la carte.

Calcul du score

Référez-vous au tableau ci-dessous pour mesurer la performance de votre Intelligence Artificielle!

110 et moins... **Échec**

111 points: **Mentat**

117 points: **AL9000**

123 points: **Shyrka**

129 points: **Cortana**

135 points: **Skynet**

142 points: **PRIVS**

ICONOGRAPHIE

Règle d'or:
Chaque carte et chaque connecteur ne peut être utilisé qu'une fois pour chaque scoring.

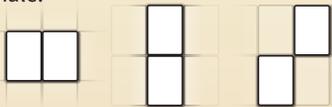
Lot

Un lot est un ensemble de cartes qui ne doivent pas forcément être adjacentes. Les cartes sont représentées en éventail.



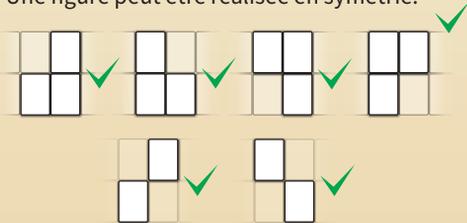
Figure

Une figure est un ensemble de cartes qui respectent un placement défini (cartes adjacentes, cartes en diagonale...). Les cartes sont représentées adjacentes les unes aux autres ou en diagonale.



Symétrie

Une figure peut être réalisée en symétrie.



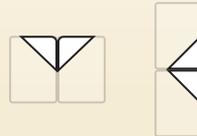
Identiques

Marquez des points pour la couleur la plus représentée/pour le numéro le plus représenté. En cas d'égalité, une seule couleur/numéro est retenu.



Connecteurs

Lorsque l'on vérifie une condition liée aux connecteurs dans le tableau, seuls les connecteurs (triangles) horizontaux en haut et les connecteurs verticaux à droite sont décomptés.



Connecteurs et couleurs

Les 2 couleurs doivent être représentées dans n'importe quel ordre.



Losanges

Les 2 couleurs doivent être représentées dans n'importe quel ordre.

Marquez les points même si le losange n'est pas complet.



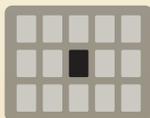
Couleurs mixtes

Les cartes avec deux couleurs permettent de laisser le choix entre les deux.

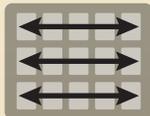


Exemple: le joueur peut choisir 1 carte violette ou 1 carte rouge pour remplir la condition.

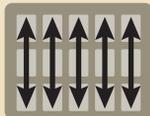
La zone de localisation



Vérifiez la condition dans la **totalité de votre tableau** (carte AI incluse).



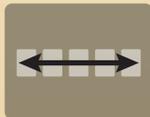
Vérifiez la condition dans **chaque ligne** de votre tableau.



Vérifiez la condition dans **chaque colonne** de votre tableau.



Vérifiez la condition pour les cartes **qui entourent la carte** posée ce tour (maximum 8).



Vérifiez la condition dans la **ligne où vous placez cette carte**.



Vérifiez la condition dans la **colonne où vous placez cette carte**.

Cartes noires

Important:
Les effets des cartes noires s'appliquent après les effets des autres cartes.



Zone représentant les cartes de la réserve.



Voisin de droite ou voisin de gauche.



Copier une carte d'un de vos deux voisins.



Carte jouée ce tour.



Effet permanent



Vérifiez les conditions chez l'un de vos voisins dans la ligne correspondante au placement de cette carte.



Mon tableau

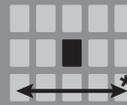


Tableau voisin



Copiez l'effet d'une carte d'un de vos voisins et appliquez son effet dans votre tableau. L'effet et la zone de localisation de la carte copiée s'appliquent à l'endroit où vous avez posé votre carte. Les cartes IA ne peuvent pas être copiées. (Exemple p.10 & 11)



Mon tableau



Tableau voisin

FIGURES



001 Dans le tableau, **2 PV** pour chaque figure composée de 2 cartes en diagonale **rouges** et/ou **violettes**. Cela peut être 2 cartes **rouges** ou 2 cartes **violettes** ou 1 carte **rouge** et 1 carte **violette**. Une carte ne peut appartenir qu'à une seule combinaison. La symétrie est autorisée.

002 **2 PV** pour chaque figure de 2 cartes en diagonale **bleues** et/ou **jaunes**.

003 **3 PV** pour chaque figure de 2 cartes en diagonale **bleues** et/ou **noires**.

004 / 005 **3 PV** pour chaque figure composée de 2 cartes en diagonale de la même couleur.



006 / 007 Dans chaque colonne, **3 PV** par figure de 2 cartes adjacentes **vertes** et/ou **noires**.

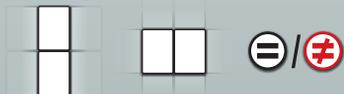
008 **3 PV** pour chaque figure de 2 cartes adjacentes **bleues** et/ou **rouges**.

009 Dans chaque ligne, **3 PV** par figure de 2 cartes adjacentes **vertes** et/ou **violettes**.

010 **2 PV** par figure de 2 cartes adjacentes **rouges** et/ou **violettes**.

011 **2 PV** par figure de 2 cartes adjacentes **rouges** et/ou **bleues**.

012 Dans la ligne, **4 PV** par figure de 2 cartes **rouges** adjacentes.



013 / 014 Dans chaque colonne, **3 PV** par figure de 2 cartes adjacentes avec un numéro identique.

015 **3 PV** si les 3 cartes ont 3 numéros différents.

016 **3 PV** par figure de 3 cartes adjacentes de couleurs différentes.

017 Dans chaque ligne, **3 PV** par figure de 2 cartes adjacentes avec un numéro identique.

018 **3 PV** par figure de 2 cartes adjacentes de couleur identique.

019 **4 PV** par figure de 3 cartes adjacentes de couleurs différentes.



020 Dans le tableau, **4 PV** par figure de 3 cartes noires et/ou vertes formant un L.

021 **5 PV** par figure de 3 cartes avec des numéros identiques formant un L.

022 Dans le tableau, **5 PV** par figure de 3 cartes noires et/ou bleues formant un L.



023 Dans le tableau, **8 PV** par figure en forme de carré (2x2) composée de 4 cartes **rouges** et/ou **violettes**.



024 Dans chaque ligne, **3 PV** par figure de 2 cartes **rouges** et/ou **violettes** séparées par une seule carte.



025 Dans le tableau, **7 PV** par figure composée de 2 fois 2 cartes adjacentes horizontalement **jaunes** et/ou **bleues**.

LOTS



- 026** Dans chaque colonne, **3 PV** par lot d'1 carte **violette** et d'1 carte **noire**.
- 027** **2 PV** par lot d'1 carte **violette** et d'1 carte **noire**.
- 028** **4 PV** par lot de d'1 carte **jaune** et d'1 carte **verte**.
- 029** **2 PV** par lot de 2 cartes **jaunes** et/ou **bleues**.
- 030** **2 PV** par lot de 2 cartes **vertes** et/ou **noires**.
- 031** **3 PV** par lot d'1 carte violette et d'1 carte **jaune** ou **bleue**.
- 032** **2 PV** par lot d'1 carte **violette** et d'1 carte **jaune** ou **bleue**.
- 033** **3 PV** par lot de 2 cartes dont les numéros sont 2 et 4.
- 034** **3 PV** par lot de 2 cartes dont les numéros sont 2 et 3.
- 035** Dans la ligne, **5 PV** par lot de 2 cartes **rouges**.
- 036** **6 PV** par lot de 2 cartes **violettes**.
- 037** Dans chaque ligne, **3 PV** par lot de 2 cartes **jaunes** et/ou **rouges**.
- 038** **3 PV** par lot de 2 cartes dont les numéros sont 1 et 5.
- 039** Tout autour de la carte posée, **5 PV** par lot de 2 cartes **noires**.
- 040** **4 PV** par lot de 2 cartes **noires** et/ou **vertes**.
- 041** Dans chaque colonne, **2 PV** par lot de 2 cartes de la même couleur.
- 042** Dans chaque ligne, **2 PV** par lot de 2 cartes avec un numéro identique.



- 043** Dans chaque colonne, **4 PV** si l'une des cartes est **verte** ou **violette**, une autre **bleue** ou **violette** et la dernière **bleue** ou **verte**.
- 044** Dans chaque ligne, **5 PV** par lot de 3 cartes **bleues** et/ou **jaunes**.
- 045** **5 PV** par lot de 3 cartes **noires** et/ou **vertes**.
- 046** **6 PV** par lot de 3 cartes **bleues** et/ou **vertes**.

GRANDS LOTS



- 047** Dans le tableau, **7 PV** pour 1 lot de 5 cartes avec des numéros différents.
- 048** **6 PV** pour 1 lot de 5 cartes de couleurs différentes.
- 049** **6 PV** par lot de 6 cartes de couleurs différentes.
- 050** **5 PV** par lot de 4 cartes dont les couleurs sont identiques.
- 051** Dans la ligne, **6 PV** pour 1 lot de 4 cartes avec des numéros différents.

SCORING PAR CARTE



- 052** Dans le tableau, **1 PV** par carte **rouge**.
- 053** Dans la ligne, **3 PV** par carte **jaune**.
- 054** **2 PV** par carte **noire** et/ou **verte**.
- 055** **2 PV** par carte **violette** et/ou **rouge**.
- 056** Tout autour de la carte posée (8 cartes possibles), **2 PV** par carte **rouge**.
- 057 / 058** **2 PV** par carte **violette**.



- 059 / 060** Dans le tableau, **1 PV** par carte dont la couleur est la plus représentée.
- 061 / 062** Dans la ligne, **2 PV** par carte dont la couleur est la plus représentée.
- 063 / 064** **2 PV** par carte de couleurs différentes.
- 065** **2 PV** par carte dont le numéro est le plus représenté.
- 066** Dans la colonne, **2 PV** par carte de couleurs différentes.
- 067** Tout autour de la carte posée (8 cartes possibles), **2 PV** par carte dont la couleur est la plus représentée.

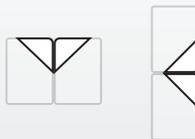
CARTES MIN

068 / 069 Dans le tableau, 3 PV par carte dont la couleur est la moins représentée.

SCORING PROGRESSIF

- 070 / 071** Dans la colonne, marquez **2/4/8 PV**, s'il y a 1/2/3 cartes **violettes** et/ou **rouges**.
- 072** Tout autour de la carte posée (8 cartes possibles), marquez **1/3/7/12 PV** s'il y a 1/2/3/4+ cartes **rouge**.
- 073** Marquez **1/3/7/12 PV** s'il y a 1/2/3/4+ cartes **vertes** et/ou **jaunes**.
- 074** Marquez **1/3/7/11 PV** s'il y a 1/2/3/4+ cartes **vertes** et/ou **jaunes**.
- 075** Marquez **1/3/7/11 PV** s'il y a 1/2/3/4+ cartes **vertes** et/ou **bleus**.
- 076** Marquez **1/3/7/12 PV** s'il y a 1/2/3/4+ cartes **bleus** et/ou **noires**.
- 077** Tout autour de la carte posée et sans prendre en compte le numéro de la carte posée, marquez **1/3/8/13 PV** s'il y a 1/2/3/4+ cartes avec exactement le même numéro.

CONNECTEURS



- 078** Dans chaque colonne, **2 PV** par figure composée de 2 connecteurs verticaux adjacents dont la somme est égale à 6.
- 079** **2 PV** par figure de 2 connecteurs dont la somme est égale à 5.
- 080** **3 PV** par figure de 2 connecteurs dont la somme est égale à 7.
- 081** Dans chaque ligne, **2 PV** par figure composée de 2 connecteurs horizontaux adjacents dont la somme est égale à 7.
- 082** **2 PV** par figure de 2 connecteurs dont la somme est égale à 5.
- 083** **2 PV** par figure de 2 connecteurs dont la somme est égale à 6.
- 084** Dans chaque colonne, **2 PV** par figure composée de 2 connecteurs verticaux adjacents dont le numéro est identique.
- 085** Dans la ligne, **3 PV** par figure composée de 2 connecteurs horizontaux adjacents dont le numéro est identique.
- 086** Dans chaque ligne, **2 PV** par figure composée de 2 connecteurs horizontaux adjacents de couleurs identiques.
- 087** **1 PV** par figure de 2 connecteurs de couleurs différentes.
- 088** Dans la colonne, **3 PV** par figure composée de 2 connecteurs verticaux adjacents de couleurs différentes.
- 089** Dans chaque colonne, **3 PV** par figure composée de 2 connecteurs verticaux adjacents **bleu** et **rouge**.
- 090** **3 PV** par figure de 2 connecteurs **bleu** et **vert**.
- 091** **3 PV** par figure de 2 connecteurs **violet** et **noir**.
- 092** Dans chaque ligne, **3 PV** par figure composée de 2 connecteurs horizontaux adjacents **noir** et **violet**.
- 093** **3 PV** par figure de 2 connecteurs **bleu** et **vert**.
- 094** **3 PV** par figure de 2 connecteurs **bleu** et **rouge**.

LOSANGES



Dans le tableau complet, il existe un maximum de 8 losanges.

- 095** Dans le tableau, **2 PV** par figure losange (complet ou non) composée d'au moins 1 connecteur **jaune** et 1 connecteur **violet**.
- 096** **2 PV** par figure losange d'au moins 1 connecteur **rouge** et 1 connecteur **noir**.
- 097** **2 PV** par figure losange d'au moins 1 connecteur **rouge** et 1 connecteur **violet**.
- 098** **2 PV** par figure losange d'au moins 1 connecteur **jaune** et 1 connecteur **noir**.

CARTES NOIRES

Les effets des cartes noires s'appliquent après les effets des autres cartes. (Les cartes 105 et 106 sont toujours décomptées en dernier, les autres cartes noires dans l'ordre de leur numéro d'identification).

Copie de cartes

- 099 / 100** Copiez les conditions de n'importe quelle carte **bleue** (condition de points de victoire et condition de placement) de l'un de vos voisins. Vérifiez les conditions de la carte **bleue** choisie dans votre tableau comme si la carte **99/100** prenait les effets de la carte **bleue** choisie et calculez votre score. Les cartes IA ne peuvent pas être copiées.
- 101 / 102** Copiez les conditions de n'importe quelle carte **verte** de l'un de vos voisins et gagnez les PV le cas échéant. Les cartes IA ne peuvent pas être copiées.
- 103 / 104** Copiez les conditions de n'importe quelle carte **jaune** de l'un de vos voisins et gagnez les PV le cas échéant. Les cartes IA ne peuvent pas être copiées.

Copie de points

- 105 / 106** Vos 2 voisins annoncent leur PV et vous marquez autant de points que celui qui en a le plus.
- 107** Dans le tableau, **2 PV** par carte dont le numéro est 5 chez l'un de vos voisins.
- 108** **2 PV** par carte dont le numéro est 1 chez l'un de vos voisins.
- 109** **2 PV** par carte dont le numéro est 2 chez l'un de vos voisins.
- 110** **2 PV** par carte dont le numéro est 4 chez l'un de vos voisins.
- 111 / 112** Dans la ligne correspondante chez l'un de vos voisins (c'est-à-dire dans la même ligne que celle où vous avez placé cette carte mais dans son tableau), **2 PV** par carte de couleurs différentes.
- 113 / 114** Dans la ligne correspondante chez l'un de vos voisins, **3 PV** par carte de la couleur la plus représentée.

Cartes spéciales

- 115 / 116** Dans votre tableau, permuter 1 carte de votre tableau avec 1 carte de votre réserve. Ni la carte IA, ni les cartes 115 et 116 ne peuvent être impliquées dans la permutation. La carte qui retourne dans la réserve ne peut être posée dans le tableau le même tour. Vérifiez les conditions de la nouvelle carte mise en jeu et marquez les PV.
Perdez immédiatement 2 PV.
- 117 / 118** Effet permanent pour la manche 1 et la manche 2, piochez une carte de la pioche de la manche en cours et ajoutez-la à votre réserve. Gagnez immédiatement **2 PV**. Au début de la manche 2 gardez 3 cartes au lieu de 2 au moment de la création de la réserve.
- 119** Dans le tableau, permuter 2 cartes. Vous pouvez permuter une carte avec un espace vide. Votre carte IA ne peut pas être impliquée dans la permutation. A l'issue de la permutation, les conditions de pose doivent être respectées (adjacence à une carte). Les cartes permutées ne permettent pas de marquer de PV. Marquez **2 PV**.
- 120** Même effet que la carte 119. Marquez **3 PV**.

CARTES AI

AI-1 À la fin de la partie, dans le tableau, **7 PV** par figure respectant la forme et les couleurs. Dans un même tableau, les 3 figures peuvent être réalisées. La symétrie est autorisée. Il est possible également de représenter plusieurs fois la même figure et de marquer **7 PV** pour chaque figure réalisée.

AI-2 À la fin de la partie, prenez une carte de votre réserve et placez-la adjacente à une des cartes de votre tableau. Vérifiez la condition et marquez les PV correspondants.

AI-3 À la fin de la partie, dans le tableau, **3 PV** par figure losange composée d'au moins 1 connecteur **jaune**, 1 connecteur **noir** et 1 connecteur avec le numéro 3. Un connecteur peut cumuler 2 conditions, il peut par exemple être jaune avec le numéro 3.

Le tableau est constitué de 8 losanges.

AI-4 À la fin de la partie, dans le tableau, multipliez la couleur la moins représentée par la couleur la plus représentée et marquez autant de PV.

AI-5 Pendant la partie, permutez 2 cartes. Vous pouvez permuter une carte avec un espace vide. Votre carte IA ne peut pas être impliquée dans la permutation. À l'issue de la permutation, les conditions de pose doivent être respectées (adjacence à une carte). Les cartes permutées ne permettent pas de marquer de PV. Retournez alors le jeton AI, vous ne pouvez déclencher ce pouvoir qu'une fois dans la partie.

À la fin de la partie, marquez **5 PV**.

AI-6 Lors de chaque manche, vous pouvez piocher 2 cartes et les ajouter à votre réserve. Ensuite, défaussez 2 cartes de votre choix. Retournez alors le jeton AI, vous ne pouvez déclencher

ce pouvoir qu'une fois par manche. Au début de la manche 2, retournez votre jeton AI sur sa face active.

AI-7 À la fin de la partie, tout autour de la carte AI, **4 PV** par lot de 2 cartes **rouge** et **violette** pas forcément adjacentes.

AI-8 Effet permanent, vous pouvez placer les cartes Évolution en diagonale par rapport à une carte déjà posée.

À la fin de la partie, marquez **5 PV**.

AI-9 À la fin de la partie, dans le tableau, **7 PV** par lot de 6 cartes de couleurs différentes. Vous pouvez réaliser 2 lots.

AI-10 Effet permanent, à chaque carte Évolution placée et en fin de chaque manche, vous pouvez décider si votre carte AI est une carte verte avec le numéro 4 ou une carte **noire** avec le numéro 2.

À la fin de la partie, marquez **4 PV**.

AI-11 À la fin de la partie, dans chaque colonne, **3 PV** par lot de 3 cartes dont les numéros se suivent. Les cartes peuvent être placées dans le désordre. *Par exemple de haut en bas, carte 3 puis carte 1 puis carte 2: le lot de 3 cartes est bien composé de 3 cartes dont les numéros se suivent, la condition est respectée.*

AI-12 À la fin de la partie, dans chaque ligne, **5 PV** par ligne où les 2 cartes situées aux extrêmes ont un numéro identique.

CARTES OBJECTIF

Cartes Start 
(pour vos premières parties)

PHASE 1

Ω1 Dans chaque colonne, **3 PV** par figure composée de 2 cartes verticales adjacentes dont le numéro est identique.

Ω2 Dans chaque colonne, **4 PV** par figure de 2 cartes adjacentes dont la somme est égale à 6.

Ω3 Dans la ligne, marquez **0/1/4/7/12 PV** si vous possédez 1/2/3/4/5 numéros différents.

Ω7 Dans le tableau, **3 PV** par figure de 2 cartes en diagonale de même couleur.

Ω8 Dans chaque ligne, **3 PV** par figure de 2 cartes adjacentes de même couleur.

Ω9 Dans chaque colonne, **3 PV** par figure composée de 2 connecteurs verticaux adjacents de couleurs identiques.

Ω10 Dans le tableau, multipliez la couleur la moins représentée par la couleur la plus représentée et scorez autant de PV.

Ω11 Dans le tableau, marquez **0/1/3/6/10/15 PV** si vous possédez 1/2/3/4/5/6 cartes de couleurs différentes.

PHASE 2

Ω4 Dans le tableau, **5 PV** par figure losange composée de 4 connecteurs de couleurs différentes.

Ω5 Dans chaque colonne, **7 PV** par figure de 3 cartes de couleurs identiques.

Ω6 Dans chaque ligne, **11 PV** par grand lot composé d'un lot de 3 cartes de même couleur et d'un lot de 2 cartes de même couleur. Ce grand lot représente un full, sur chaque ligne les couleurs peuvent être placées dans n'importe quel ordre. Une figure de 5 cartes de même couleur est autorisée.

Ω12 Dans le tableau, **5 PV** par figure losange composée de 3 connecteurs avec un numéro identique. Dans le tableau il existe 8 losanges.

Ω13 Dans le tableau, **5 PV** par figure losange composée de 4 connecteurs avec un numéro différent.

Ω14 Dans le tableau, **5 PV** par figure losange dont la somme des 4 connecteurs est égale à 13.

Ω15 Dans chaque ligne, **11 PV** par grand lot composé d'un lot de 3 cartes de même numéro et d'un lot de 2 cartes de même numéro. Ce grand lot représente un full, sur chaque ligne les numéros peuvent être placés dans n'importe quel ordre. Un grand lot de 5 cartes de numéro identique est autorisé.

Ω16 Dans chaque ligne, **13 PV** par grand lot composé d'un lot de 4 cartes de même numéro. Ce grand lot représente un carré, sur chaque ligne les numéros peuvent être placés dans n'importe quel ordre.

GRAMMAIRE DE BASE D'AI

Règle d'or:

Chaque carte et chaque connecteur ne peut être utilisé qu'une fois pour chaque scoring.

Cartes de couleur



Bleue



Rouge



Violette



Verte



Jaune



Noire

Carte de couleur identique



Marquez des points pour la couleur la plus représentée. En cas d'égalité, une seule couleur est retenue.

Carte de couleur différente



Marquez des points par couleur de carte différente. La présence d'1 seule carte est comptée comme 1 carte différente.

Carte de 2 couleurs au choix



Violette ou rouge



Noire ou verte



Verte ou jaune

Choisissez une des deux couleurs pour remplir la condition.

Connecteurs avec 2 couleurs imposées



Combinaison de 2 connecteurs adjacents avec 2 couleurs imposées (dans n'importe quel ordre).

Nombres de cartes



Carte avec numéro identique.



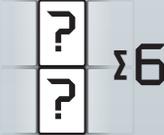
Marquez des points pour les cartes avec le numéro le plus représenté. En cas d'égalité, un seul numéro est retenu.

Carte avec numéro différent



Marquez des points par carte avec un numéro différent. La présence d'1 seule carte est comptée comme 1 carte différente.

Ikone Somme [Sigma]



Marquez des points si la somme de 2 cartes adjacentes verticalement fait exactement 6.



$\Sigma 5$



$\Sigma 5$

Marquez des points si la somme de 2 connecteurs adjacents fait exactement 5.



Scannez le QR code pour retrouver toutes les infos sur le jeu: vidéo des règles, matériel, extension...