# CRYSTALIUM



## RÈGLES DU JEU

# BUT DU JEU



Dans Crystalium, partez à la conquête d'une planète océanique riche en Crystalium, une ressource extrêmement précieuse.

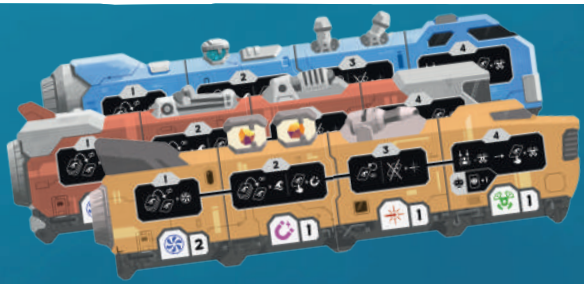
Améliorez votre vaisseau, commercez dans les stations spatiales et utilisez les pouvoirs de mystérieux poissons extra-terrestres pour surpasser vos adversaires !

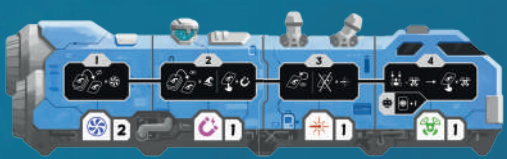
Celui qui possède le plus de Crystalium en fin de partie remporte la victoire.



# MATÉRIEL

5 Vaisseaux





*Réacteur* *Aimant* *Laser* *Drone*

170 cartes dont :



135 cartes Océan



8 cartes Océan de départ



11 cartes Tourbillon



16 cartes Solo

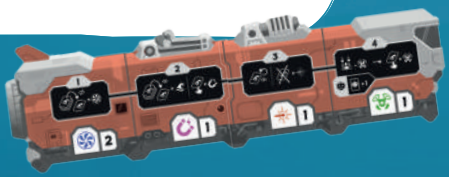
*(8 de difficulté moyenne)*



*(8 de difficulté accrue)*



# MISE EN PLACE



1 Chaque joueur choisit 1 Vaisseau.

2 Mettez de côté les cartes de départ.
En fonction du nombre de joueurs, retirez toutes les cartes Océan dont le numéro (dans le coin inférieur droit) est strictement supérieur au nombre de joueurs.
*Exemple : à 3 joueurs, retirez toutes les cartes avec un 4+ ou un 5+.*

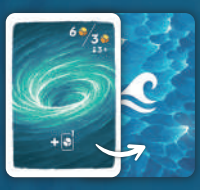


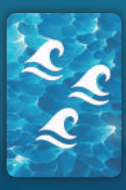



Prenez aléatoirement 3 cartes Tourbillon que vous mettez de côté.

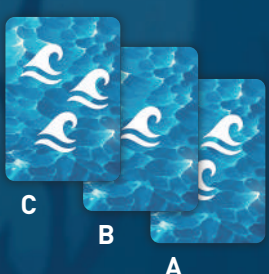
Mélangez le paquet restant et divisez-le en trois tas équivalents (A, B, C). Glissez 2 cartes Tourbillon dans le tas A et 1 carte Tourbillon dans le tas B face cachée, sans les regarder, puis mélangez chacun de ces deux tas.



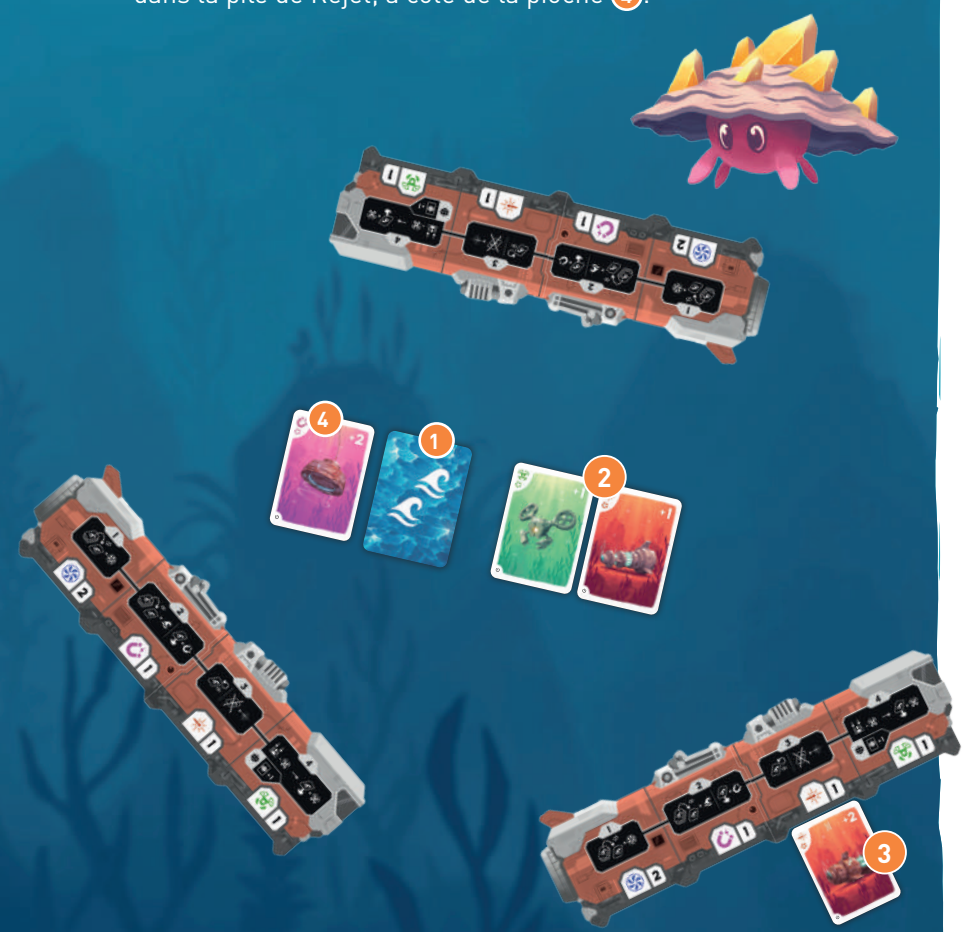




Reconstituez la pioche dans cet ordre, du bas vers le haut : A - B - C. (1)



**3** Mettez ensuite face visible au centre de la table autant de cartes Océan de départ que le nombre de joueurs + 1 (2). Le dernier joueur à avoir vu l'océan devient le premier joueur.
En commençant par le joueur à droite du premier joueur et en suivant dans le sens anti-horaire : chaque joueur choisit une carte parmi celles au centre, puis la place sous son Vaisseau, sous la colonne correspondante (3). La dernière carte est mise dans la pile de Rejet, à côté de la pioche (4).




*Exemple de mise en place pour 3 joueurs.*

# TYPES DE CARTES

## PILE DE REJET

Durant la partie, des cartes seront rejetées. Cela signifie qu'elles sont placées à côté de la pioche pour former une pile face visible. Cette pile est appelée **pile de Rejet**.

## CARTES À USAGE UNIQUE

L'icône indique que la carte est à usage unique. C'est le cas de la plupart des cartes Poisson ainsi que certaines cartes Composant. Après avoir été utilisée (pour son effet ou pour contribuer à la puissance d'un composant), la carte est rejetée.

## CARTES COURANT FORT

Dès qu'une carte avec l'icône courant fort est récupérée, placez immédiatement la première carte Océan de la pioche face visible dans la rivière. Celle-ci est placée à droite dans la rivière.







## CARTES CRYSTALIUM

Les Crystalium sont les **points de victoire.** Les cartes Crystalium ont des valeurs allant de 1 à 5. Quand un joueur récupère une carte Crystalium, il la place face cachée dans une pile personnelle à côté de son Vaisseau.

## CARTES COMPOSANT

Les Composants : Réacteur, Aimant, Laser et Drone vont permettre d'améliorer les vaisseaux des joueurs en augmentant respectivement la puissance de Réacteur, Aimant, Laser et Drone. Quand un joueur récupère une carte Composant, il la place face visible sous son Vaisseau, dans la colonne correspondante.



## CARTES STATION SPATIALE



Les Stations Spatiales permettent de gagner des Crystalium. Un joueur peut récupérer une carte Station Spatiale lors de sa phase de rivière ou de Drone seulement **s'il remplit directement la condition de la Station Spatiale.** Pour cela, il récupère les cartes Composant depuis son Vaisseau et les place sous la carte Station Spatiale. Ces cartes ne seront plus accessibles pour le reste de la partie. Les cartes Station Spatiale récupérées par un joueur sont placées face visible à côté de son Vaisseau. Les cartes Station Spatiale ne peuvent pas être récupérées si le joueur ne peut pas remplir la condition.

Il y a 2 types de Station Spatiale. Celles qui demandent un nombre de cartes Composant (1) et celles qui demandent une puissance totale (2) de cartes Composant. Une carte acquise lors d'un tour peut être utilisée pour valider une station au même tour.



## CARTES POISSON

Les Poissons sont des cartes avec un effet spécifique. Ces cartes s'activent lors du tour du joueur actif. Quand un joueur récupère une carte Poisson, il la place face visible à côté de son Vaisseau. Plusieurs cartes Poisson peuvent être jouées lors d'un tour. Les cartes Poisson sont expliquées à la fin du livret de règles.

## CARTES TOURBILLON



Chaque carte Tourbillon rapporte des Crystalium à la fin de la partie, au moment du décompte final.
Dans les parties à un ou deux joueurs, le joueur majoritaire dans le critère indiqué sur la carte Tourbillon remporte 6 Crystalium.
Dans les parties à 3 joueurs ou plus, le joueur majoritaire remporte 6 Crystalium et le second 3 Crystalium. En cas d'égalité pour la première place, les joueurs concernés gagnent tous 6 Crystalium et personne n'en gagne 3.
En cas d'égalité pour la deuxième place, les joueurs concernés gagnent tous 3 Crystalium.
Les cartes Tourbillon sont expliquées à la fin du livret de règles.

# DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Dans Crystalium, vous jouez une succession de tours jusqu'à ce que la condition de fin de partie soit atteinte.
Le premier joueur commence en tant que joueur actif.
À chaque nouveau tour, ce rôle passe au joueur situé à sa gauche.

Un tour se décompose en 4 phases :
**Phase de Courant**
**Phase de Rivière**
**Phase de Rejet**
**Phase de Drone**



# PHASE DE COURANT

Le joueur actif place une à une des cartes de la pioche en les laissant face cachée à côté de la pioche.
Il forme ainsi le Courant de la rivière. Attention, il ne peut pas placer plus de cartes que sa puissance de Réacteur.
La puissance de Réacteur d'un joueur est déterminée par la somme des valeurs de ses cartes Réacteur et de sa puissance de base. Au début de la partie, chaque joueur dispose d'une puissance de Réacteur de 2.
*Exemple : Martin a une puissance de réacteur de 3, il choisit de placer 3 cartes pour former le courant de la rivière. Il aurait pu n'en placer qu'une ou deux.*



# PHASE DE RIVIÈRE

Le joueur actif calcule la puissance totale du Courant. Le dos de chaque carte Océan indique un certain nombre de vagues, qui constitue sa contribution au Courant. La carte de la pioche ne compte pas pour calculer le courant.
*Exemple : Ici la puissance du courant est de 5.*




Le joueur révèle un nombre de cartes **de la pioche** équivalent à la **puissance du Courant** (1). Il peut récupérer ensuite autant de cartes que sa puissance d'Aimant (2) parmi les cartes visibles.
La puissance d'Aimant d'un joueur est déterminée par la somme des valeurs de ses cartes Aimant et de sa puissance de base. Au début de la partie, chaque joueur dispose d'une puissance d'Aimant de 1.

> ***REMARQUE :*** Une carte Aimant récupérée ne peut pas augmenter la puissance d'Aimant du tour en cours.

*Les anciens explorateurs l'ont rapidement compris : là où les courants sont les plus forts, les trésors de l'océan ne sont jamais loin. Les cartes présentant davantage de vagues sont souvent les plus convoitées.*

# PHASE DE REJET



Le joueur révèle ensuite **toutes les cartes Océan** qui sont restées faces cachées et peut rejeter autant de cartes de la rivière que sa puissance de Laser. Le but étant d'empêcher ses adversaires de se servir lors de la phase de Drone.

La puissance de Laser d'un joueur est déterminée par la somme des valeurs de ses cartes Laser et de sa puissance de base. Au début de la partie, chaque joueur dispose d'une puissance de Laser de 1.



# PHASE DE DRONE

Les joueurs situés **directement à droite et à gauche** du joueur actif peuvent récupérer, l'un après l'autre, des cartes Océan parmi celles restantes dans la rivière. Ils récupèrent un nombre de cartes égal à leur puissance de Drone. C'est le joueur qui a la puissance de Drone la plus faible qui récupère des cartes en premier. En cas d'égalité, c'est le joueur actif qui choisit qui commence.

**S'il reste des cartes** après que les joueurs se soient servis, on les place dans la pile de Rejet.

Il est possible qu'**aucune carte Océan ne reste au centre de la table** au moment où un joueur doit se servir : dans ce cas, rien ne se passe et on passe immédiatement au tour suivant.

La puissance de Drone d'un joueur est déterminée par la somme des valeurs de ses cartes Drone et de sa puissance de base. Au début de la partie, chaque joueur dispose d'une puissance de Drone de 1.



***REMARQUE :*** Une carte Drone récupérée pendant la phase de Drone ne peut pas augmenter la puissance de Drone du tour en cours.

**À 2 joueurs,** le joueur actif participe également à la phase de Drone, après son adversaire, et peut, à nouveau, récupérer autant de cartes que sa puissance de Drone.

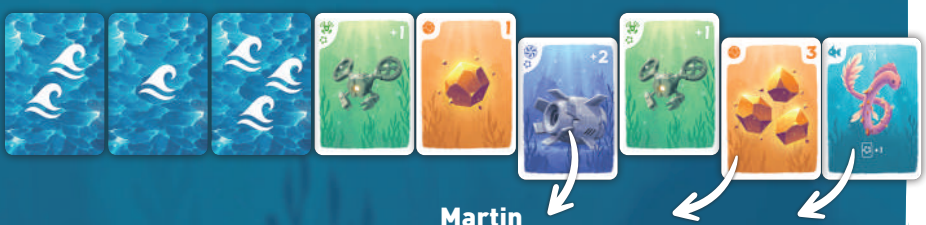


***Exemple d'un tour à 2 joueurs :***

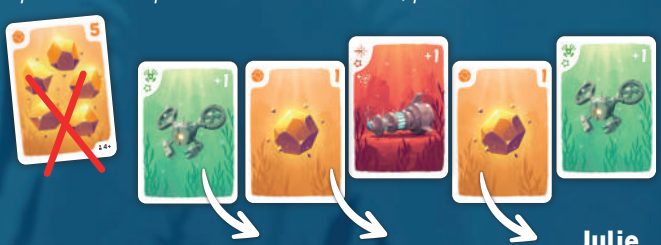


*C'est le début du tour de Martin face à Julie. Sur son vaisseau, il a une puissance de réacteur totale de 3.*

*Il décide de piocher les 3 cartes Océan, qui restent face cachée. La somme des vagues sur ces 3 cartes est de 6. Il pioche donc 6 nouvelles cartes qu'il place face visible dans la rivière.*




*Martin a une puissance d'Aimant de 3 dont une carte Aimant à usage unique d'une puissance de 1. Il décide de prendre 3 cartes et rejette donc sa carte Aimant à usage unique dans la pile de Rejet. Il dévoile ensuite les 3 cartes qui étaient restées face cachée et rejette 1 carte car il a une puissance de Laser de 1. Julie, qui possède une puissance de Drone de 3, prend 3 cartes.*




*Martin, qui possède une puissance de Drone de 3, dont une carte Drone à usage unique d'une puissance de 2, peut à nouveau prendre jusqu'à 2 cartes dans la rivière. En effet, sa carte Drone à usage unique lui permet de prendre jusqu'à 3 cartes, mais il reste seulement 2 cartes dans la rivière. Il décide de ne prendre qu'1 carte et conserve donc sa carte Drone à usage unique. La dernière carte de la rivière est rejetée.*



# PHASE DE DRONE SUITE

***Exemple d'une phase de Drone à 5 joueurs :***
*Après avoir effectué les trois premières phases, il reste 3 cartes dans la rivière. Arthur étant le joueur actif, les joueurs situés directement à sa droite et à sa gauche peuvent récupérer des cartes. Martin a une puissance de Drone de 1 et Julie une puissance de Drone de 2.*
*Martin ayant une puissance plus faible, commence et récupère 1 carte. Bien que Julie ait une puissance de Drone de 2, elle ne récupère qu'une seule carte, car il n'en reste qu'une dans la rivière.*
*Cette dernière carte est une carte Courant Fort. En la récupérant, Julie doit révéler une nouvelle carte dans la rivière. Malheureusement, il s'agit d'une carte Station Spatiale dont elle ne peut remplir la condition. Elle ne peut donc pas prendre la carte et celle-ci est rejetée.*

# FIN DE PARTIE

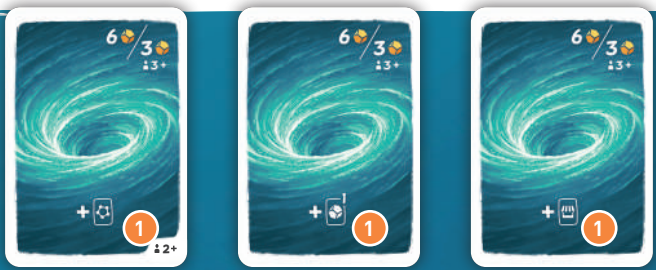


Lorsqu'une carte Tourbillon est révélée au cours d'un tour, celle-ci est mise de côté. **Ne révélez pas de nouvelle carte pour remplacer la carte Tourbillon.**
Lorsque la troisième carte Tourbillon est révélée, effectuez les étapes suivantes :

**> Terminez d'abord le tour du joueur en cours**.
**> Mélangez la pile de Rejet** avec le reste éventuel de la pioche et divisez en trois tas équivalents (A, B, C). Remettez les 3 Tourbillons précédemment mis de côté en jeu, en glissant 2 Tourbillons dans le tas A et 1 dans le tas B, mélangez ces deux tas, puis reconstituez la pioche du bas vers le haut : A - B - C.
La partie reprend normalement jusqu'à ce que tous les Tourbillons soient révélés une deuxième et dernière fois. Terminez alors le tour du joueur actif en cours, puis procédez au décompte des Crystalium.



# DÉCOMPTE DES CRYSTALIUM



**Pour chaque Tourbillon**, vérifiez qui possède la majorité dans le critère indiqué (1) : ce joueur remporte 6 Crystalium.

A partir de 3 joueurs, le deuxième remporte 3 Crystalium.



Ajoutez à cela vos cartes Crystalium, les cartes Station Spatiale et les éventuelles cartes Poisson Champignon.
**Le joueur avec le plus de Crystalium l'emporte.**

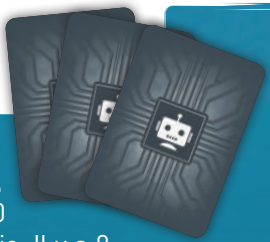
**En cas d'égalité**, le joueur qui a le plus de cartes Crystalium l'emporte.
**En cas de nouvelle égalité**, les joueurs à égalité se partagent la victoire.





*A la fin d'une partie à 2 joueurs, Martin a validé le plus de cartes Station Spatiale (1), il a donc 6 Crystalium.*
*Il cumule un total de 29 Crystalium avec ses cartes Crystalium (2).*
*Il a validé 2 cartes Station Spatiale (3) pour un total de 8 Crystalium.*
*Enfin, ses 2 cartes Poisson Champignon (4) lui octroient 3 Crystalium.*
*Martin a donc un total de 6 + 29 + 8 + 3 = 46 Crystalium.*

# MODE SOLO





En plus de la mise en place classique, constituez également une pioche de 10 cartes Solo en fonction de la difficulté choisie. Il y a 8 cartes de difficulté Moyenne ★ et 8 de difficulté Accrue ★★.

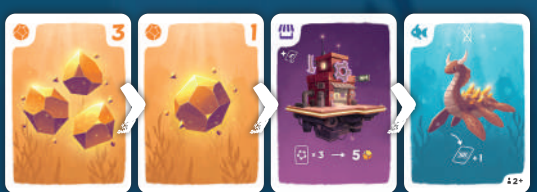
**Pour votre première partie en solo**, nous vous conseillons de prendre 8 cartes de difficulté Moyenne et 2 cartes de difficulté Accrue. Pour une partie de complexité moyenne, vous pouvez prendre, par exemple, 5 cartes de difficulté Moyenne et 5 cartes de difficulté Accrue.
**Mélangez ensuite cette pioche** et placez-la face cachée au centre de la table.

**Pour le mode solo**
Vous jouez toujours avec les 3 mêmes cartes Tourbillon. En fin de partie, vous devez dépasser Tornade dans le critère de chaque carte Tourbillon pour en remporter les 6 Crystalium.

Votre adversaire, Tornade, dispose d'un plateau Vaisseau mais ne l'utilise pas comme vous : il accumule simplement les cartes Composant en dessous, sans en tirer de puissance. **Il agit uniquement en fonction des cartes Solo révélées.**

Vous êtes le premier joueur actif. Donc Tornade, comme tout adversaire en sens anti-horaire, choisit avant le joueur actif sa carte de Départ. Révélez une carte Solo : il prend la première carte de Départ dans le sens de la flèche.

Durant votre phase de Drone, révélez une nouvelle carte Solo.
La partie supérieure indique combien de cartes Tornade récupère. **Il prend en priorité les cartes Crystalium de plus grande valeur, puis les Stations Spatiales qu'il peut valider, puis suit le sens de la flèche.**








Comme dans une partie à 2 joueurs, vous récupérez ensuite des cartes en fonction de votre puissance de Drone.
Durant le tour de Tornade, lisez la partie inférieure de la carte Solo révélée : elle indique combien de cartes il retourne **directement face visible** et combien il en récupère selon le même schéma de priorité. S'il reste des cartes visibles après son tour, vous pouvez en récupérer selon votre puissance de Drone. S'il en reste après vous, il pourra se resservir et prendre **une carte**.

N'oubliez pas de retourner une carte face visible chaque fois qu'une carte Courant Fort est récupérée, que ce soit par Tornade ou par vous.

## SUPPRESSION

Dès que Tornade récupère une seconde carte d'un même Composant, ses 2 cartes sont supprimées et **il supprime également votre carte la plus récente dans ce Composant.**
*Exemple : Tornade récupère un deuxième aimant. Il supprime directement ses deux cartes aimants pour retirer votre dernière carte aimant sous votre vaisseau qui est également supprimée.*

**Si vous ne possédez pas de carte dans ce Composant**, ses 2 cartes sont quand même supprimées, sans contrepartie pour vous.
Une carte supprimée est écartée définitivement du jeu, elle n'est pas placée dans la pile de Rejet.

Dès que Tornade récupère une seconde carte Poisson, ses 2 cartes Poisson sont supprimées et **il supprime la dernière carte Crystalium de votre pile dont le dos affiche le plus de vagues.**

A la fin de la partie, décomptez les Crystalium normalement. Le joueur avec le plus de Crystalium l'emporte.

**En cas d'égalité**, c'est le joueur qui a le plus grand nombre de cartes Crystalium. En cas de nouvelle égalité, vous partagez la victoire avec Tornade.

**Si vous remportez la partie**, vérifiez à la fin du livret de règles si vous avez accompli des objectifs de fin de partie.

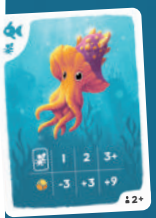


# CARTES POISSON

*Les espèces de poissons accumulent naturellement des morceaux de Crystalium sur leur carapace ou leurs écailles. Grâce à vos aimants, vous attirez aussi bien les composants dérivants que ces étonnantes créatures.*



A l'acquisition de cette carte, placez-la dans n'importe quelle colonne sous votre Vaisseau. Cette carte apporte une puissance de 1 dans le composant correspondant.



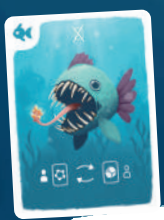
Placez la carte à côté de votre Vaisseau. À la fin de la partie, si vous n'avez qu'une carte "Poisson Champignon", vous perdez 3 Crystalium. Si vous en possédez deux, vous gagnez 3 Crystalium, et si vous en possédez au moins trois, vous gagnez 9 Crystalium.



Placez la carte à côté de votre Vaisseau. Rejetez la carte à tout moment pour valider n'importe quelle carte Station Spatiale dans la rivière sans avoir à y placer de cartes en dessous. Vous devez donner ensuite une carte Crystalium de votre réserve à chacun de vos voisins directs (voisins de gauche et de droite). Si vous ne le pouvez pas, vous ne pouvez pas rejeter cette carte.



Placez la carte à côté de votre Vaisseau. Rejetez la carte pour ajouter n'importe quelle carte Tourbillon de la boite de jeu au Décompte des Crystalium. Cette carte Tourbillon reste visible jusqu'à la fin de la partie.



Placez la carte à côté de votre Vaisseau. Rejetez la carte pour échanger l'une de vos cartes Composant avec une carte Crystalium d'un adversaire. L'adversaire vous présente ses cartes Crystalium face cachée et vous en choisissez une en vous basant sur leur dos. Une carte comportant plus de vagues a plus de chances de vous octroyer davantage de Crystalium.

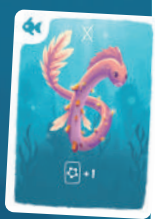
Placez la carte à côté de votre Vaisseau. Rejetez la carte pour obliger tous vos adversaires à vous donner une carte 1 Crystalium. Si un adversaire n'en possède pas, il ne donne rien.





Placez la carte à côté de votre Vaisseau. Rejetez la carte pour obliger tous vos adversaires à rejeter une de leurs cartes.

Placez la carte à côté de votre Vaisseau. Rejetez la carte pour gagner 1 de puissance dans chacun de vos composants ce tour-ci.





Placez la carte à côté de votre Vaisseau. Rejetez la carte pour prendre les 3 premières cartes de la pioche. Gardez-en 1 et rejetez les 2 autres.

Placez la carte à côté de votre Vaisseau. Rejetez la carte pour prendre les 3 dernières cartes de la pile de Rejet. Gardez-en 1 et rejetez les 2 autres.





Placez la carte à côté de votre Vaisseau. Rejetez la carte pour récupérer n'importe quelle carte de la pile de rejet. Vous donnez également une carte de cette même pile à chacun de vos adversaires. Vous ne pouvez pas donner de carte Station Spatiale à un adversaire avec cette carte.

Placez la carte à côté de votre Vaisseau. Rejetez la carte pour ignorer la phase de Drone de vos adversaires ce tour-ci.



# CARTES TOURBILLON



Le joueur ayant la plus grande puissance de Réacteur sous son Vaisseau.



Le joueur ayant la plus grande puissance d'Aimant sous son Vaisseau.



Le joueur ayant la plus grande puissance de Laser sous son Vaisseau.



Le joueur ayant la plus grande puissance de Drone sous son Vaisseau.



Le joueur ayant la plus grande puissance totale, calculée en additionnant les puissances de tous les composants sous son Vaisseau.



Le joueur ayant la plus grande puissance dans un composant sous son Vaisseau.

*Exemple : la plus grande puissance composante de Victor est celle des réacteurs avec un total de 4 et Julie a 5 drones sous son vaisseau. Julie remporte les gains de ce tourbillon.*

+ Le joueur ayant le plus de cartes Composant visibles sous son Vaisseau.

+ Le joueur ayant le plus de cartes à usage unique visibles sous son Vaisseau.

+ Le joueur ayant le plus de cartes 1 Crystalium.

+ Le joueur ayant le plus de cartes Station Spatiale.

+ Le joueur ayant le plus de cartes Courant Fort sous son Vaisseau.



# OBJECTIFS SOLO

A la fin de chaque partie Solo, vérifiez si vous avez rempli une ou plusieurs des conditions ci-dessous. Si c'est le cas, cochez les cases correspondantes. Tentez de remplir tous les Objectifs et prouvez que vous êtes le meilleur exploitant de Crystalium de la galaxie !

Remporter une partie.

Remporter la partie avec au moins :

- 45 Crystalium
- 50 Crystalium
- 55 Crystalium

Remporter la partie avec au moins :

- 5 cartes de difficulté Accrue
- 8 cartes de difficulté Accrue

Remporter la partie en ayant la première place dans chacun des 3 Tourbillons.

Remporter la partie sans valider aucune carte Station Spatiale.

Remporter la partie sans carte

- Réacteur
- Aimant
- Laser
- Drone

sous votre Vaisseau.

**Crédits**
Auteur : Matthieu Chaudon
Editeurs en charge du projet : Thomas Carlier & Julien Schouckens
Illustration et graphisme : Baptiste Perez
Mise en page et graphisme livret de règles : Jonathan Rodriguez

FR DONNEZ OU RECYCLEZ
ASSOCIATION ou MAGASIN ou LIVRAISON ou DÉCHÈTERIE
Adresses sur quefairedemesdechets.fr

