

MAGNASTORM

FOR CATERINA



Un jeu pour 2 à 4 joueurs

12 ans et plus

70 à 100 minutes

Vous contemplez la planète Magnastorm. Elle n'est pas aussi paisible qu'on pourrait le penser depuis l'espace. Une tempête magnétique géante émet régulièrement des éclairs qui transpercent l'épaisse atmosphère et atteignent votre vaisseau.

Pendant ce temps, votre véhicule, le Scout Runner, explore la surface et signale avoir découvert de fascinants vestiges d'une culture éteinte. Une civilisation «hautement développée» a résidé ici, mais ne semble pas avoir survécu lorsque les tempêtes ont commencé.

Vous et votre équipe espérez récolter le plus de connaissance au sujet de cette civilisation disparue, pour en tirer le plus grand profit possible au bénéfice de votre propre nation.

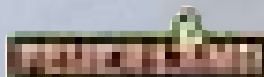
Mais les autres ont la même idée. Alors la course commence...



facebook.com/Supermeeple



twitter.com/supermeeple



L'HISTOIRE DE MAGNASTORM

Lorsque les vaisseaux d'exploration de l'Alliance Terrestre découvrirent la nouvelle planète, ils remarquèrent qu'une gigantesque tempête magnétique rougeoyante faisait rage sous la couche nuageuse, plongeant la surface dans une obscurité oppressante.



En 2340, la Terre est gouvernée par quatre fédérations pacifiques : **NEU** (la Nouvelle Europe), **ETAN** (les États d'Amérique du Nord), **COPA** (la Confédération Pacifique) et **ADHES** (l'Alliance Démocratique de l'Hémisphère Sud).

Le Conseil Planétaire de la Terre chargea les sociétés d'exploration des quatre fédérations de parcourir la planète à la recherche de ressources précieuses.

Les premières équipes de terrain à atteindre la surface firent une extraordinaire découverte : les vestiges d'une civilisation extra-terrestre, suggérant que la planète n'avait pas toujours été vide et désolée. Une catastrophe avait considérablement affecté la planète et éradiqué la culture qui y vivait.



Surprise par cette découverte imprévue, l'Alliance mit en place un centre administratif et une station de recherche en orbite, pour organiser non seulement l'extraction de ressources, mais aussi l'étude de la civilisation perdue.

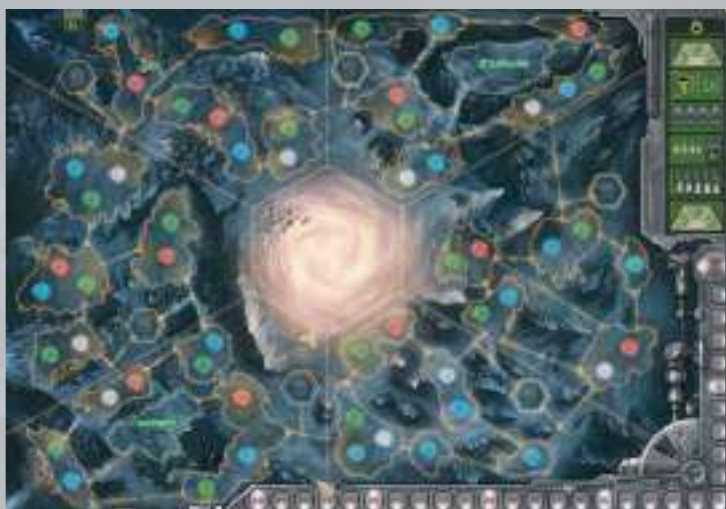


En tant que représentants d'une des quatre fédérations, vous et votre équipe devez préserver ses intérêts et sa réputation. Depuis votre vaisseau, vous scrutez Magnastorm.

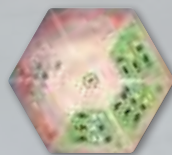
CONTENU

ÉLÉMENTS COMMUNS

- **1 plateau de jeu** (double-face : pour 2/3 joueurs ou 4 joueurs)



- **1 tuile centrale**
avec 3 secteurs calmes (verts)
et 3 secteurs de tempête
magnétique (rouges)



- **1 plateau action ...** (double-face : pour 2/3 joueurs ou 4 joueurs)



- ... avec **2 tableaux d'action** (double-face : pour 2/3 joueurs ou 4 joueurs)



- **1 plateau recherche** (avec emplacements pour 4 cartes objectif) (double-face : pour 2/3 joueurs ou 4 joueurs)



- **1 jeton premier joueur**



- **16 tuiles commandant**



8 commandants administratifs
(recto)



(verso)

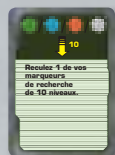


8 commandants scientifiques
(recto)



(verso)

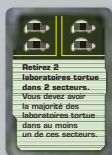
- **8 cartes objectif**



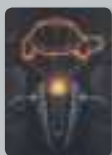
4 cartes objectif de recherche
(recto)



(verso)



4 cartes objectif de secteur
(recto)



(verso)

- **16 cartes commandant**



8 commandants administratifs
(recto)



(verso)



8 commandants scientifiques
(recto)



(verso)

- **15 membres d'équipage neutre jaunes**



- **50 Cubes Crédit neutres de 2 couleurs**
(25 jaunes et 25 noirs)



- **4 tuiles dissimulation**
pour une partie à 2 joueurs

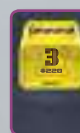
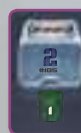
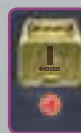


(recto)



(verso)

- **120 cartes artefact** (30 bronze, 60 argent, 30 or)



- **1 sac en tissu**



ÉLÉMENTS SPÉCIFIQUES À CHAQUE JOUEUR, 4 COULEURS

- **1 plateau de joueur**



- **3 stations de téléportation**



- **10 laboratoires tortue**



- **1 Scout Runner**
(véhicule d'exploration)



- **14 marqueurs**



- **5 membres d'équipage**



- **25 Cubes Crédit**



MISE EN PLACE GÉNÉRALE

Les illustrations suivantes indiquent la mise en place pour une partie à 4 joueurs. Vous pouvez trouver les explications pour la mise en place de la variante à 2-3 joueurs au fil du texte.

- A** Posez le plateau de jeu entre tous les joueurs. Pour une partie à **4 joueurs**, utilisez le côté avec le symbole 4 joueurs. Pour une partie à 2 ou 3 joueurs, utilisez le côté avec le symbole **2-3 joueurs**. Décidez si vous voulez **commencer sur la zone #START_1 ou #START_2**. Pour votre première partie, nous vous recommandons d'utiliser la zone #START_1, dans le coin inférieur gauche.



symbole
2/3
Joueurs

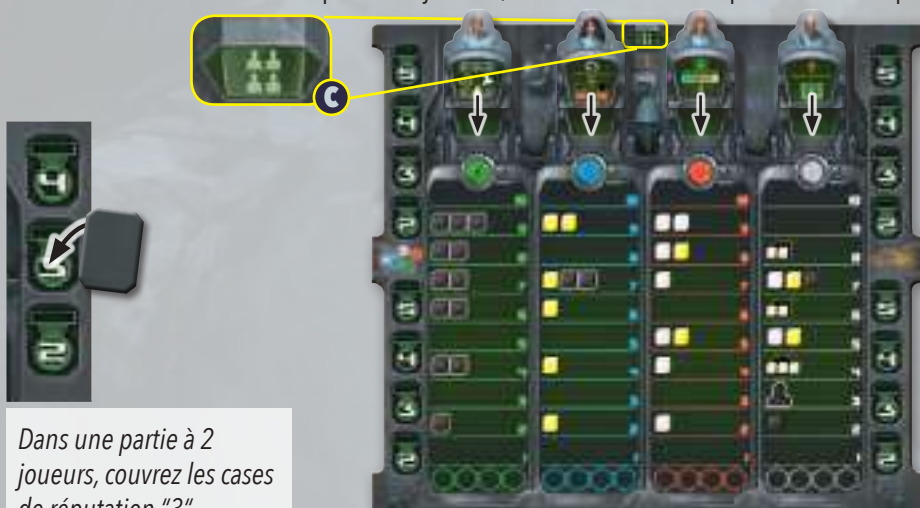
- B** Placez la **tuile centrale** au milieu du plateau, avec le chiffre 1 ou 2 visible (correspondant à la zone de départ choisie). Posez-la de manière à pointer la flèche du plateau sur le chiffre 1, au bord de la tuile centrale.



- C** Posez le **plateau recherche** à côté du plateau de jeu. Pour une partie à 4 joueurs, utilisez le côté avec le symbole 4 joueurs. Pour une partie à 2 ou 3 joueurs, utilisez le côté avec le symbole 2-3 joueurs.



Pour une partie à 2 joueurs, recouvrez également à l'aide des tuiles dissimulation les 4 cases réputation sur lesquelles est inscrit le chiffre 3. Pour une partie à 2 joueurs, recouvrez les cases réputation sur lesquelles est inscrit le chiffre 3.



Mélangez les **8 tuiles commandant scientifique** et posez **aléatoirement** 4 d'entre elles sur les cases vides en haut du plateau recherche.

Pour une partie à 2 ou 3 joueurs, utilisez seulement les 3 cases de gauche (la case la plus à droite reste vide). Les tuiles commandant restantes ne seront pas utilisées au cours de cette partie.

Dans une partie à 2 joueurs, couvrez les cases de réputation "3".

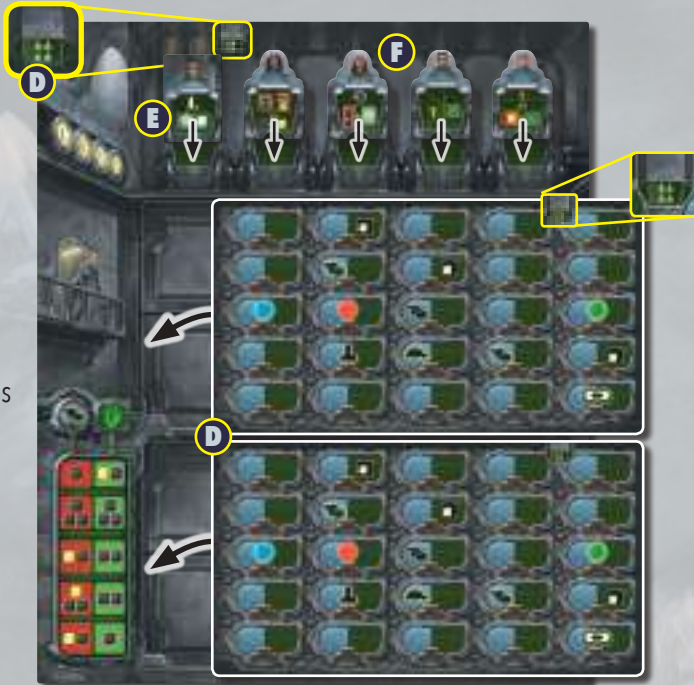


MISE EN PLACE GÉNÉRALE

- D** Posez le **plateau action** à côté du plateau de jeu, et les 2 **tableaux d'action** à leur emplacement prévu sur le plateau. Pour une partie à 4 joueurs, utilisez le côté avec le symbole 4 joueurs. Pour une partie à 2 ou 3 joueurs, utilisez le côté avec le symbole 2-3 joueurs.



- E** Posez le **jeton premier joueur** sur la case la plus à gauche des cases commandant, en haut du plateau action.

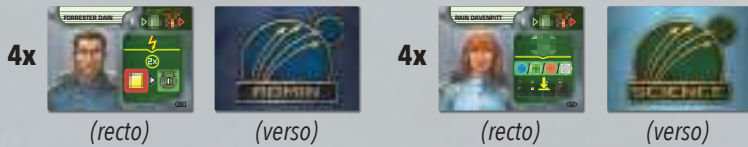


- F** Mélangez les 8 tuiles **commandant administratif** et posez aléatoirement 4 d'entre elles sur les cases vides en haut du plateau action. Pour une partie à 2 ou 3 joueurs, utilisez seulement les 3 cases à droite du jeton premier joueur (la case la plus à droite reste vide). Les tuiles commandant restantes ne seront pas utilisées au cours de cette partie.

- G** Posez 3 **membres d'équipage neutre (jaunes)** sous chaque tuile commandant, en haut des cases vides du tableau d'action. Faites la même chose pour la colonne de gauche, sous le jeton premier joueur. (Pour une partie à 2 ou 3 joueurs, la colonne la plus à droite reste vide.)



- H** Trouvez toutes les **cartes commandant** correspondant aux tuiles commandant de cette partie, et posez-les face visible sur la table. Les cartes commandant restantes ne seront pas utilisées au cours de cette partie.



- I** Mélangez les **cartes objectif de recherche** et posez aléatoirement 2 d'entre elles face visible sur les emplacements à **gauche** du plateau recherche.

- J** Mélangez les **cartes objectif de secteur** et posez aléatoirement 2 d'entre elles face visible sur les emplacements à **droite** du plateau recherche.

Les objectifs restants ne seront pas utilisés au cours de cette partie.



- K** Les joueurs choisissent une **couleur de fédération**. Mettez 25 Cubes Crédit noirs dans le **sac noir en tissu**, ainsi que 3 jaunes et 3 de la **couleur de chaque joueur**.



Les Cubes Crédit montrés ici sont ceux mis dans le sac pour une partie à 4 joueurs.

- K** Posez les **Cubes Crédit jaunes** et les **Cubes Crédit colorés restants de chaque joueur** à côté du plateau. Ils constituent la réserve générale. Les Cubes Crédit aux couleurs qui n'ont pas été choisies par les joueurs sont remis dans la boîte.



- L** Mettez les **cartes artefact** de côté. Elles ne serviront qu'en fin de partie.



MISE EN PLACE DES JOUEURS

- M** Prenez le plateau de joueur et le matériel de jeu correspondant à la couleur de votre fédération. Posez 10 laboratoires tortue, 5 membres d'équipage, 8 marqueurs, et 3 stations de téléportation sur votre plateau de joueur. Prenez 2 Cubes Crédit de votre couleur. (Les cases transporteur spatial en haut de votre plateau de joueur servent à entreposer les Cubes Crédit en votre possession.)



Vous pouvez déterminer à quelle fédération correspond chaque plateau de joueur grâce à la couleur des Cubes Crédit sur la colonne de droite.



5 membres d'équipage



8 marqueurs



10 laboratoires tortue



2 Cubes Crédit



3 Stations de téléportation.

- N** Posez votre **Scout Runner** sur la **zone de départ** choisie sur le plateau.



- O** Chaque joueur pose 1 **marqueur** au niveau 0 de la **piste de réputation** du plateau de jeu.



- P** Chaque joueur pose 1 **marqueur** sur l'hexagone en bas de chaque colonne du **plateau recherche**.



- Q** Le dernier **marqueur** est utilisé pour indiquer l'ordre du tour (sur le plateau action).



Pour une partie à 2 ou 3 joueurs, chaque joueur a besoin d'1 marqueur de moins. Remettez-les dans la boîte.

BUT DU JEU

Pendant une partie, vous traverserez la planète à bord de votre Scout Runner pour installer des laboratoires tortue. Ces derniers récolteront des ressources, et vous permettront de trouver des traces de la civilisation disparue, ce qui vous fera progresser dans vos recherches. Les laboratoires tortue et la connaissance acquise grâce aux zones de recherche sont des pré-requis importants pour accomplir les objectifs.

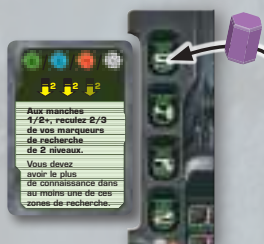
Le but du jeu est d'être le premier joueur à obtenir **27 points de réputation**. Pour une partie à 3 joueurs vous devez obtenir **23 points de réputation**, et pour une partie à 2 joueurs vous devez obtenir **25 points de réputation**.



La réputation est représentée par une médaille.

Vous obtenez des points de réputation en :

- **Remplissant des objectifs :** accomplissez jusqu'à 4 objectifs en cours de partie. Celui qui atteint en premier un objectif obtient le plus de points.
- **Prenant le contrôle d'un commandant :** vous obtenez des points de réputation à chaque fois que vous prenez le contrôle d'un commandant.



- **Étant majoritaire dans un secteur à la fin d'une manche :** si vous avez le plus de laboratoires tortue sur un secteur à la fin d'une manche, vous obtenez 1 point de réputation.



- **Construisant des stations de téléportation :** obtenez 2 points de réputation pour chaque station de téléportation que vous construisez.



POSITIONS DE DÉPART

1) Ordre du tour

Choisissez le premier joueur. En commençant par lui, puis dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur place un de ses marqueurs sur la piste d'ordre du tour (la position «1» correspond au premier joueur, la position «2» au deuxième joueur, etc.).



Le joueur **gris** est le premier joueur.

2) Posez les membres d'équipage sur le centre de commande du tableau d'action

En suivant l'ordre du tour, tous les joueurs posent 1 de leurs membres d'équipage sur une case vide du tableau d'action supérieur. Un joueur ne peut pas poser son membre d'équipage sur une colonne où se trouve déjà un membre d'équipage adverse. Par conséquent, seul le premier joueur est totalement libre de choisir son emplacement. Le membre d'équipage d'un joueur est donc posé sous un membre d'équipage neutre (jaune).



Le joueur **gris** pose son membre d'équipage en premier, puis le joueur **violet**, le joueur **rose** et le joueur **orange**.

3) Gagnez de la connaissance grâce à la recherche

En commençant par le dernier joueur et en continuant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, chaque joueur avance 1 de ses marqueurs d'1 niveau dans une zone de recherche. Chaque joueur doit avancer dans une zone de recherche différente des autres joueurs.



Le joueur **orange** peut avancer son marqueur dans n'importe quelle zone de recherche, suivi par le joueur **rose** et le joueur **violet**. Le joueur **gris** n'a pas le choix, et avance son marqueur dans la zone de recherche restante.

4) Bonus d'ordre de tour

Les troisième et quatrième joueurs reçoivent un Cube Crédit supplémentaire de leur couleur depuis la réserve générale, qu'ils placent dans la réserve personnelle de leur plateau joueur.



Les joueurs **rose** et **orange** reçoivent un Cube Crédit de leur couleur.

JEU

Manches

Chaque manche est constituée de **deux phases**. Pendant la **première phase**, chaque joueur joue à tour de rôle, en réalisant une seule action (en commençant par le joueur en position «1» sur la piste d'ordre du tour). Continuez jusqu'à ce que le tableau d'action supérieur soit vide. Lorsque le dernier membre d'équipage a été déplacé du tableau d'action supérieur vers le tableau d'action inférieur, la première phase se termine. La **seconde phase** est la phase d'administration.

PHASE 1 : TOURS

Lorsque c'est à vous de jouer, vous devez choisir une des 2 options suivantes :

1) Prendre le contrôle d'un commandant ou **2) Réaliser une action du tableau d'action inférieur**

Ensuite, vous pouvez atteindre un objectif en tant qu'action gratuite.

1) Prendre le contrôle d'un commandant (ou acquérir le jeton premier joueur)

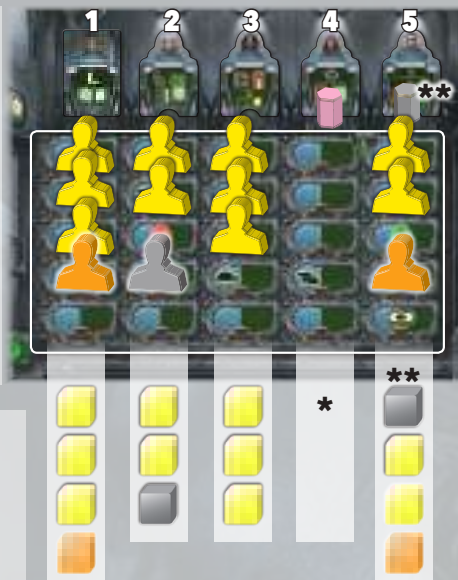
Pour réaliser cette action, **payez 1 Cube Crédit** de la couleur correspondante pour **chaque membre d'équipage** présent sous ce commandant dans la colonne du tableau d'action supérieur. Les Cubes Crédit utilisés retournent dans la réserve générale. Puis prenez tous les membres d'équipage de la colonne concernée sur le plateau d'action supérieur et posez-les sur n'importe quelles cases libres du plateau d'action inférieur. (Les poser n'a pas d'autre effet que de bloquer ces emplacements pour des actions ultérieures.)

Posez 1 de vos **marqueurs** sur l'emplacement juste en dessous de la case commandant. Prenez la carte commandant correspondante, que vous placez devant vous. Vous obtenez immédiatement autant de réputation que le nombre indiqué en vert sur la carte. À partir de cet instant, le commandant sera à votre disposition. (Si le commandant a un effet immédiat, vous pouvez l'utiliser maintenant. Voir page 16 pour l'explication de chaque carte commandant)

Un commandant qui **n'a pas de membre d'équipage** posé sur la colonne en dessous de sa tuile **ne peut pas être pris**. Donc un commandant ne peut être pris qu'une fois par manche.

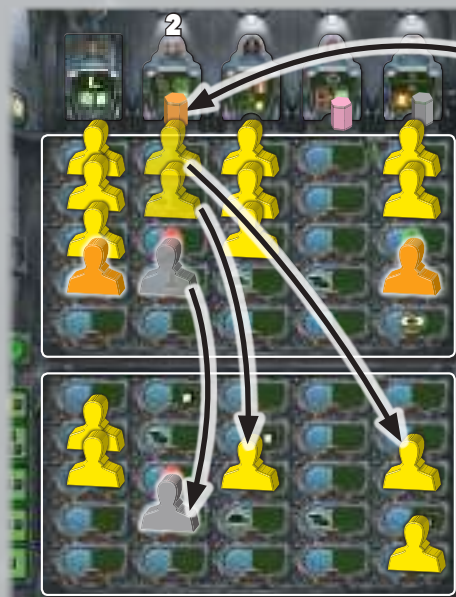
Si un commandant est déjà contrôlé par un autre joueur, vous devez **payer dans la réserve générale 1 Cube Crédit supplémentaire de la couleur de ce joueur** pour le prendre. Procédez ainsi : posez 1 de vos marqueurs en dessous de la case commandant à la place du marqueur adverse et obtenez autant de réputation que le nombre indiqué en **vert** sur la carte. L'autre joueur met son marqueur dans sa réserve, vous donne la carte commandant correspondante, et perd autant de réputation que le nombre indiqué en **rouge** sur la carte.

Dans cette situation, vous devez payer le montant de Cubes Crédit indiqué pour acquérir le jeton premier joueur ou prendre le contrôle du commandant.



* Prise de contrôle impossible, car il n'y a pas de membres d'équipage sous le commandant.

** Un cube gris en plus, puisque le commandant est actuellement contrôlé par le joueur gris.



Le joueur **orange** place un de ses marqueurs sous l'emplacement du commandant pour indiquer que celui-ci est sous son contrôle.

Le joueur **orange** a pris le contrôle du commandant #2. Il paye **2 Cubes Crédit jaunes** et **1 gris**, et pose les 3 membres d'équipage sur des cases vides du tableau d'action inférieur.



Le commandant de la colonne la plus à gauche a un rôle spécial. Quiconque le contrôle sera le premier joueur lors du tour suivant. **Prenez le jeton** premier joueur et obtenez le bonus indiqué. Ne posez pas de marqueur sous ce commandant. (Posez le jeton premier joueur près de vous. Lors de la prochaine phase d'administration, remettez le jeton sur le plateau de jeu.)



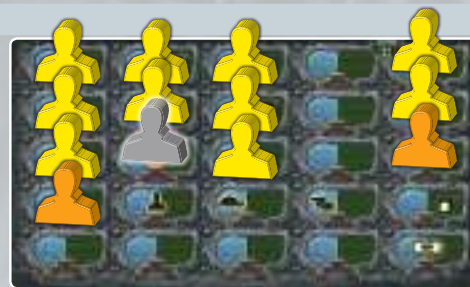
Puis le joueur **orange** prend la carte du commandant correspondant et obtient autant de réputation que le nombre indiqué en **vert** (2). Il peut utiliser la capacité du commandant à partir de cet instant.

Vous ne pouvez pas prendre le contrôle d'un commandant qui est déjà sous votre contrôle.

2) Réaliser une action du tableau d'action inférieur

Pour réaliser une action du tableau d'action inférieur, prenez un membre d'équipage **neutre (jaune)** ou un **membre d'équipage de votre propre couleur** sur le tableau d'action supérieur et posez-le sur **n'importe quelle case vide** du tableau d'action inférieur.

Si et seulement si **aucun** membre d'équipage neutre (jaune) et aucun membre d'équipage de votre propre couleur ne sont présents sur le tableau d'action supérieur, vous pouvez utiliser un membre d'équipage de **la couleur d'un adversaire**.



Dans cette situation, le joueur **gris** peut poser un membre d'équipage **neutre** ou un de **sa propre couleur** sur le tableau d'action inférieur. Les membres d'équipage **orange** ne peuvent pas être déplacés.

Le tableau d'action inférieur permet **2 options différentes**, mais **vous ne pouvez en choisir qu'1 seule**.

A) DÉPLACEZ votre SCOUT RUNNER (et installez un laboratoire tortue)



OU

B) GAGNEZ DES CUBES CRÉDIT



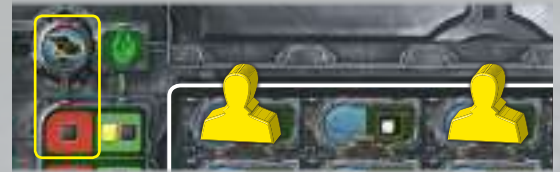
La ligne du tableau d'action sur laquelle est posé le membre d'équipage détermine le coût à **payer** pour le déplacement du Scout Runner de l'**option A**, ou le gain de Cubes Crédit à **recevoir** de l'**option B**.



Le joueur **violet** pose un membre d'équipage sur la troisième colonne. Le coût (A) ou le gain (B) de l'action choisie est indiqué tout à gauche de la ligne.

A) DÉPLACER UN SCOUT RUNNER (ET INSTALLER UN LABORATOIRE TORTUE)

Le coût du déplacement du Scout Runner est indiqué sous l'icône de Scout Runner, au niveau de la partie rouge à gauche du plateau action, sur laquelle vous avez posé votre membre d'équipage. Payez à la réserve générale le coût en Cubes Crédit aux couleurs indiquées. Les Cubes Crédit **noirs** correspondent à **votre propre couleur** ! Après avoir payé le coût, vous pouvez déplacer votre véhicule.



Le joueur **violet** paye 1 Cube Crédit de **sa couleur**

Déplacement du Scout Runner

La catastrophe qui s'est déroulée ici a dévasté le paysage et a rendu la surface accidentée. Votre véhicule progresse péniblement à travers la poussière et les décombres, à la recherche d'emplacements potentiels pour installer vos laboratoires tortue.

Un Scout Runner peut se déplacer vers une autre case (vide ou occupée) dans sa zone actuelle ou vers une case d'une zone voisine reliée par une ligne de connexion. Les cases sont représentées par des icônes de cercles de recherche sur le plateau de jeu. Une zone est constituée de 1 à 3 cases. Lorsque vous terminez un mouvement sur une **case sans laboratoire tortue**, vous pouvez y installer 1 de vos laboratoires tortue (avec parfois un coût supplémentaire à payer).

Détails du déplacement

- Vous pouvez terminer votre déplacement sur une case contenant un de vos laboratoires tortue ou un de ceux de vos adversaires. Mais vous ne pourrez pas y installer un nouveau laboratoire tortue.
- S'il y a au moins une **station de téléportation** sur le plateau, vous pouvez commencer votre déplacement à partir d'une de ces stations. (Si vous possédez la station, vous n'avez rien à payer pour l'utiliser ; sinon, payez 1 Cube Crédit de votre choix à son propriétaire.) Vous ne pouvez pas utiliser une case de station de téléportation s'il n'y a pas encore de station de téléportation posée dessus.
- Vous **ne pouvez pas** déplacer votre Scout Runner sur une case d'un des 3 **secteurs de tempête**.
- Si votre Scout Runner **est déjà** sur une case d'un des 3 **secteurs de tempête**, vous devez le déplacer vers un secteur plus calme. Si ce n'est pas possible, vous devez le déplacer dans le sens des aiguilles d'une montre vers le secteur calme le plus proche.
- Vous **ne pouvez pas installer de station de téléportation dans les secteurs de tempête**.



Le joueur **orange** a les options suivantes :

- A** : déplacer le véhicule sur une autre case de la zone actuelle.
- B** : déplacer le véhicule sur une case d'une zone adjacente.
- C** : utiliser une station de téléportation (**T**) pour se déplacer sur une case d'une zone qui lui est adjacente (en payant 1 Cube Crédit de son choix au joueur **rose**).
- D** : laisser le véhicule en place.
- E** : il ne peut pas le déplacer sur le secteur tempête (**X**).

Note : il est préférable de se déplacer sur une case sans laboratoire tortue, et d'en installer un !

Laboratoires tortue

Où que vous creusiez, vous découvrez des vestiges de la civilisation extraterrestre. Avant de partager vos nouvelles connaissances avec le reste de l'humanité, vous devez les étudier.

Si vous terminez votre déplacement (ou restez en place) sur une case sans laboratoire tortue, vous pouvez en installer un des vôtres. Les deux premiers de votre plateau de joueur (à gauche) peuvent être installés sans payer aucun coût. Pour les autres, vous devez payer le coût indiqué en-dessous en Cubes Crédit.

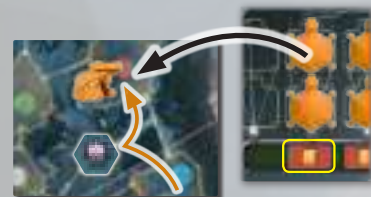
Après avoir installé un laboratoire tortue, vous avancez immédiatement votre marqueur d'**1 niveau** dans la **zone de recherche** de la même couleur que la case. Sur une case **blanche**, vous avancez dans la zone de recherche **de votre choix**.

Si le niveau de recherche atteint indique un bonus, vous l'obtenez immédiatement (la plupart du temps vous gagnerez des Cubes Crédit).

Vous pouvez obtenir les bonus suivants :

- 1 Cube Crédit de **votre propre couleur**
- 1 Cube Crédit **jaune**
- 1 Cube Crédit de la **couleur de n'importe quel joueur** (pas un jaune !)
- 2 ou 3 Cubes Crédit **piochés dans le sac**
- La pose d'un de vos **membres d'équipage** (voir page 10)

Vous devez payer le coût du laboratoire tortue avant d'obtenir un bonus.



Le coût d'installation du laboratoire tortue est de 1 Cube Crédit de sa couleur.

Le joueur **orange** utilise la station de téléportation pour se déplacer dans la zone suivante et terminer son mouvement sur une case **rouge**. (Il paye 1 Cube Crédit de la couleur de son choix au joueur **rose**, propriétaire de la station de téléportation.)

Après avoir installé son laboratoire tortue sur la case **rouge**, le joueur **orange** avance d'**1 niveau** sur la zone de recherche **rouge** et obtient le bonus : 1 Cube Crédit de la couleur de n'importe quel joueur (représenté par un cube blanc).



Stations de téléportation

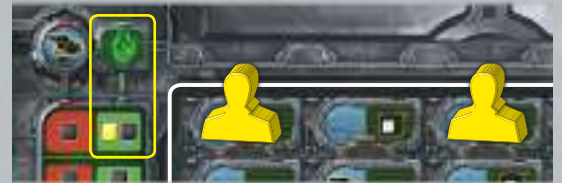
Lorsque vous vous déplacez entre deux secteurs, s'il y a un emplacement de station de téléportation libre connecté à votre trajet, vous pouvez y construire une station de téléportation. Prenez un jeton station de votre plateau de joueur et payez le coût indiqué. Posez la station sur la case vide, et obtenez immédiatement 2 points de réputation. (Vous pouvez installer un laboratoire tortue pendant le même tour.)



Le joueur **gris** déplace son Scout Runner sur une ligne rejoignant une zone du secteur adjacent. Il peut construire une station de téléportation (T) sur la case vide connectée à son trajet. Il doit payer 1 Cube Crédit de sa propre couleur pour la poser sur la case vide depuis son plateau de joueur. Il obtient 2 points de réputation.

B) GAGNER DES CUBES CRÉDIT

Au lieu de déplacer votre Scout Runner, vous pouvez gagner des Cubes Crédit. Regardez la partie en **vert** à gauche du plateau action, sur la case correspondante à la ligne sur laquelle vous avez posé un membre d'équipage. Vous gagnez autant de Cubes Crédit que le nombre indiqué, prélevés dans la réserve générale. Un Cube Crédit **noir** désigne toujours **votre propre couleur** !



Le joueur **violet** gagne 1 Cube Crédit **jaune** et 1 **violet**.

Bonus de cases

Certaines cases sur le tableau d'action inférieur procurent un bonus. Vous l'obtenez lorsque vous y posez un membre d'équipage.

Certains bonus nécessitent de réaliser une action spécifique, **A) DÉPLACEMENT DE SCOUT RUNNER** ou **B) GAIN DE CUBES CRÉDIT**. Vous devez réaliser cette action, et payer d'éventuels coûts, avant d'obtenir le bonus.

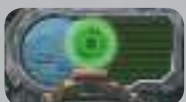


Le joueur peut progresser d'1 niveau dans la zone de recherche **rouge**.

Ces bonus peuvent être obtenus avec l'action **A)** ou **B)**



Utilisez votre marqueur pour avancer immédiatement d'1 niveau dans la zone de recherche de la couleur correspondante. Si la case de la **zone de recherche** que vous atteignez indique un bonus, vous l'obtenez immédiatement depuis la réserve générale.



Vous pouvez immédiatement prendre un membre d'équipage de votre **plateau de joueur** et le poser sur une case vide du plateau action supérieur ou inférieur. Si vous le posez sur le tableau supérieur, vous devez le poser obligatoirement sous un autre membre d'équipage (vous ne pouvez pas le poser sur une colonne vide !). Si vous le posez sur le tableau inférieur, aucune action ne se déclenchera. Le nouveau membre d'équipage ne vous octroiera pas une action supplémentaire, mais au cours de la partie il peut se révéler avantageux d'avoir un autre membre d'équipage de votre propre couleur sur le tableau d'action.

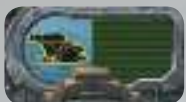


Ce bonus vous fait avancer d'1 position dans **l'ordre du tour** (disponible uniquement dans une partie à 4 joueurs). Échangez la position de votre marqueur et de celui qui le précède. Ce nouvel ordre du tour prendra effet lors du prochain tour. Les joueurs qui n'ont pas encore joué durant ce tour joueront normalement, dans l'ordre indiqué avant l'échange.



Le joueur **violet** obtient ce bonus et échange sa position avec celle du joueur **gris**. Les joueurs **rose** et **orange** jouent leur action normalement. Ensuite, le joueur **violet** deviendra le premier joueur du tour.

Ces bonus peuvent être obtenus uniquement avec l'action **A)**



Vous pouvez **déplacer** votre Scout Runner jusqu'à deux zones de distance. Les règles de déplacement et d'installation de laboratoire tortue restent identiques. (Ce bonus ne vous permet pas d'installer un laboratoire tortue supplémentaire !)



Si vous installez un laboratoire tortue à la fin de **votre action de déplacement**, vous pouvez installer un second laboratoire tortue **sur la même case**. (Vous devez payer le coût de ce laboratoire supplémentaire.) Votre marqueur sur la piste de recherche ne progresse toutefois que d'1 case maximum.

Ces bonus peuvent être obtenus uniquement avec l'action **B)**



En plus des Cubes Crédit que vous gagnez avec cette action, vous gagnez 1 Cube Crédit aléatoire pioché **dans le sac**. Si vous piochez un Cube Crédit noir, remettez-le dans le sac et prenez un Cube Crédit de votre propre couleur dans la réserve générale. Sinon, gardez-le. Il n'est pas remplacé.

Si pendant votre tour vous obtenez un bonus à la fois d'une carte commandant et de la case action choisie, vous obtenez toujours le bonus de la carte commandant en premier.

Action gratuite d'échange

À n'importe quel moment au cours de la partie, vous pouvez échanger **3 Cubes Crédit** contre **1 autre de votre choix**. (Vous échangez avec la réserve générale. Les 3 Cubes Crédit ne doivent pas nécessairement être de la même couleur.)



L'action gratuite d'échange est indiquée sur le plateau de joueur.

Tableau d'action plein

Dans de rares cas, il n'y aura plus de cases vides sur le tableau d'action inférieur pour poser un membre d'équipage. Dans ce cas, vous pouvez poser votre membre d'équipage sur une case déjà occupée de la **ligne du bas**.

OBJECTIFS

À la fin de votre tour, vous pouvez **remplir 1 objectif**. Après l'avoir rempli, posez 1 de vos marqueurs de votre plateau de joueur sur la case réputation disponible à la valeur la plus élevée, à côté de la carte objectif, et avancez du nombre de cases indiqué sur la piste de réputation. Il y a 2 types d'objectifs :

Objectifs de secteur (retirer des laboratoires tortue)

L'Alliance est avide de nouvelles ressources ! Une fois que vos laboratoires ont suffisamment récolté, vous pouvez les faire rentrer pour alimenter les usines de l'alliance.

Retirez le nombre de laboratoires tortue indiqué pour remplir l'objectif, et remettez-les sur votre plateau de joueur. Remplissez toujours les cases vides de votre plateau de joueur de la droite vers la gauche.

Précisions

- Vous pouvez choisir de retirer un laboratoire tortue d'un **secteur de tempête** pour remplir un objectif.
- Si la **majorité** est demandée, il s'agit de la majorité absolue (c'est à dire qu'il faut être le seul à posséder plus de laboratoires que n'importe quel autre joueur).
- Posez les laboratoires tortue récupérés **le plus à droite possible** de votre **plateau de joueur**.



Le joueur **rose** peut remplir l'objectif présenté car il a les 4 laboratoires tortue demandés dans 2 secteurs, et la majorité dans celui du bas.

Il retire 2 laboratoires de chaque secteur et les remet sur son plateau de joueur, de droite à gauche. Puis il pose 1 marqueur de son plateau de joueur sur la case de réputation à la valeur la plus élevée disponible, à côté de la carte objectif, et avance donc de 5 cases sur la piste de réputation.

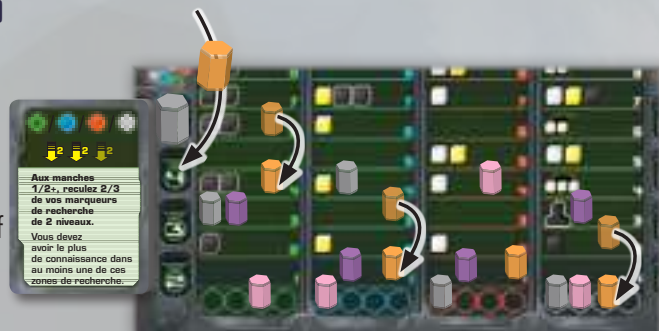
Objectifs de recherche (reculer des marqueurs recherche)

L'humanité est assoiffée de connaissance ! En partageant publiquement votre savoir, vous augmentez votre réputation.

Reculer 1 de vos marqueurs ou plus sur les pistes de recherche. La couleur de la piste ainsi que le nombre de cases imposés sont indiqués sur la carte objectif. Les conditions d'accomplissement des cartes objectif sont souvent en lien avec l'avancée de la partie : elles deviennent de plus en plus difficiles au cours de la partie.

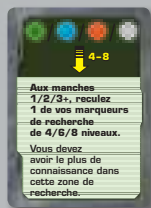
Précisions

- Lorsque vous **reculez** un marqueur dans une zone de recherche, **vous n'obtenez aucun bonus**.
- Lorsque vous **avancez** de nouveau dans une zone de recherche, vous pouvez **obtenir les bonus une nouvelle fois**.
- Lorsque «le plus de connaissance» est demandé, vous devez être **seul** dans la position la plus élevée de cette zone de recherche.



Le joueur **orange** peut remplir l'objectif de recherche à la troisième manche. Il recule 3 de ses marqueurs de 2 niveaux. Il peut alors poser 1 marqueur de son plateau de joueur sur la case de réputation à la valeur la plus élevée disponible, à côté de la carte objectif, et avance donc de 4 cases sur la piste de réputation.

Conditions de nombre de manches :



A la **1^{ère} manche** vous devez reculer 1 de vos marqueurs de 4 niveaux, à la

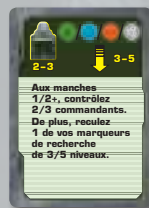
2^e manche de

6 niveaux, et de 8 niveaux à partir de la **3^e manche**.



A la **1^{ère} manche** vous devez reculer 2 marqueurs de 2 niveaux. **À partir de la 2^e manche**, vous devez reculer

3 marqueurs de 2 niveaux.



A la **1^{ère} manche**, vous devez contrôler au moins 2 commandants et reculer 1 de vos marqueurs de 3 niveaux. **À partir de la 2^e manche**, vous devez contrôler au moins 3 commandants et reculer 1 de vos marqueurs de 5 niveaux. (Peu importe qu'il s'agisse d'un commandant administratif ou scientifique. Vous ne perdez pas les commandants.)

Lorsque **le dernier membre d'équipage** a été déplacé du **tableau d'action supérieur** vers l'inférieur, la première phase se termine. La seconde phase débute : **Administration**.

PHASE 2 : ADMINISTRATION

La phase d'administration est divisée en étapes, qui doivent être suivies dans l'ordre.

1. Prendre les revenus des laboratoires tortue →

3. Assigner les commandants scientifiques →

5. Échanger les tableaux d'action →

Vous pouvez voir le séquençement sur le plateau action.

← **2. Déterminer la majorité de secteur**

← **4. Ajuster l'ordre du tour**

← **6. Faire pivoter la tuile centrale**



1) Revenus des laboratoires tortue

Comparez le nombre de vos laboratoires tortue dans chacun des 3 secteurs calmes avec le tableau correspondant sur la tuile centrale, et gagnez le nombre correspondant de Cubes Crédit. (Les laboratoires tortue restent sur le plateau de jeu.)

Dans le **secteur du haut** : les joueurs **gris** et **orange** gagnent 1 Cube Crédit de leur propre couleur pour leur laboratoire tortue. Les joueurs **violet** et **rose** gagnent 1 Cube Crédit jaune pour leurs 2 laboratoires tortue.

Dans le **secteur de droite** : le joueur **rose** gagne 1 Cube Crédit de sa propre couleur et 2 Cubes Crédit jaunes pour ses 3 laboratoires tortue. Les autres joueurs gagnent 2 Cubes Crédit de leur propre couleur.

Dans le **secteur du bas** : il n'y a pas de laboratoire tortue. Aucun gain pour ce secteur.



2) Déterminer la majorité de secteur

Comparez le nombre de vos laboratoires tortue dans chacun des **3 secteurs calmes**

(en vert).

Gagnez **1 point de réputation** pour chaque secteur dans lequel vous avez plus de laboratoires tortue que n'importe quel autre joueur.

Le joueur **rose** obtient 1 point de réputation pour la majorité dans le secteur de droite. Aucun joueur n'a la majorité simple dans le secteur du haut.



3) Assigner les commandants scientifiques

Comparez vos marqueurs dans chaque zone de recherche. Celui dont le marqueur est le plus haut dans une zone prend le contrôle du commandant

et gagne la carte correspondante. (Vous ne placez pas de marqueur sous un commandant scientifique dont vous prenez le contrôle.) Vous obtenez immédiatement autant de réputation que le nombre indiqué en **vert** sur la carte. À partir de cet instant, le commandant sera à votre disposition.

(Si le commandant a un effet immédiat , vous pouvez l'utiliser maintenant.)

Si le commandant était contrôlé par un autre joueur, ce joueur vous donne la carte commandant correspondante, et perd autant de réputation que le nombre indiqué en **rouge** sur la carte. Si le commandant est déjà sous votre contrôle, vous n'obtenez pas la réputation indiquée, mais vous pouvez utiliser de nouveau son effet immédiat s'il en possède un.

S'il y a une égalité dans une zone de recherche, personne ne prend le contrôle du commandant concerné. La carte commandant doit être reposée, et le précédent propriétaire perd autant de réputation que le nombre indiqué en **rouge** sur la carte.



Le joueur **gris** prend le contrôle du **premier** et du **deuxième** commandant (depuis la gauche), prend leurs cartes et obtient 4 points de réputation. Le **troisième** commandant n'est pris par aucun joueur (s'il était contrôlé précédemment par un joueur, celui-ci devrait reposer la carte). Le joueur **orange** prend le contrôle du **quatrième** commandant. Il prend la carte et obtient 2 points de réputation. Les joueurs perdent 1 point de réputation pour chaque carte commandant qu'ils doivent donner.



4) Ajuster l'ordre du tour

Si un joueur a le jeton premier joueur, il pose son marqueur sur la position «1» de la piste d'ordre du tour.

Reculez les marqueurs des autres joueurs d'une case, si nécessaire. Puis reposez le jeton premier joueur sur le plateau action.

*Le joueur **violet** repose le jeton premier joueur et déplace son marqueur de la position «3» à la position «1». Les marqueurs des joueurs **rose** et **gris** reculent d'une case.*



5) Échanger les tableaux d'action

Mettez de côté le tableau d'action supérieur. Faites glisser le tableau d'action inférieur vers la position supérieure, en

laissant les membres d'équipage à leur place. Puis placez le tableau d'action vide sur la partie inférieure du plateau.



Après l'échange, tous les membres d'équipage sont de nouveau sur le tableau supérieur.



6) Faire pivoter la tuile centrale

Tournez la tuile centrale d'un cran dans le sens des aiguilles d'une montre (de 60°). Chaque côté de la tuile se décale d'1 secteur.



Après la première rotation, l'indicateur de tour indique 2.

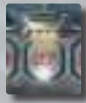


Après la rotation de la tuile centrale, la **manche en cours se termine**. Le premier joueur commence la nouvelle manche en effectuant sa première action.

FIN DE PARTIE ET VAINQUEUR

Quand un joueur atteint un certain nombre de points de réputation, la partie se termine une fois que les joueurs restants dans l'ordre du tour ont effectué leur action. (Peu importe où ce joueur est situé sur la piste d'ordre du tour, il n'y aura pas de tour supplémentaire. S'il est le dernier sur la piste, la partie s'arrête immédiatement.)

Partie à 4 joueurs :
27 points de réputation



Partie à 3 joueurs :
23 points de réputation



Partie à 2 joueurs :
25 points de réputation



La partie se termine également **après 4 manches**, si aucun joueur n'a atteint le montant de réputation nécessaire.

Précisions :

- Si la partie se termine pendant la phase d'administration, celle-ci doit être effectuée en entier.
- La partie se termine même si le joueur qui en a déclenché la fin perd ensuite de la réputation et tombe sous le montant déclenchant la fin de partie.

Le joueur avec le plus de points de réputation remporte la partie. Le classement des autres joueurs dépend de leur réputation. En cas d'égalité, la position dans l'ordre du tour départage les joueurs concernés : le premier dans l'ordre du tour est le mieux classé.

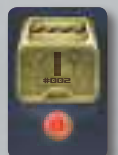
Le joueur qui a déclenché la fin de la partie n'est pas forcément le vainqueur, il peut encore être dépassé par les autres joueurs.

Piocher et conserver les cartes artefacts

Chaque joueur reçoit une carte artefact à la fin de la partie, selon son classement :

Le **gagnant** pioche une carte d'**or**, le **dernier** une carte de **bronze**. **Tous les autres** piochent une carte d'**argent**. Vous gardez ces cartes définitivement dans votre réserve personnelle ! Elles sont utilisées pour mettre en place l'ordre du tour dans les règles de positions de départ avancées.

Pour en garder trace, vous pouvez utiliser les petits sacs en plastiques et inscrire vos noms dessus. Ou les garder avec vous et les ramener pour la prochaine partie, si le propriétaire du jeu le permet.



1^{ère} place :
1 carte d'or

autres
places :
1 carte
d'argent

dernière
place :
1 carte
de bronze

POSITIONS DE DÉPART AVANCÉES

Si tous les joueurs ont au moins 2 cartes artefact, les étapes **1) Ordre du tour** et **4) Bonus d'ordre de tour** sont effectuées de cette manière :

1) Ordre du tour

Tout le monde pioche aléatoirement 2 de ses cartes artefacts acquises au cours des parties précédentes. Additionnez le total des 2 cartes. Le joueur dont le total est le plus élevé devient le premier joueur et place son marqueur sur la position «1» de la piste d'ordre du tour. Le joueur avec le deuxième total le plus élevé devient le deuxième joueur, et ainsi de suite. En cas d'égalité, le joueur avec la carte à la valeur la plus élevée sera le mieux placé.

Effectuez normalement les étapes **2) et 3)**.

4) Bonus d'ordre du tour

En suivant l'ordre du tour, obtenez le bonus indiqué par vos cartes artefacts. Une icône de recherche vous permet d'avancer d'1 niveau dans la zone de recherche correspondante, même si quelqu'un a déjà avancé dans celle-ci.

Tom



Ronja



Matthias



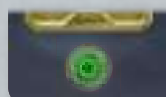
La somme des cartes artefact de **Tom** est de 5 (3+2). Il sera le premier joueur. **Ronja** et **Matthias** ont tous les deux 4 (3+1 et 2+2). Comme **Ronja** a une carte avec un plus grand nombre (#212) que **Matthias** (#115), elle place son marqueur sur la position 2 et **Matthias** se place sur la position 3 dans l'ordre du tour.



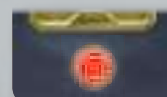
Obtenez 1 point de réputation.



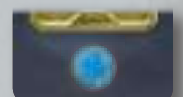
Gagnez 1 Cube Crédit de votre propre couleur.



Avancez d'1 niveau dans la zone de recherche **verte**.



Avancez d'1 niveau dans la zone de recherche **rouge**.



Avancez d'1 niveau dans la zone de recherche **bleue**.

CREDITS FEUERLAND

L'auteur souhaite remercier ses amis et les testeurs qui l'ont soutenu lors du développement du jeu.

A Francfort: Stefan Schlösser, Martin Bickel, Marcel Brand, Jörg Wagner, Steffen König, Dominik Jetzen, Ingo Hoffmann, Thomas Papendieck, Holger Lamm, Matthias Eggert (Special thanks to the Tandoori-Team)

A Freiburg: Martin Zeeb (SAS), Jürgen Fucker (Fuggi), René Rössler, Jan Kopietz, Jan Götz, Kirsten Grim, Rebekka Zeeb (SAS), Ferdinand Schnitzler (SAS)

A Munich: Gideon Lochner, Michaela Kowal, Achim Hiller, Marc Bayerdörfer, Jürgen Wilhelm, Peter Heintz, Sven Kiesinger

Le développement de ce jeu a été influencé par les mécaniques des jeux *Caylus* (William Attia) et *The Speicherstadt* (Stefan Feld).

Le jeu a été illustré par Michael Menzel. La mise en page a été réalisée par Christof Tisch. Les règles ont été écrites par Frank Heeren, qui est aussi responsable de l'édition et de la réalisation du jeu. Nous remercions Johannes Grimm et Sascha Huning pour le travail de relecture des règles.

Autres testeurs :

Aaron Haag, Achim Förster, Alexander Fendt, Alexander Mann-Wahrenberg, Andreas Buhlmann, Axel Gronau, Bernadette Buhlmann, Christof Tisch, Christoph Sander, David Zeman, Ed Thor, Fabian Fichter, Ferdinand Biermann, Florian Schlusnus, Frank Bleckmann, Frank Otte, Frederik Häfker, Günther Rosenbaum, Holger Siefke, Jenny Stölting, Johannes Grimm, Jonas Flade, Karsten Günther, Kevin Alexander Schmitz, Manuel Fritsch, Manuel Uzelmaier, Marcel Gehrmann, Mark Beckmann, Martin Bernpaintners, Moritz Eggert, Myriel Haute-Feuille, Nadine Nigl, Norbert Reyer, Nushine Nigl, Olaf Stölting, Oliver Herzog, Olli Mäuer, Paul Wentzel, Ramin Khalili, Rico Tilgner, Robin Clemens, Roland Engelbrecht, Ronja Uzelmaier, Sabine Ide, Sascha Huning, Simon Schutz, Stephan Rink, Thomas Schuster, Tim Pellemeier, Uli Nigl, Volker Poplawski, Walter Sorger (Westpark-Gamers)

CREDITS SUPER MEEPLE

Traduction française : Arnaud Zannier

D'autres jeux Super Meeple



FUJI

DISPONIBLE

Vous incarnez un groupe d'aventuriers en expédition sur les pentes du célèbre volcan japonais, le Mont Fuji. Alors que le volcan entre en éruption, vous devez fuir et vous mettre à l'abri.

Une mécanique originale pour servir un jeu au thème immersif où la tension est omniprésente !

Un jeu de dés coopératif
de Wolfgang Warsch

Pour 2-4 joueurs, âge 10 ans+

Durée : 30-60 minutes



CRYSTAL PALACE

SORTIE FIN OCTOBRE 2019

Revivez la première exposition internationale organisée à Londres en 1851 ! Incarnez un pays et distinguez vous en présentant des inventions spectaculaires et en vous entourant d'invités prestigieux !

La gestion des dés et la combinaison des cartes offrent de nombreuses stratégies et une très grande rejouabilité !

Un jeu de placement de dés
de Carsten Lauber

Pour 2-5 joueurs, âge 14 ans+

Durée : 90-150 minutes

LISTE DES COMMANDANTS

COMMANDANTS ADMINISTRATIFS



01 FORRESTER DAIN

Après avoir pris cette carte, vous pouvez immédiatement dépenser jusqu'à 2 Cubes Crédit jaunes et gagner 1 point de réputation pour chaque Cube Crédit dépensé.



02 JUSTIN B. BEEPER

À chaque fois que vous déplacez votre Scout Runner, vous pouvez dépenser 1 Cube Crédit pour augmenter votre portée de déplacement de 1 maximum par tour

(en plus d'autres bonus). Le Cube Crédit ne peut pas être de votre propre couleur.



03 ELLEN B. OUTRIDGE

À chaque fois que vous remplissez un objectif, vous obtenez 1 point de réputation supplémentaire et avancez d'1 niveau dans la zone de recherche de votre choix.



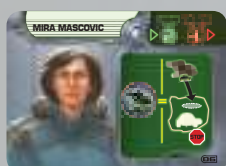
04 ADIRA OKZIL

À chaque fois que vous déplacez votre Scout Runner, vous pouvez dépenser 2 Cubes Crédit de votre propre couleur pour avancer d'1 niveau dans la zone de recherche de votre choix.



05 IDRIS YAKUUL

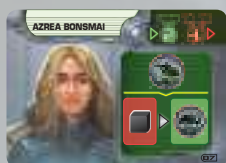
À chaque fois que vous effectuez l'action «déplacer le Scout Runner» ou l'action «prendre le contrôle d'un commandant», vous pouvez remplacer 1 Cube Crédit jaune par 1 Cube Crédit de votre couleur (ou l'inverse).



06 MIRA MASCOVIC

À chaque fois que vous déplacez votre Scout Runner, vous pouvez placer votre Scout Runner sur n'importe quelle case d'une zone contenant un laboratoire tortue

à la place d'effectuer son déplacement normal. Le déplacement se termine immédiatement. Si la case est vide, vous pouvez y installer un laboratoire tortue (en suivant les règles normales).



07 AZREA BONSMAI

À chaque fois que vous effectuez une action de déplacement avec votre Scout Runner, vous pouvez dépenser 1 Cube Crédit de votre couleur pour installer 1 laboratoire tortue supplémentaire sur cette case (en payant le coût habituel pour l'installation de chaque laboratoire tortue).



08 OZGÜL YILMARK

Pendant la phase administrative, obtenez 1 point de réputation supplémentaire pour chacun des secteurs où vous êtes majoritaire.

COMMANDANTS SCIENTIFIQUES



11 FRANZKARL HUBER

À chaque fois que vous avancez d'1 niveau dans une zone de recherche, vous pouvez à la place avancer d'1 niveau dans la zone de recherche de votre choix.



12 RAIN DAVENPITT

À chaque fois que vous effectuez l'action «gagner des Cubes Crédit», vous avancez d'1 niveau dans la zone de recherche où vous êtes le plus bas. En cas d'égalité, vous choisissez.



13 YUUL MBADO

À chaque fois que vous effectuez l'action «gagner des Cubes Crédit», vous gagnez 1 Cube Crédit supplémentaire de la couleur de n'importe quel joueur.



14 JOY D. OBONDOV

À chaque fois que vous piochez des Cubes Crédit dans le sac, vous pouvez en piocher 2 supplémentaires.



15 CEDRIC J. LEBEAUX

Obtenez immédiatement 1 point de réputation quand vous prenez cette carte.



16 KIM-KIN PARK

Une fois par tour, vous pouvez poser votre membre d'équipage sur une case action déjà utilisée pour effectuer l'action correspondante (y compris son bonus).



17 SAYURI MODO

À chaque fois que vous effectuez une action de **déplacement avec votre Scout Runner**, vous payez 1 Cube Crédit de moins de votre propre couleur.



18 KAYSIA VASIDIS

Une fois par tour, si vous déplacez votre Scout Runner, vous pouvez ignorer le coût d'installation d'un laboratoire tortue ou de construction d'une station de téléportation.

(Par exemple : si vous installez 2 laboratoires tortue, vous ne devez payer le coût d'installation que d'un des deux.)



JETON PREMIER JOUEUR

Avancez immédiatement d'1 niveau dans n'importe quelle zone de recherche, et gagnez 1 Cube Crédit de n'importe quelle couleur (sauf jaune). Lorsque l'ordre du tour sera ajusté pendant la phase d'administration, vous devenez le premier joueur.