

P R O J E C T

L I V R E T D E R È G L E S

PROJECT L LIVRET DE RÈGLES

Mettez en place votre mécanique, améliorez vos pièces, perfectionnez votre stratégie.

MATÉRIEL DE JEU

- 32 puzzles blancs
- 20 puzzles noirs
- 135 pièces (15 de chacune des 9 formes)
- 5 plateaux Joueur
- 4 marqueurs (2 blancs et 2 noirs)

APERÇU DU JEU

Dans Project L, vous résolvez des puzzles au moyen de vos pièces afin de gagner un maximum de points pour remporter la partie.

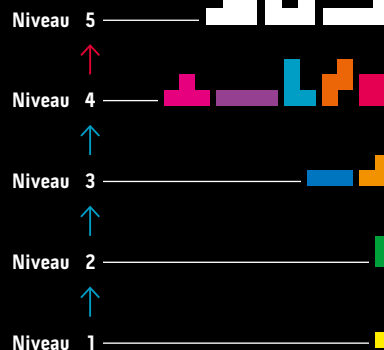
Pièces

Chaque joueur commence avec seulement deux pièces. Lors de la partie, vous constituez votre réserve personnelle de pièces afin de résoudre des puzzles de difficulté croissante et récolter de plus en plus de points.

Puzzles

Un puzzle est achevé lorsque vous avez rempli sa partie creuse avec vos pièces **1**. Reprenez ensuite toutes vos pièces **2**, mettez de côté le puzzle et récupérez les récompenses : les points **3** et une nouvelle pièce **4**.

Pièces Fantômes



Mise en place

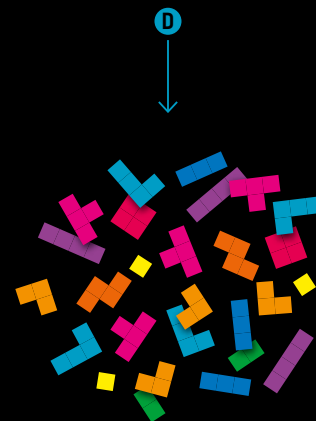
MISE EN PLACE

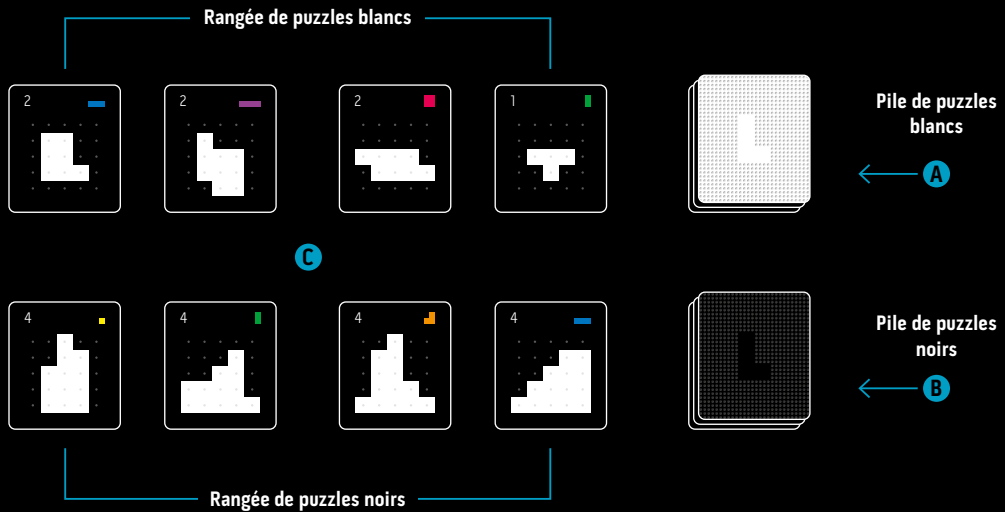
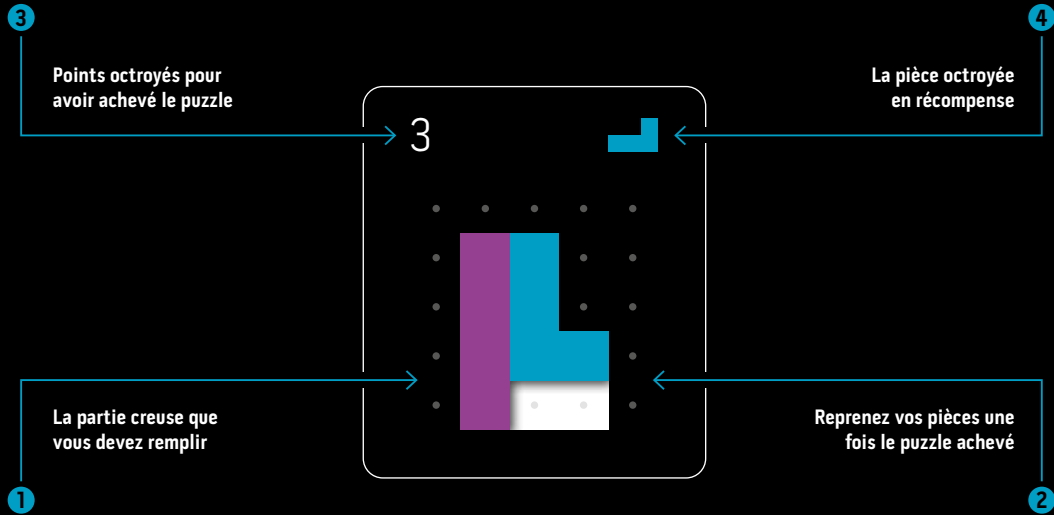
- Prenez tous les puzzles blancs et faites-en une pile **A**. Faites une pile de puzzles noirs selon le tableau ci-dessous **B** :

Nombre de joueurs	2	3	4	5
Nombre de puzzles noirs	12	14	16	20

- Mettez les deux piles au centre de la table face cachée et révélez quatre puzzles de chaque pile que vous mettez en ligne à côté de chacune d'elles **C**.
- Faites une réserve générale de pièces à portée de tous les joueurs **D**.
- Donnez à chaque joueur une pièce de niveau 1 et une pièce de niveau 2 pour commencer.
- Chaque joueur prend un plateau Joueur au hasard. Sur l'un des plateaux Joueur figure le symbole Premier Joueur.

Réserve générale de pièces





DÉROULEMENT DU JEU

En commençant par le premier joueur, les joueurs jouent chacun leur tour dans le sens horaire. À votre tour, vous pouvez effectuer trois actions (vous pouvez effectuer plusieurs fois la même action, jusqu'à un total de trois actions) :

- **Prendre un puzzle** d'une des rangées et le placer devant vous. Révélez le premier puzzle de la pile correspondante pour compléter la rangée. Vous pouvez avoir un maximum de 4 puzzles inachevés devant vous à tout instant.
- **Prendre une pièce de niveau 1** de la réserve générale et la mettre dans votre réserve personnelle.
- **Améliorer une pièce de votre réserve personnelle** d'un niveau (remettez la pièce d'origine dans la réserve commune et mettez dans votre réserve personnelle une pièce d'un niveau immédiatement supérieur).
 - Si il n'y a plus de pièce d'un niveau immédiatement supérieur dans la réserve générale (peu importe la forme), vous pouvez prendre une pièce de 2 niveaux au-dessus.
 - Au lieu d'améliorer une pièce à un niveau supérieur, vous pouvez échanger votre pièce contre une pièce de même niveau (d'une forme différente) ou d'un niveau en dessous.
- **Placer dans un de vos puzzles une pièce** qui s'insère dans la partie creuse sans se superposer à d'autres pièces et sans dépasser. Vous pouvez retourner et pivoter la pièce comme bon vous semble. Vous ne pouvez pas déplacer ou reprendre une pièce sur un puzzle jusqu'à ce qu'il soit achevé (voir Achever des puzzles).
- **Super Action** (une seule fois par tour) – Placez jusqu'à une pièce sur chacun des puzzles devant vous. Toutes les pièces que vous souhaitez placer doivent être

dans votre réserve personnelle au début de cette action.

- **Action des pièces Fantômes** – Remettez une de vos pièces Fantômes dans la réserve générale et prenez deux pièces ou plus de niveau 1 à 4. Les pièces que vous prenez ainsi doivent permettre de reconstituer la forme de la pièce Fantôme que vous venez de défausser. Vous pouvez également placer immédiatement ces pièces sur les puzzles devant vous, mais pas plus d'une pièce par puzzle.
- **L'action d'Ambassadeur** fonctionne comme une Super Action standard, à la seule différence que vous pouvez effectuer plusieurs Actions d'Ambassadeur lors d'un même tour. Cette action ne peut être effectuée qu'à condition de retourner face cachée un puzzle figurant **M** dans votre pile de points de victoire (ceci n'affecte pas le décompte des points).

ACHEVER DES PUZZLES

Un puzzle est achevé dès que sa partie creuse est intégralement remplie de pièces. Une fois l'action ayant permis d'achever le puzzle terminée :

- remettez toutes les pièces sur le puzzle dans votre réserve personnelle (vous pouvez à nouveau les utiliser),
- placez le puzzle dans votre pile de points de victoire afin de comptabiliser en fin de partie tous les points que vous avez gagnés,
- recevez la récompense figurant sur le puzzle (une nouvelle pièce de la réserve générale que vous mettez dans votre réserve personnelle).

FIN DE PARTIE

La fin de partie survient dès que la pile de puzzles noirs est épuisée (il y aura

toujours quatre puzzles noirs face visible dans la rangée lorsque cela surviendra). La partie continue jusqu'au dernier joueur afin que chacun ait joué le même nombre de tours. Après ceci, effectuez un dernier tour.

TOUCHES FINALES

Après la fin du dernier tour, vous pouvez apporter la Touche Finale aux puzzles se trouvant devant vous et que vous n'avez pas terminés durant la partie :

- Placez autant de pièces de votre réserve personnelle que souhaité sur les puzzles devant vous (vous pouvez éclipser des pièces Fantômes lors des Touches Finales). Pour chaque pièce ainsi posée, déduisez 1 point de votre score final.
- Une fois vos Touches Finales terminées, mettez les puzzles que vous venez d'achever sur votre pile de points de victoire (mais ne recevez aucune récompense supplémentaire).

DÉCOMPTÉ FINAL

Faites la somme des points sur tous les puzzles dans votre pile de points de victoire et soustrayez les Touches Finales que vous avez pu faire. Le joueur ayant le plus de points remporte la partie.

- En cas d'égalité, le joueur qui a achevé le plus de puzzles l'emporte.
- En cas de nouvelle égalité, le joueur ayant le plus de pièces l'emporte.
- En cas de nouvelle égalité, l'égalité persiste. Vous êtes tous géniaux !

VARIANTES DE JEU

Il existe plusieurs façons de jouer à Project L. Essayez les variantes de jeu proposées dans cette boîte ou en ligne sur : www.boardcubator.com/resources

EXTENSION PIÈCES FANTÔMES

Cette extension introduit des nouveaux puzzles ayant de nouvelles mécaniques de récompense, des pièces spéciales de niveau 5 et la possibilité de jouer jusqu'à 6 joueurs.

MATÉRIEL

- 12 puzzles blancs
- 12 puzzles noirs
- 30 pièces (10 de chacune des 3 formes)
- 1 plateau Joueur

Pièces Fantômes

Niveau 5

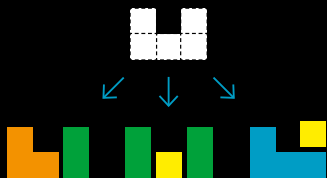


Mélangez le matériel de cette extension avec le reste du jeu.

PIÈCES FANTÔMES

Les pièces Fantômes sont des pièces spéciales de niveau 5. Elles sont plus grandes, mais permettent aussi une nouvelle action que vous pouvez effectuer lorsque vous avez une pièce Fantôme dans votre réserve personnelle :

- **Action des pièces Fantômes** – Remettez une de vos pièces Fantômes dans la réserve générale et prenez deux pièces ou plus de niveau 1 à 4. Les pièces que vous prenez ainsi doivent permettre de reconstituer la forme de la pièce Fantôme que vous venez de défausser. Vous pouvez également placer immédiatement ces pièces sur les puzzles devant vous, mais pas plus d'une pièce par puzzle.



Il n'est pas possible d'obtenir des pièces Fantômes (niveau 5) en utilisant à son tour l'action standard d'amélioration. La seule façon de les obtenir est d'achever un puzzle de l'extension Pièces Fantômes.

RÉCOMPENSES DES PUZZLES

Il existe deux types de récompenses que vous pouvez obtenir en achevant des puzzles de l'extension :

- Une nouvelle pièce de la réserve générale, notamment les **Pièces Fantômes**;
- Une **amélioration instantanée** qui vous permet d'améliorer une pièce de votre réserve personnelle d'un niveau pour un symbole ↑ ou de deux niveaux pour un symbole ↗. Vous pouvez utiliser cette récompense pour améliorer une pièce de niveau 4 en pièce Fantôme (pièce de niveau 5). Vous pouvez utiliser cette récompense pour améliorer les pièces que vous venez tout juste de récupérer du puzzle achevé.

PARTIES À 6 JOUEURS

Jouez la partie comme à l'accoutumée, utilisez simplement 24 puzzles noirs dans la pile de puzzles noirs lors de la mise en place. Nous vous recommandons d'utiliser la variante Multijoueurs accélérée pour limiter les temps d'attente entre les tours.

PACK AMBASSADEUR

Cette mini-extension inclut de nouveaux puzzles palpitants et un marqueur Premier Joueur.

MATÉRIEL

- 1 puzzle blanc
- 2 puzzles noirs
- un marqueur Premier Joueur (Pièce Ambassadeur)

Incorporez le matériel de cette extension avec le reste du jeu.

RÉCOMPENSES DES PUZZLES

Contrairement à la plupart des autres puzzles, les puzzles d'Ambassadeur **M** n'octroient pas une récompense immédiate. Ils vous donnent néanmoins le droit d'utiliser à votre tour une action d'Ambassadeur lors d'une de vos actions :

L'**action d'Ambassadeur** fonctionne comme une Super Action standard, à la seule différence que vous pouvez effectuer plusieurs Actions d'Ambassadeur lors d'un même tour. Cette action ne peut être effectuée qu'à condition de retourner face cachée un puzzle figurant **M** dans votre pile de points de victoire (ceci n'affecte pas le décompte des points).

VARIANTE SOLO

Êtes-vous prêt à affronter une intelligence artificielle ?

MISE EN PLACE

- Créez une pile de puzzles **A** en prenant aléatoirement 15 puzzles blancs et 10 puzzles noirs. Placez les puzzles blancs sur les puzzles noirs (tous face cachée).
- Prenez 9 puzzles de la pile et formez un carré de 3 x 3 puzzles **B**. Votre adversaire et vous prendrez des puzzles de cette zone.
- Créez une réserve générale avec toutes les pièces.
- Prenez 4 pièces de niveau 1 de la réserve générale et placez-en une au-dessus des 1^{er} et 3^e colonnes et deux au-dessus de la 2^e colonne du carré de puzzles **C**. Ces pièces représentent des verrous sur ces colonnes, empêchant l'adversaire d'y prendre des puzzles.
- Placez 6, 3 ou 0 pièces de niveau 1 dans la réserve personnelle de votre adversaire **D** pour jouer avec un niveau de difficulté standard, relevé ou imbattable.
- Prenez une pièce de niveau 1 et une pièce de niveau 2 pour commencer.

DÉROULEMENT — VOTRE TOUR

Jouez vos tours de façon habituelle comme dans une partie standard, à une exception près : dès que vous prenez un puzzle provenant d'une colonne du carré de puzzles, retirez une pièce d'au-dessus de la colonne

correspondante et mettez-la dans la réserve de votre adversaire. Sautez cette étape s'il n'y a pas de pièce au-dessus de cette colonne.

DÉROULEMENT — TOUR DE VOTRE ADVERSAIRE

- **L'adversaire prend toujours un puzzle à son tour et le place dans sa pile de points de victoire E**, comme s'il l'avait achevé.
- Il ne peut pas prendre de puzzle des colonnes verrouillées (celles qui ont au moins une pièce au-dessus d'elles).
- Il prend toujours le puzzle rapportant le plus de points. En cas d'égalité pour la valeur la plus élevée, l'adversaire prend le premier selon l'illustration ci-contre **F**.

Une fois que l'adversaire a pris un puzzle :

- Déplacez les pièces décrites ci-dessous au-dessus de la colonne dans laquelle l'adversaire a pris un puzzle :
 - toutes les pièces dans la réserve de l'adversaire, **G**
 - une pièce d'au-dessus de chacune des deux autres colonnes du carré de puzzles (si possible). **H**
- Remplacez le puzzle pris par l'adversaire par un nouveau de la pile de puzzles.

Si l'adversaire ne peut pas prendre un puzzle car les trois colonnes sont verrouillées, retirez une pièce de chacune des trois colonnes et remettez-les dans la réserve générale (et non dans la réserve de l'adversaire).

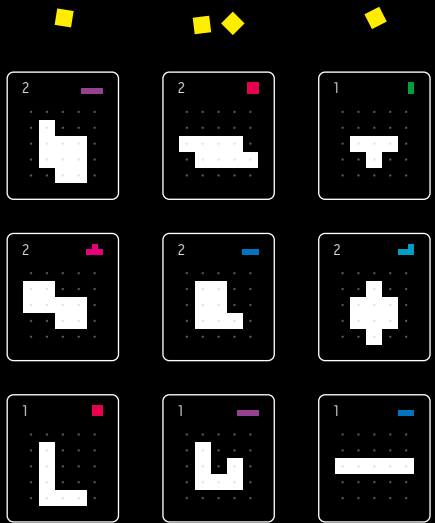
C'est désormais à nouveau à votre tour.

FIN DE PARTIE

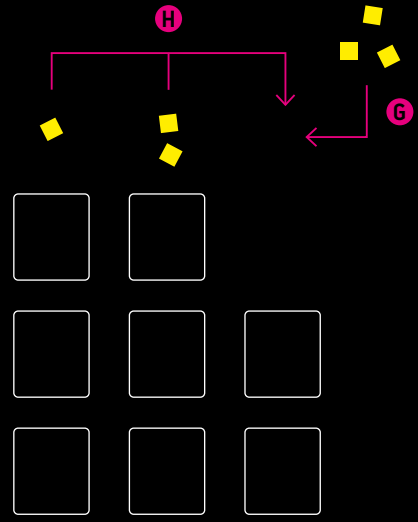
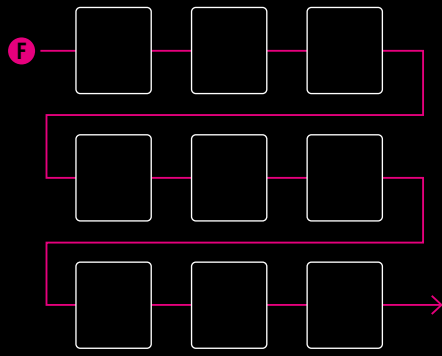
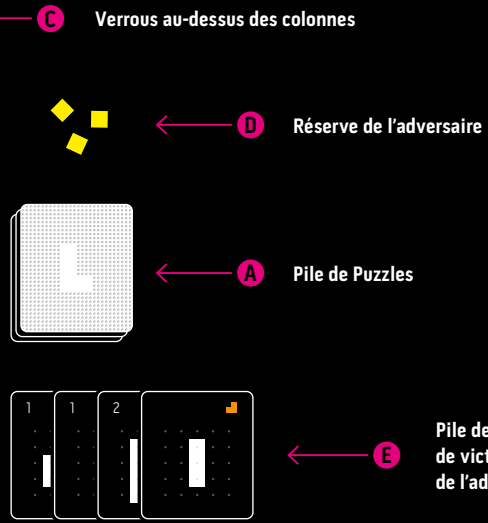
La fin de partie survient lorsque la pile de puzzles est épuisée. La partie continue jusqu'à ce que vous jouiez un tour complet de trois actions suivi d'un tour de votre adversaire. Après ceci, vous pouvez effectuer des Touches Finales.

DÉCOMPTE FINAL

Votre adversaire et vous comptez les points dans vos piles de points de victoire respectives. N'oubliez pas de soustraire les Touches Finales. Contrairement à une partie standard, soustrayez également les points présents sur les puzzles devant vous que vous n'avez pas achevés (soustrayez la somme de leurs récompenses en points de victoire) ! En cas d'égalité, l'adversaire remporte la partie.



B
Carré de Puzzles



VARIANTE MULTIJOUEURS ACCÉLÉRÉE

Cette variante de jeu réduit les temps d'attente lors de parties à 4–6 joueurs. Serez-vous capable de jouer avec 4 rangées de puzzles ?

MISE EN PLACE

Effectuez la mise en place de façon standard, mais ne révélez que 3 puzzles dans chaque rangée de puzzles. Après ceci :

- Créez une seconde rangée de 3 puzzles blancs et une seconde rangée de puzzles noirs de l'autre côté des piles de puzzles.
- Prenez les 2 marqueurs blancs. Placez-en un près des rangées de puzzles de gauche et donnez l'autre au premier joueur.
- Prenez les 2 marqueurs noirs. Placez-en un près des rangées de puzzles de droite et donnez l'autre au 3^e joueur lors de parties à 4–5 joueurs ou au 4^e joueur lors de parties à 6 joueurs.

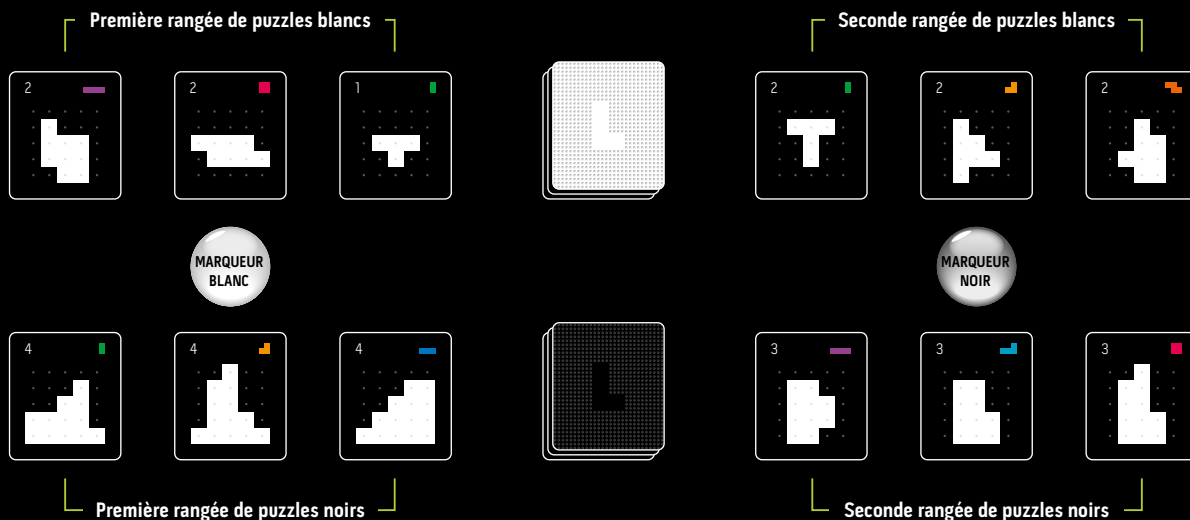
DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les joueurs qui ont un marqueur devant eux jouent leurs trois actions de façon standard en suivant les points ci-dessous :

- les deux joueurs jouent simultanément,
- les joueurs ne peuvent prendre des puzzles que depuis les rangées associées au marqueur identique à celui devant eux,
- une fois que les deux joueurs ont tous deux terminé leur tour, ils passent leur marqueur à leur voisin de gauche.

FIN DE PARTIE

La fin de partie survient une fois que la pile de puzzles noirs est épuisée. La partie continue jusqu'à ce que le premier joueur se voit passer chacun des deux marqueurs (peu importe l'ordre). Une fois que le premier joueur reçoit un marqueur pour la seconde fois, la partie prend fin. Vous pouvez désormais effectuer les Touches Finales et compter les points.



CREDITS

Project L original game concept by **Adam Španěl**

Project L game design by **Jan Soukal, Michal Mikeš, and Adam Španěl**

Gameplay variants by **Jan Soukal, Michal Mikeš, Martin Řehořík, and Filip Daňhel**

Art direction by **Marek Loskot**

Graphic design by **Pavel Richter**

Product design by **Jaroslav Juřica**

Spanish translation by **José Colón**

Italian translation by **Fabio Piovesan, and Andrea Cecchetti**

French translation by **Thomas Million, Maël Brustlein, and Bruno Larochette**

German translation by **Sascha Kurr, Marko Tatge, and Tina Schaumburg**

Czech translation by **Karel Vlasák**

Developed and published by Boardcubator s.r.o. in 2019. All rights reserved.

www.boardcubator.com

support@boardcubator.com

Follow us on Facebook and Instagram at [@boardcubator](https://www.facebook.com/boardcubator)

boardcubator

www.boardcubator.com