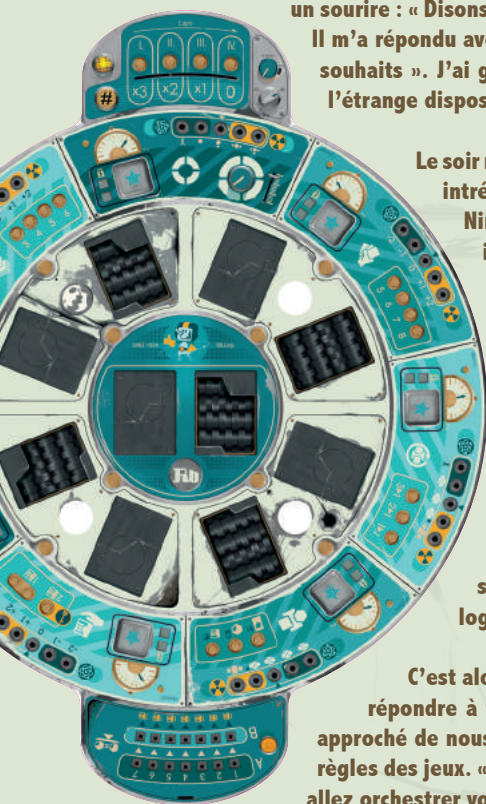




Rulebenders

Un jeu de Tom Vandeweyer
Illustrations par Naiade

Je l'ai trouvé dans un marché aux puces. Je n'avais jamais rien vu de tel : un étrange appareil en métal avec en son centre un curieux dessin représentant un petit bonhomme fluorescent qui me souriait d'un air bizarre et embarrassé. Quel mystérieux objet! Il a immédiatement piqué ma curiosité. Le vendeur, un vieil homme distingué, s'est aperçu que je m'y intéressais et nous avons commencé à discuter. Il m'a dit qu'il en avait fait la découverte lorsqu'il travaillait comme concierge dans un laboratoire scientifique dans les années 1950. « Vous l'avez volé dans un laboratoire? », lui ai-je demandé. Il m'a répondu en esquissant un sourire : « Disons plutôt que j'ai oublié de le rapporter... » Je lui ai alors demandé à quoi pouvait servir un tel objet. Il m'a répondu avec un sourire narquois : « Cet appareil permet de faire revivre le passé... et même de réaliser des souhaits ». J'ai gloussé. Évidemment, je n'ai pas cru à des telles balivernes, mais j'étais néanmoins intrigué par l'étrange dispositif. J'ai donc décidé de l'acheter.



Le soir même avait lieu la réunion hebdomadaire de mon groupe de jeu, composé, comme moi, d'aventuriers intrépides. Comme d'habitude, nous n'arrivions pas à choisir le jeu. Scrutant mes étagères, mon amie Nina a repéré l'étrange bibelot : « Dis-donc, Tom, c'est quoi ce jeu ? », m'a-t-elle demandé sur un ton ironique. Elle s'est alors emparée de l'appareil et elle a commencé à le manipuler, comme si elle cherchait une manière de l'ouvrir. Je m'apprêtais à raconter l'histoire du vieux vendeur quand un « clic » s'est fait entendre. L'étrange petit bonhomme dessiné au centre de l'appareil s'est mis à scintiller. Tout le monde a été surpris et Nina, désespérée, a manqué de le laisser tomber au sol. Le scintillement s'est rapidement intensifié, et avant que nous puissions nous remettre de notre état de stupéfaction, la pièce entière était remplie d'une lumière vive.

Quand la lumière s'est finalement estompée, nous nous sommes retrouvés dans un monde à la fois complètement différent et étrangement familier. J'ai soudainement compris : nous avions été transportés dans l'univers de notre jeu! D'abord, la panique s'est emparée du groupe. « Que s'est-il passé ? », « Où sommes-nous ? », « C'est... un dinosaure, là, devant? ». Ensuite, nous nous sommes calmés en réalisant que si le dispositif avait pu nous transporter dans le jeu, il pouvait logiquement nous permettre d'en ressortir.

C'est alors qu'une voix s'est élevée de l'appareil : « Bonjour, chers aventuriers! Je m'appelle Flexo. Je peux répondre à toutes vos questions. Êtes-vous prêts à bidouiller les règles? » L'étrange petit bonhomme s'est approché de nous afin de nous expliquer que nous détenions un appareil permettant de modifier les règles des jeux. « Vous serez désormais en mesure de jouer d'une manière tout à fait inédite : vous allez orchestrer vos propres aventures! Et oui! Pour arriver à vos fins, quoi de plus simple que de changer les règles du jeu ? Pas si vite, par contre : pour ce faire, vous devrez d'abord vous procurer des cubes d'énergie. Puis, pour devenir les maîtres de votre destinée, il vous faudra obtenir les précieux circuits intégrés, les puces, qui alimentent la machine ».

En somme, notre mission était plutôt simple : pour rentrer à la maison, nous devons gagner une partie en acquérant des puces... Bien, plus facile à dire qu'à faire! Or, cette nuit-là, j'ai été le premier à y parvenir.

Depuis cette soirée extraordinaire, nos soirées ludiques ont pris un tour radicalement différent. Nous nous appelons maintenant les « Rulebenders » – les bidouilleurs de règles – et cette étrange aventure, nous n'avons cessé de la revivre encore et encore. Voulez-vous nous rejoindre?



MATÉRIEL

14 sections de Plateau de jeu



6 jetons Thème



50 cartes Flexo



35 cartes Thème Science-fiction



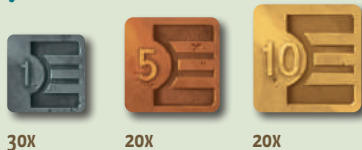
35 cartes Thème Fantasy



35 cartes Thème Mille et une nuits



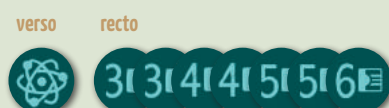
70 Puces



7 jetons Nucléaire



7 jetons Électron



7 jetons Multiplicateur



5 cartes Mise en place



35 cartes Thème Préhistoire



35 cartes Thème Pirates



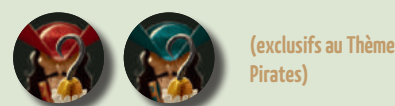
35 cartes Thème Zombies



60 jetons Échange



2 jetons Crochet du Capitaine



(exclusifs au Thème Pirates)

1 marqueur Manche



1 marqueur Thème



5 marqueurs Réglage

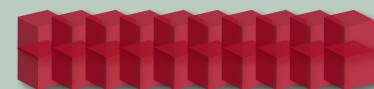


1 dé Rulebenders

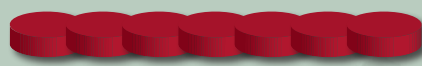


Pour chacune des cinq couleurs :

20 cubes Énergie



7 disques Évolution



1 disque Ordre de la Manche



CONCEPTS PRINCIPAUX ET TERMES IMPORTANTS

Panneau de règle

Ces Panneaux du Plateau de jeu forment une piste circulaire extérieure.

Réserve d'énergie du Panneau

Les Réserves d'énergie (sur chacun des Panneaux) comportent deux sections – une section ouverte ainsi que des emplacements verrouillés indiqués par l'icône d'un cadenas – où vous placerez des cubes Énergie en vue d'obtenir la majorité.

Emplacements verrouillés

Certaines cartes permettent de placer des cubes de manière permanente dans les emplacements verrouillés de la Réserve.

Section ouverte

Les cubes Énergie sont placés dans cette section afin de lutter pour obtenir une majorité sur le Panneau.

Plaque Thème

Ces Plaques du Plateau de jeu forment une piste circulaire intérieure. On y place la pioche et la défausse des cartes associées au Thème illustré sur la Plaque.

Pioche

Emplacement de la pioche du Thème illustré sur la Plaque. Les cartes sont placées face cachée.

Sections Évolution

Ces sections sont importantes lors du décompte final des Pucés. La section Électron (turquoise) est située à gauche tandis que la section Nucléaire (jaune) est située à droite.

Piste Évolution

Les symboles situés sous les emplacements réservés aux jetons indiquent si (et comment) vous pouvez modifier de manière individuelle le réglage de ce Panneau.

Réglage

Indique le réglage actuel sur ce Panneau (pour l'ensemble des joueurs). Vous pouvez toutefois modifier ce réglage de manière individuelle sur la piste Évolution.

Règle

Indique laquelle des 7 règles du jeu peut être modifiée sur ce Panneau.

Jeton Thème

Indique lequel des 4 Thèmes en jeu dans une partie donnée est associé à cette Plaque Thème.

- Thème
- Limite de cartes en main
- Échange
- Monnaie d'échange
- Premier Joueur – Obtenir des Pucés
- Prendre des cubes Énergie
- Piocher des cartes

- Science-fiction
- Fantasy
- Mille et une nuits
- Préhistoire
- Pirates
- Zombies

Défausse

Les cartes correspondant au Thème de cette Plaque sont défaussées face visible à cet emplacement.

Ressources



Il existe trois types de Ressources dans le jeu : les cubes Énergie, les cartes et les Pucés. Au cours de la partie, si vous « obtenez une Ressource », vous pouvez choisir celle que vous désirez.

Monnaie d'échange



Chaque fois que vous devez procéder à un paiement, le marqueur réglage sur le Panneau « Monnaie d'échange » détermine la Ressource qui doit être utilisée. Les cartes choisies pour le paiement doivent provenir de votre main et sont ensuite défaussées. Les cubes et les Pucés utilisés pour le paiement doivent provenir de votre Réserve personnelle et sont ensuite replacés dans la Réserve générale.

Pucés



Les Pucés sont très importantes! À la fin de la partie, la victoire est déterminée par la quantité de Pucés en votre possession. Par conséquent, essayez d'en obtenir le plus possible!

MISE EN PLACE

- 1 Sélectionnez 4 Thèmes. Selon les Thèmes choisis, les interactions entre les joueurs seront plus ou moins amicales ou conflictuelles. Consultez le tableau ci-dessous et choisissez 4 Thèmes pour créer le type d'expérience que vous souhaitez.

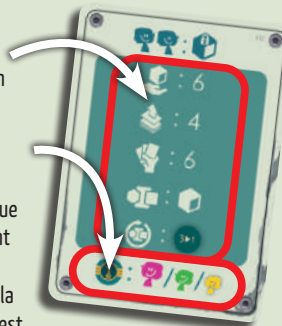


	Stratégie	Ressources	Attaque	Défense	Chance
Science-fiction 🚀	★★★★★	★★	-	-	-
Fantasy 🐉	★★	★★★★★	-	-	★
Mille et une nuits 🌙	★★	-	★	★★	★
Préhistoire 🦖	★★	★★	★	★	-
Pirates 🏴‍☠️	★	★★	★★★★★	-	-
Zombies 🧟	★★	★	★★★★★	-	-

- 2 Assemblez le Plateau tel qu'indiqué. Insérez au hasard les jetons des 4 Thèmes choisis précédemment dans les emplacements centraux des Plaques Thème.
- 3 Mélangez séparément chacun des paquets de cartes Thème. Toutes les cartes ont le même dos; veuillez donc à ne pas mélanger les cartes des différents paquets entre elles. Placez chaque pioche de cartes (face cachée) sur l'emplacement réservé à la pioche sur la Plaque Thème correspondante.
- 4 Mélangez les cartes Flexo et placez-les, face cachée, sur l'emplacement réservé à la pioche sur la Plaque Flexo. L'espace situé à droite de la pioche est réservé à la défausse des cartes Flexo.
- 5 Choisissez une couleur et prenez les 20 cubes Énergie, les 7 disques Évolution et le disque Ordre de la Manche dans la couleur choisie.
- 6 Piochez au hasard une carte Mise en place.

Placez les 5 marqueurs Réglage sur les Panneaux correspondants, au réglage indiqué par la carte Mise en place.

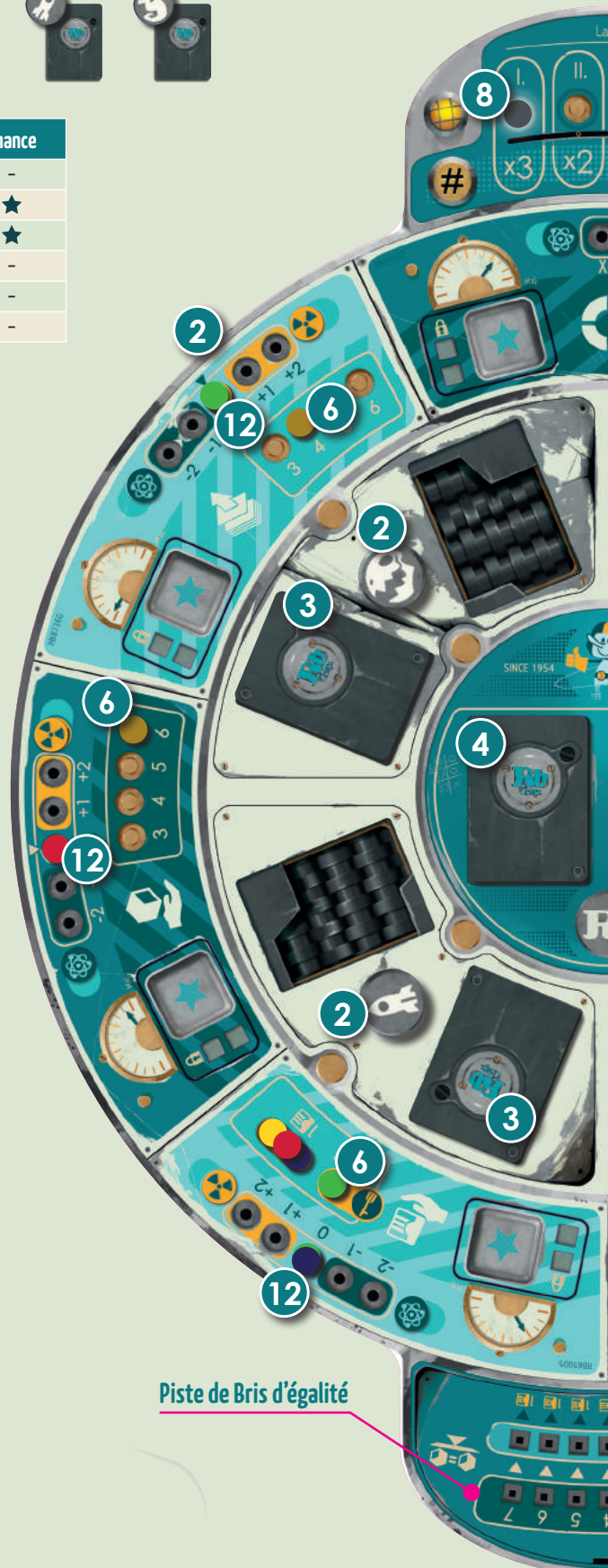
La carte de Mise en place indique également la couleur du Premier joueur. Si cette couleur n'est pas utilisée, passez à la couleur suivante sur la carte. Placez le disque Ordre de la Manche du Premier joueur sur l'emplacement « 2 Pucés » du Panneau « Premier joueur - Obtenir des Pucés » (🐛). Placez tous les autres disques Ordre de la Manche sur la case « 1 Puce ». L'ordre de ces disques n'est pas important : vous jouerez maintenant en sens horaire à partir du Premier joueur.



- 7 Le Premier joueur place le marqueur Thème sur l'une des 4 Plaques Thème. Son choix détermine le Thème actif pour la première Manche de la partie.
- 8 Placez le marqueur Manche sur la 1ère case de la piste des Manches. Les chiffres sous la piste indiquent le coût de certaines cartes (voir page 7).



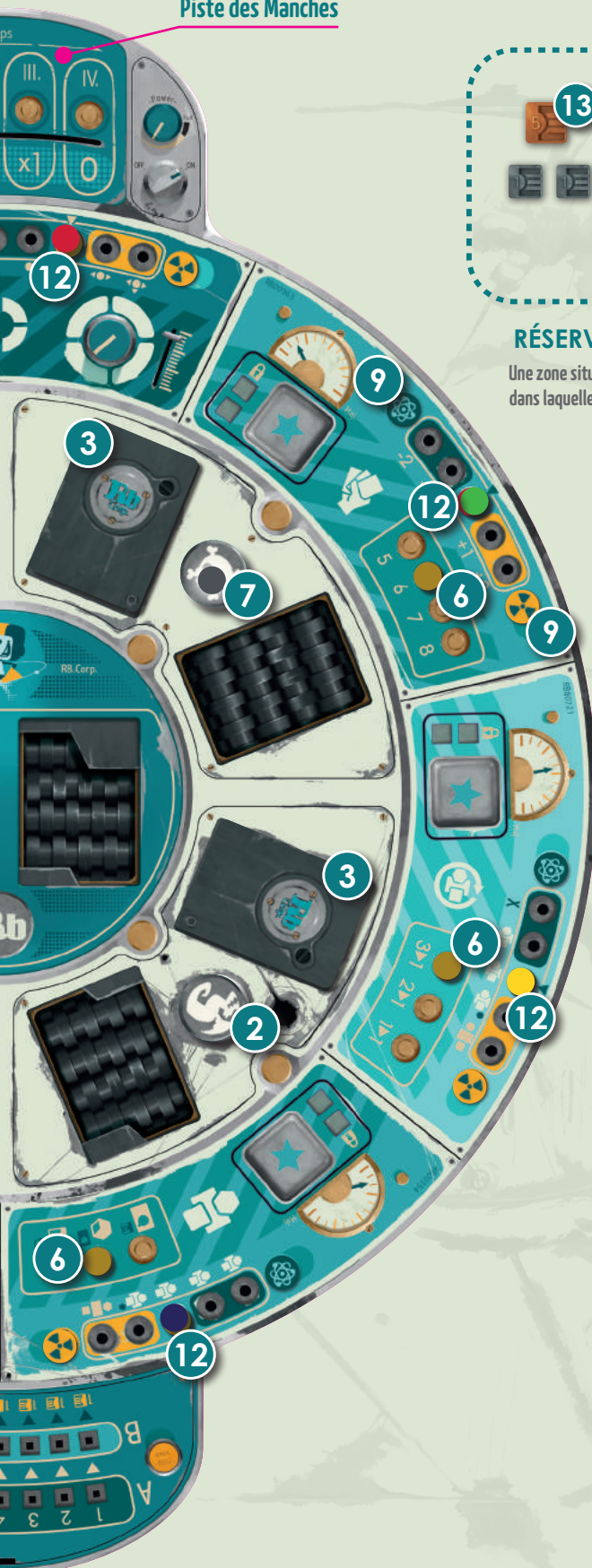
Bonjour! Je m'appelle Flexo! Je vais vous donner d'excellents conseils dans les pages qui suivent!



Piste de Bris d'égalité

MISE EN PLACE

Piste des Manches



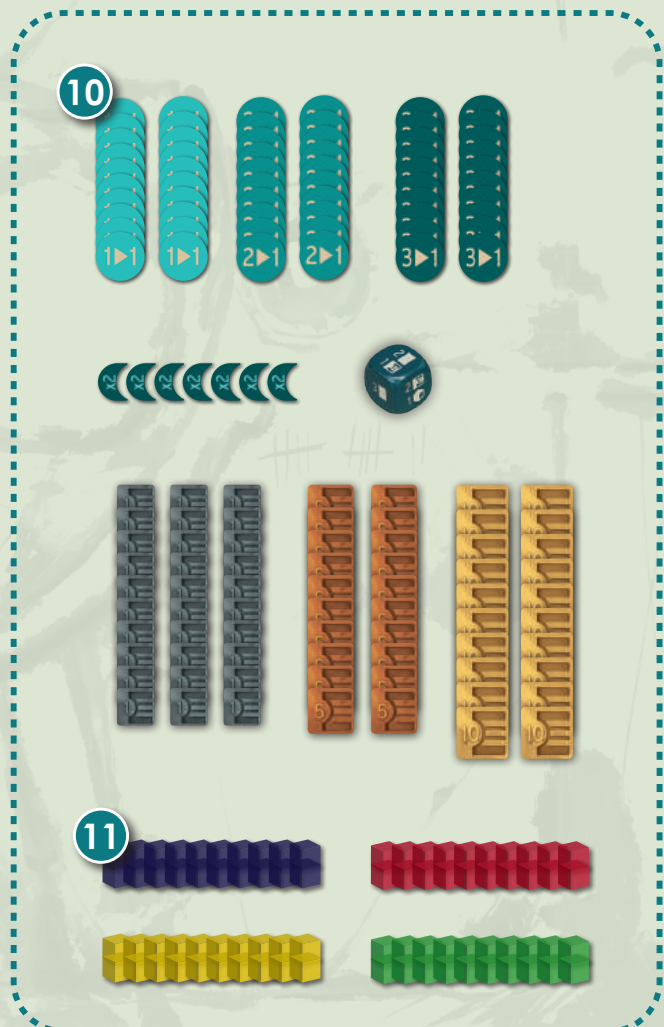
RÉSERVE PERSONNELLE

Une zone située devant chacun des joueurs dans laquelle sont placés les cubes Énergie et les Puces disponibles.



- 9 Mélangez les jetons Nucléaire et les jetons Électron. Placez-en un au hasard, face cachée, sur chacun des emplacements correspondants sur les pistes Évolution des Panneaux.
- 10 Placez les jetons Multiplicateur, les jetons Échange, les Puces et le dé Rulebenders près du Plateau de jeu pour former la Réserve générale.
- 11 Placez tous les cubes Énergie de la Réserve générale à côté du Plateau de jeu.
- 12 Sur chacun des Panneaux, placez le disque Évolution de chaque joueur sur l'emplacement central de la piste Évolution (indiqué par une flèche).
- 13 Recevez 7 Puces que vous placez dans votre Réserve personnelle.

RÉSERVE GÉNÉRALE



APERÇU DU JEU

Rulebenders est un jeu pour 2 à 5 joueurs qui comporte 4 Manches. Les modifications aux règles pour la variante à 2 joueurs se trouvent à la page 12. Au début d'une Manche, tous les joueurs perçoivent des Revenus. Ensuite, à tour de rôle, réalisez l'une des Actions suivantes :

A. Placer un cube Énergie dans la section ouverte d'une Réserve d'énergie ou sur la Piste de Bris d'égalité OU

B. Jouer une carte

Si vous ne voulez pas effectuer d'Action à votre Tour (ou si vous n'êtes plus en mesure de le faire), vous devez Passer votre Tour. Vous ne jouerez plus avant la Manche suivante. Quand tous les joueurs ont Passé leur tour, vous devez déterminer le joueur qui détient la majorité sur chacun des 7 Panneaux. Pour chaque Panneau, le joueur détenant la majorité va choisir comment modifier la règle en question. À la fin de la quatrième Manche, comptez vos Pucés. Celui ou celle qui possède le plus de Pucés est déclaré meilleur Rulebender et **gagne la partie !**

MANCHE

1. Phase de Revenu

Tous les joueurs reçoivent des Ressources en fonction de la position des marqueurs et des disques sur les pistes Réglage et Évolution des Panneaux suivants :

(Remarque : sur le Panneau « Premier joueur – Obtenir des Pucés », il est possible de perdre une Puce durant la Phase de Revenu)



Échange : Obtenez un jeton Échange d'une valeur correspondant à la position du marqueur Réglage. Voir la page 7 pour des précisions.

Exemple : le marqueur Réglage du Panneau Échange indique « 3 > 1 ». Chacun des joueurs reçoit donc un jeton Échange « 3 > 1 ».



Premier joueur - Obtenir des Pucés : Le joueur dont le disque est en position « Premier joueur » reçoit 2 Pucés. Tous les autres joueurs reçoivent 1 Puce.



Prendre des cubes Énergie : Prenez, dans la Réserve générale, le nombre de cubes indiqué par la position du marqueur Réglage et placez-les dans votre Réserve personnelle.



Piocher des cartes : En suivant l'Ordre de la Manche, les joueurs piochent le nombre de cartes indiqué par le marqueur Réglage, sauf s'ils atteignent leur limite de carte en main avant d'avoir pioché toutes les cartes permises. Vous pouvez piocher des cartes dans une ou plusieurs pioches Thème de votre choix et/ou dans la pioche de cartes Flexo. Ne regardez pas vos cartes avant d'en avoir pioché le nombre indiqué ou d'avoir atteint la limite de votre main (telle que déterminée par le Panneau « Limite de cartes en main »). **Si, à tout moment, une pioche est épuisée et qu'une carte doit être piochée, mélangez la défausse pour constituer une nouvelle pioche.** *Remarque : si l'effet d'une carte vous permet de piocher de nouvelles cartes, contrairement à la Phase de Revenu, vous pouvez dépasser temporairement votre limite de cartes en main. Vous devrez toutefois défausser des cartes jusqu'à la limite permise à la fin de votre Tour.*

N'oubliez pas de piocher quelques cartes Flexo ! Elles permettent d'obtenir des Pucés ou d'autres ressources !



Thème, Limite de cartes en main et Monnaie d'échange : Ces Panneaux ne génèrent pas de Revenu au cours de cette Phase.

2. Phase d'Action

Réalisez, tour à tour et en sens horaire, une Action parmi les deux suivantes :

a. Placer un cube Énergie

Prenez un cube Énergie dans votre Réserve personnelle et placez-le :

- » Dans la section ouverte de l'une des 7 Réserves d'énergie ;
- » Sur la piste de Bris d'égalité, rangée A, dans la colonne libre dont le chiffre est le plus petit. Pour être libre, la colonne **entière** (les cases A et B de cette colonne) ne doit contenir aucun cube.



b. Jouer une carte

Jouez une carte de votre main :

1. La position de votre disque Évolution du Panneau « Thème » vous indique quelles cartes Thème vous êtes en mesure de jouer.



Aucune carte Thème



Carte du Thème actif seulement



Carte du Thème actif ou du Thème directement opposé au Thème actif

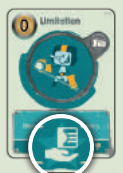


Carte du Thème actif ou carte d'un des Thèmes situés à la droite ou à la gauche du Thème actif



N'importe quelle carte Thème

Remarque : les cartes Flexo n'ont pas de restriction basée sur la position du marqueur Réglage ou du disque Évolution sur le Panneau « Thème ». Toutefois, au cours d'une même Manche, vous êtes limité à une carte Flexo montrant une icône de Panneau donnée.



2. Payez le coût de la carte (indiqué dans le coin supérieur gauche) en utilisant la Ressource qui constitue la Monnaie d'échange actuelle. Celle-ci est déterminée par la position du marqueur Réglage du Panneau « Monnaie d'échange ».

0

Gratuite.

1

1 Ressource ou plus de la Monnaie d'échange actuelle.

2

3

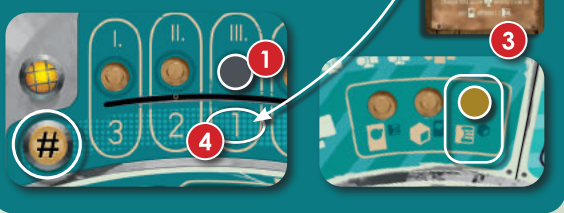
Exemple : le marqueur est à l'emplacement « Carte ». Vous pouvez donc payer les cartes jouées au cours du Tour en défaussant d'autres cartes. L'icône foncée située tout près de l'icône carte indique que la Monnaie d'échange secondaire est la Puce. Vous pouvez utiliser la Monnaie d'échange secondaire si la position de votre disque Évolution sur ce Panneau vous permet de le faire.



#

Un coût variable (#) (en utilisant la Monnaie d'échange actuelle) en fonction de la Manche en cours.

Exemple : durant la troisième Manche (1), Vert veut jouer une carte ayant un coût variable (2). La Monnaie d'échange actuelle est la Puce (3) et le marqueur de Manche indique qu'au cours de la troisième Manche, le coût est de 1 (4). Vert doit donc payer une Puce pour pouvoir jouer la carte.



Portez toujours attention à la Monnaie d'échange actuelle !



3. Placez la carte devant vous. À la page 13, les différentes cartes sont expliquées en détails.



Les cartes **Carburant** peuvent être identifiées par leur **titre de couleur argentée**. Jouez-les face visible devant vous. Elles seront défaussées à la fin de la Manche.

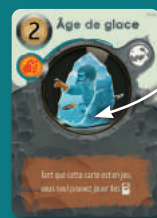
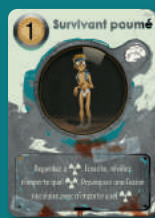
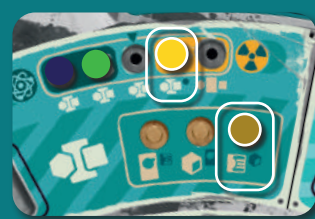


Les cartes **Tableau de bord** peuvent être identifiées par leur **titre souligné et de couleur turquoise**. Jouez-les face visible devant vous. Contrairement aux cartes Carburant, elles resteront devant vous tout au long de la partie et constitueront votre Tableau de bord : une rangée de cartes qui ne contient que des cartes Tableau de bord. Ces cartes ont des effets continus et doivent être en tout temps visibles aux autres joueurs.



Les cartes **Tableau de bord** sont fort utiles ! Elles vous ouvrent toutes sortes de nouvelles avenues stratégiques et vous accordent des bénéfices permanents au cours de la partie !

Exemple : Jaune veut jouer une carte Âge de glace. La Puce est la Monnaie d'échange actuelle, mais Jaune a placé son disque Évolution sur l'emplacement qui permet de modifier ce réglage. Elle peut donc utiliser la Monnaie d'échange secondaire, soit les cubes Énergie. Jaune préfère en effet dépenser des cubes Énergie plutôt que des Puces. Elle dépense 2 cubes de sa Réserve personnelle, puis elle place la carte Âge de glace face visible devant elle. Puisqu'il s'agit d'une carte Carburant, elle la place à côté des deux autres cartes Carburant déjà jouées au cours de la Manche. La carte indique : « Tant que cette carte est en jeu, vous seul pouvez jouer des cartes Préhistoire ». Comme toutes les cartes Carburant, elle sera défaussée à la fin de la Manche. Jaune empêche désormais les autres joueurs de jouer des cartes Préhistoire jusqu'à la fin de la Manche.



Activer une carte (en la faisant pivoter) ne constitue pas une Action. Vous pouvez activer une carte de votre Tableau de bord à n'importe quel moment durant votre Tour (ou durant celui d'un adversaire s'il s'agit d'une carte Attaque ou d'une carte Bouclier).

Les cartes activables ont une flèche dans la partie inférieure gauche de l'image centrale. Faites pivoter la carte de 90 degrés et appliquez son effet. Vous pouvez activer plus d'une carte par Tour, mais chacune des cartes ne peut être activée qu'une seule fois par Manche. Les cartes seront redressées avant le début de la prochaine Manche.



Jeton Échange

1 > 1 2 > 1 3 > 1

Si la position de votre disque Évolution sur le Panneau « Échange » vous permet de le faire, vous pouvez utiliser des jetons Échange à n'importe quel moment durant votre Tour. Ces jetons vous permettent d'échanger 1, 2 ou 3 Ressources identiques pour obtenir 1 Ressource d'un autre type. Vous pouvez procéder à autant d'échanges que vous le désirez, tant et aussi longtemps que vous avez suffisamment de Ressources pour le faire. Le type de Ressources que vous pouvez échanger est déterminé par la position de votre disque Évolution sur ce Panneau « Échange ».

Exemple : Vert possède un jeton Échange 2 > 1. Il aimerait échanger des cubes Énergie pour obtenir des Puces. Les cartes sont la Monnaie d'échange actuelle (1). Toutefois, le disque Évolution de Vert est à l'emplacement (2) sur la piste Évolution du Panneau (2), ce qui signifie que Vert peut échanger n'importe quel type de Ressources afin d'obtenir des Puces. Vert défausse donc son jeton Échange 2 > 1 et obtient 2 Puces en échange de 4 cubes Énergie (3).



3. Phase d'Évaluation des Panneaux

Une fois que tous les joueurs ont Passé leur Tour, en commençant par le Panneau « Thème », puis en vous déplaçant en sens horaire autour du Plateau, vous allez Évaluer chaque Panneau dont la Réserve d'énergie contient des cubes Énergie. Les règles seront ensuite modifiées une à une.

Le joueur détenant la majorité des cubes Énergie dans la Réserve d'énergie du Panneau pourra en modifier la règle. En cas d'égalité, vérifiez si un joueur souhaite la briser en utilisant la piste de Bris d'égalité.

Piste de Bris d'égalité



Sur la piste de Bris d'égalité, la priorité va au joueur à égalité possédant le cube situé le plus à gauche (qu'il s'agisse de la rangée A ou de la rangée B). Si ce joueur veut briser l'égalité, il retire son cube de la piste de Bris d'égalité et le place dans la Réserve d'énergie du Panneau évalué, obtenant ainsi immédiatement la majorité. Il est possible que le pouvoir d'une carte fasse en sorte qu'il y ait à la fois un cube sur la rangée A et la rangée B d'une même colonne. Si c'est le cas, le cube dans la rangée B a la priorité.

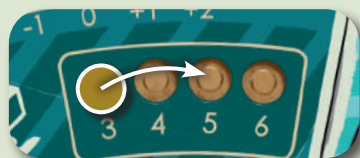


Si le premier joueur prioritaire refuse d'utiliser son cube, le joueur suivant, en accordant toujours la priorité de gauche à droite, obtient la chance de briser l'égalité, et ainsi de suite.

Si aucun joueur ne brise l'égalité, personne n'obtient la majorité sur ce Panneau et aucune modification n'est apportée au réglage.

Le joueur détenant la majorité peut ensuite :

- Selon le Panneau évalué : déplacer le marqueur Réglage, le marqueur Thème ou encore les disques indiquant l'Ordre de la Manche sur les pistes correspondantes et les placer à la position de son choix (voir **a. Modifier les règles**). Ainsi, la règle du Panneau ou l'Ordre de la Manche seront modifiés pour la Manche suivante.



- Déplacer son disque Évolution d'un emplacement, vers la droite ou vers la gauche (voir **b. Mouvement sur la piste Évolution** à la page suivante).

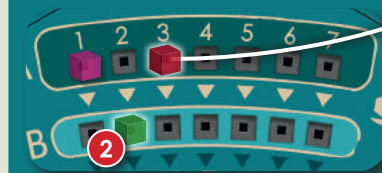
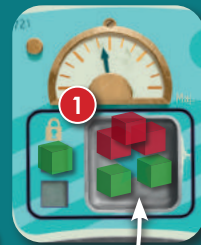


Ensuite, le joueur ayant obtenu la majorité doit retirer tous ses cubes de la section ouverte de la Réserve d'énergie et les replacer dans la Réserve générale. Puis, on Évalue le Panneau suivant.

Remarque : les cubes placés dans les emplacements verrouillés des Réserves d'énergie ne sont pas retirés du Panneau.



Exemple : on évalue la majorité sur le Panneau « Monnaie d'échange ». Rouge et Vert possèdent chacun 3 cubes dans la Réserve d'énergie **1**. Ils possèdent également tous deux 1 cube sur la piste de Bris d'égalité, mais le cube Vert est placé avant le cube Rouge **2**. Vert choisit de ne pas retirer son cube. Rouge choisit de le faire. Il place son cube dans la section ouverte de la Réserve d'énergie du Panneau « Monnaie d'échange » **3**. Rouge obtient ainsi la majorité. Il décide de modifier la règle afin que les cartes deviennent la nouvelle Monnaie d'échange **4**. Finalement, Rouge déplace son jeton Évolution d'une case en direction de l'Électron, puis retire ses 4 cubes de la section ouverte de la Réserve d'énergie.



a. Modifier les règles

Si vous détenez la majorité lors de l'Évaluation d'un Panneau, vous pouvez modifier les règles du jeu pour la prochaine Manche :



Thème : Permet de placer le marqueur Thème au centre de la Plaque Thème de son choix afin de déterminer le Thème actif pour la Manche suivante.



Limite de cartes en main : Détermine le nombre de cartes que vous pouvez avoir en main à la fin de votre Tour : 5, 6, 7 ou 8.



Échange : Détermine le jeton Échange que vous obtiendrez lors de la Phase de Revenu : $3 > 1$, $2 > 1$ ou $1 > 1$.



Monnaie d'échange : Détermine le type de Ressource utilisé pour payer les cartes : cubes Énergie, cartes ou Puces.



Premier joueur - Obtenir des Puces : Détermine le Premier joueur et le nombre de Puces que vous obtiendrez lors de la Phase de Revenu. Un joueur obtiendra 2 Puces et tous les autres, 1 Puce.



Prendre des cubes Énergie : Détermine le nombre de cubes que vous prendrez dans la Réserve générale lors de la Phase de Revenu.



Piocher des cartes : Détermine le nombre de cartes que vous piocherez lors de la Phase de Revenu (sans dépasser la Limite de cartes en mains).

b. Déplacements sur la piste Évolution

Si vous obtenez la majorité lors de l'Évaluation d'un Panneau, vous pouvez déplacer votre disque Évolution d'une case vers la droite ou vers la gauche. Si, au cours de la Manche, vous avez joué une carte Flexo montrant l'icône du Panneau évalué, vous pouvez déplacer votre disque d'une case supplémentaire.



Icône du Panneau

La piste Évolution permet de modifier la règle du Panneau de manière individuelle. En déplaçant votre disque vers l'Électron, la règle ne sera pas modifiée (voire, vous serez affecté par un malus), mais les jetons Électron rapportent en moyenne plus de Puces que les jetons Nucléaire. À l'inverse, déplacer votre disque vers le Nucléaire modifiera la règle de manière positive, mais les jetons Nucléaire rapportent en moyenne moins de Puces que les jetons Électron. Certaines cartes vous permettent d'ajouter un jeton Multiplicateur à la valeur du jeton Électron. Celui-ci permet de doubler le nombre de Puces reçues.

Si vous devez déplacer votre disque de manière à atteindre l'emplacement du jeton ou à le dépasser, que ce soit du côté du jeton Électron ou du côté du jeton Nucléaire, retournez ce jeton face visible (s'il n'a pas déjà été révélé). Obtenez le nombre de Puces indiqué sur le jeton en appliquant, le cas échéant, le bonus du Multiplicateur. Ensuite, prenez le jeton, défaussez le Multiplicateur et laissez votre disque sur l'emplacement situé en bout de piste, du côté où vous avez pris le jeton. Désormais, plus personne ne peut déplacer son disque au-delà de la piste de ce côté (car il n'y a plus de jeton à acquérir).

À la fin de la partie, pour chacune des pistes, les jetons non-réclamés vont générer des Puces pour les joueurs dont le disque Évolution est situé dans la zone du jeton.



Thème

Cette piste Évolution détermine le type de cartes que vous pouvez jouer.

Remarque : vous pouvez toujours jouer des cartes Flexo.



	Aucune carte Thème
	Carte du Thème actif seulement
	Carte du Thème actif ou du Thème directement opposé au Thème actif
	Carte du Thème actif ou carte d'un des Thèmes situés à la droite ou à la gauche du Thème actif
	N'importe quelle carte Thème



Limite de cartes en main

Cette piste Évolution modifie (augmente ou diminue) le nombre de cartes que vous pouvez avoir en main à la fin de votre Tour, ainsi que le nombre de cartes auquel vous devez vous limiter quand vous piochez des cartes lors de la Phase de Revenu. Durant votre Tour (et non durant la Phase de Revenu), vous pouvez dépasser temporairement la limite, mais vous devrez la respecter à la fin du Tour, en tenant compte de ce modificateur.



Échange

Cette piste Évolution modifie le type de Ressources que vous pouvez échanger lorsque vous utilisez un jeton Échange.



	Vous ne pouvez pas utiliser de jeton Échange
	Vous pouvez utiliser un jeton pour échanger, en fonction du jeton utilisé, 1, 2 ou 3 Ressources identiques (cartes, cubes ou Puces) pour obtenir 1 Ressource de la Monnaie d'échange actuelle, telle que déterminée par la position du marqueur Réglage du Panneau « Monnaie d'échange ».
	Vous pouvez utiliser un jeton pour échanger, en fonction du jeton utilisé, 1, 2 ou 3 Ressources identiques (cartes, cubes ou Puces) pour obtenir 1 Ressource de la Monnaie d'échange actuelle OU de la Monnaie d'échange secondaire, telles que déterminées par la position du marqueur Réglage du Panneau « Monnaie d'échange ».
	Vous pouvez utiliser un jeton pour échanger, en fonction du jeton utilisé, 1, 2 ou 3 Ressources identiques (cartes, cubes ou Puces) pour obtenir 1 autre Ressource, quelle qu'elle soit.



Monnaie d'échange

Cette piste Évolution permet de modifier la Monnaie d'échange utilisée pour payer les cartes que vous jouez.



	Vous devez utiliser la Monnaie d'échange actuelle.
	Vous devez payer en utilisant la Monnaie d'échange actuelle ou la Monnaie d'échange secondaire.
	Vous pouvez payer en utilisant n'importe quelle Ressource.



Monnaie d'échange secondaire



Premier joueur - Obtenir des Puces

Cette piste Évolution modifie le nombre de Puces obtenues lors de la Phase de Revenu. Le nombre de Puces peut augmenter ou diminuer. Selon la position de votre disque, il est possible que vous deviez payer des Puces lors de la Phase de Revenu au lieu d'en recevoir.



Prendre des cubes Énergie

Cette piste Évolution modifie le nombre de cubes que vous prenez dans la Réserve générale lors de la Phase de Revenu.



Piocher des cartes

Cette piste Évolution modifie le nombre de cartes piochées lors de la Phase de Revenu. Rappel : Vous devez cesser de piocher des cartes dès que vous avez atteint votre Limite de cartes en main, même si vous seriez normalement en mesure d'en piocher davantage.



Exemple : Rose détient la majorité sur le Panneau « Monnaie d'échange » ①. Elle décide de modifier la règle. Elle place le marqueur sur l'emplacement 1 > 1 de la piste Réglage ② de sorte que tous les joueurs recevront un jeton Échange 1 > 1 lors de la Phase de Revenu de la prochaine Manche. Ensuite, Rose choisit de déplacer son disque Évolution, qui est présentement situé à deux cases du jeton Électron, en direction de ce jeton. Rose a joué une carte Flexo comportant l'icône Monnaie d'échange ③, ce qui lui permet de déplacer son disque de 2 cases. Ce déplacement fait en sorte que son disque atteigne le jeton Électron. Elle retourne donc le jeton et révèle une valeur de 5 Puces ④. Étant donné qu'un jeton Multiplicateur était présent ⑤, Rose obtient 10 Puces. Ensuite, elle défausse le jeton Multiplicateur, place le jeton Électron dans sa Réserve personnelle et laisse son disque Évolution sur l'emplacement situé à l'extrême gauche de la piste Évolution ⑥. Rose doit retirer ses cubes Énergie situés dans la section ouverte de la Réserve d'énergie, mais elle ne retire pas son cube situé dans l'emplacement verrouillé ⑦. En raison de la position de son disque sur la piste Évolution, Rose ne pourra plus utiliser de jeton Échange, sauf si, lors d'un Tour subséquent, elle déplace ce jeton en direction du Nucléaire.

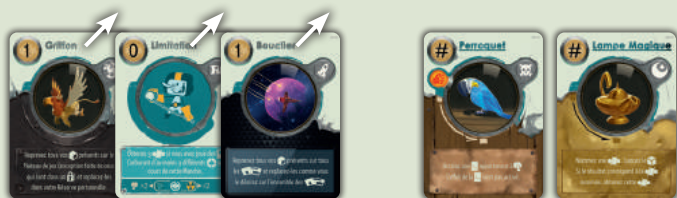


Lors des premières Manches, il sera probablement préférable de déplacer votre disque vers le Nucléaire afin de bénéficier des avantages obtenus sur la piste, mais au cours de la partie, vous voudrez peut-être déplacer votre disque en direction de l'Électron pour obtenir plus de Puces. À vous de déterminer à quel moment ce changement de cap sera le plus efficace en fonction de votre stratégie !

4. Phase de Fin de Manche

a. Défausser les cartes Carburant.

Remplacez toutes les cartes Carburant jouées au cours de la Manche dans leur défausse respective. Les cartes Tableau de bord ne sont pas défaussées.



b. Redresser les cartes activées

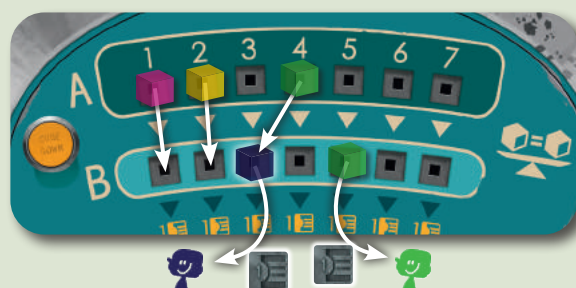
Redressez les cartes que vous aviez fait pivoter (afin de les activer) pendant la Manche.



c. Déplacer les cubes sur la piste de Bris d'égalité

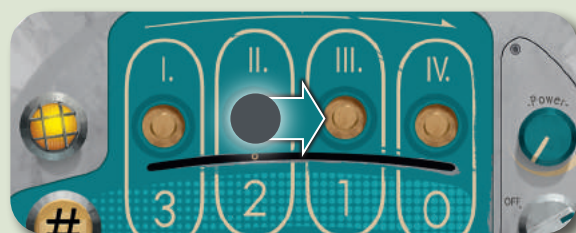
Pour chaque cube que vous possédez dans la rangée B de la piste, obtenez une Puce, puis remplacez le cube dans la Réserve générale.

Ensuite, les cubes présents dans la rangée A sont placés dans la rangée B, en respectant leur ordre de gauche à droite, mais en comblant tout emplacement vide entre eux.



d. Déplacer le marqueur Manche

Déplacez le marqueur Manche d'un emplacement vers la droite. S'il s'agit de la fin de la 4e Manche, la partie est terminée. Passez au décompte final.



DÉCOMPTE FINAL



À la fin de la 4^e Manche, les joueurs obtiennent des Pucés :

1. Pour leurs séries de cartes Collection

Obtenez 1/3/6/10 Pucés pour chaque série de 1/2/3/4 cartes Collection dont le titre est différent.



Exemple : Jaune possède une série de 4 cartes Collection différentes et une autre série de 2 cartes différentes. Elle reçoit donc $10 + 3 = 13$ Pucés.



2. En fonction de la position des disques Évolution

Révélez tous les jetons Électron et Nucléaire encore présents sur les pistes Évolution.



Pour chacune des zones Évolution contenant au moins un disque Évolution dont le jeton correspondant (Électron ou Nucléaire, selon) est encore présent :

- » Accordez le nombre de Pucés imprimé sur le jeton (Électron ou Nucléaire) au joueur se trouvant le plus près de ce jeton. Si un Multiplicateur est présent, appliquez son effet. En cas d'égalité, tous les joueurs à égalité reçoivent le nombre de Pucés indiqué.
- » Accordez le nombre de Pucés imprimé sur le jeton (Électron ou Nucléaire) -2 Pucés à tous les joueurs dont le disque est présent dans la zone sans être le plus près du jeton. Si un Multiplicateur est présent, appliquez son effet avant d'appliquer la pénalité de deux Pucés. **Si le résultat est négatif, les joueurs en question doivent payer des Pucés.**

Remarque : si votre disque est sur l'emplacement de départ de la piste Évolution (et non dans la zone Électron ou la zone Nucléaire), vous ne pouvez ni gagner ni perdre des Pucés.

Exemple : à la fin de la partie, Rose est seule dans la zone Électron. Elle reçoit donc 5 Pucés. Dans la zone Nucléaire, les disques de Rouge et de Bleu sont situés dans l'emplacement adjacent au jeton Nucléaire. Ils reçoivent donc 1 Puce. Quant à Vert, son disque est aussi dans la zone Nucléaire, mais il n'est pas situé aussi près du jeton que ceux de Rouge et de Bleu. Elle reçoit 1 Puce -2 Pucés, pour un total de -1. Elle doit donc payer 1 Puce.



Ajoutez ces Pucés à celles que vous avez reçues au cours de la partie. Le joueur ayant accumulé le plus de Pucés remporte la partie et le titre de Meilleur bidouilleur de règles ! En cas d'égalité, le premier joueur à égalité dans l'Ordre de la Manche l'emporte.



Félicitations ! Vous avez survécu à de puissants dinosaures, voyagé au-delà d'une nébuleuse cosmique, affronté un nain en colère, trouvé une lampe magique, partagé une bouteille de rhum avec Barbe Noire et survécu à des zombies toxiques ! Mais surtout ... vous avez bidouillé les règles du jeu mieux que quiconque. Vous avez gagné la partie et pouvez légitimement vous vanter de vos exploits jusqu'à ... la prochaine fois que vous activerez cette machine. À bientôt !

CRÉDITS

AUTEUR DU JEU : Tom Vandeweyer • **ILLUSTRATIONS :** Naïade • **CHEF DE PROJET :** Rudy Seuntjens • **DIRECTION ARTISTIQUE ET RÈGLES :** Rafaël Theunis • **CONTRÔLE DE LA QUALITÉ :** Eefje Gielis • **DÉVELOPPEMENT :** Seb Van Deun, Wim Goossens • **CONCEPTION DE L'INSERT :** Meeplemaker • **RÉDACTION :** Amanda Erven • **TRADUCTION :** Alexandre Limoges • **RÉVISION :** Nicolas Corai

Un mot du designer : Merci à l'équipe de testeurs pour vos suggestions : Ellen Van de Sype, Gert Van De Slijke, Martine Goddeeris, Gerrit Borremans, Michaël Vyverman, Veerle Verbruggen, Jeroen Huylebroek, Evelien Haentjens, Steven Luysterman, Tom Hebbrecht, Thomas Bloem, Els Jacob, Ine Van Caekenberghe, Nico De Bruyne, Tania Jonckheere et tous ceux et celles que je n'ai pas nommés.

Un merci tout spécial à ma femme Elke pour son soutien et pour sa patience.

Pour tout problème concernant ce produit, veuillez contacter la boutique où vous avez acheté ce jeu ou écrivez directement à notre service à la clientèle : gamebrewer.com/customer-service



VARIANTE À DEUX JOUEURS



Si vous désirez jouer à 2 joueurs, mettez le jeu en place comme s'il s'agissait d'une partie à 3 joueurs. La troisième couleur va représenter l'intelligence artificielle – Flexo. Flexo jouera à son Tour en utilisant les cartes Mise en place et les cartes Flexo. Celui-ci peut déplacer des disques Évolution, ajouter des cubes, obtenir la majorité lors de l'Évaluation des Panneaux, briser des égalités, mais il ne peut pas gagner la partie.

Mise en place

Mettez le jeu en place comme pour une partie à 3 joueurs. Placez les 20 cubes Énergie de Flexo près du Plateau de jeu. Flexo n'utilise pas les Puces et n'a pas de carte en main.

Au début de la première Manche, avant le Tour du Premier joueur, mais après l'utilisation des cartes Mise en place par les joueurs humains, mélangez les 5 cartes Mise en place et révélez les 3 premières. Ces cartes montrent 3 actions que Flexo doit immédiatement réaliser.

Par la suite, au début de chaque nouvelle Manche, piochez à nouveau 3 cartes et réalisez les Actions de Flexo.



Flexo ajoute un de ses cubes dans la première colonne libre de la rangée A sur la piste de Bris d'égalité.



Flexo ajoute un de ses cubes dans l'un des emplacements verrouillés d'une Réserve d'énergie. Révélez une carte Flexo pour déterminer le Panneau sur lequel Flexo ajoutera son cube. Voir les Précisions plus loin.



Flexo défause un jeton Nucléaire. Révélez une carte Flexo pour déterminer le Panneau sur lequel Flexo retirera un jeton. Voir les Précisions plus loin.



Flexo ajoute un jeton Multiplicateur. Révélez une carte Flexo pour déterminer le Panneau sur lequel Flexo ajoutera un Multiplicateur. Voir les Précisions plus loin.



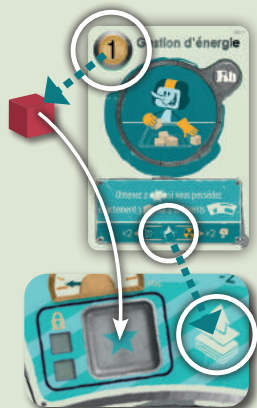
Rien ne se passe.

Flexo peut commencer la partie à n'importe quel rang dans l'Ordre de la Manche, en tenant compte des changements possibles apportés par les cartes Mise en place selon l'ordre choisi. Quand vous réalisez le Tour de jeu de Flexo, assurez-vous toutefois de respecter l'Ordre de la Manche. Le placement des cubes sur le Plateau de jeu peut vous aider à respecter l'ordre du Tour de Flexo.

Tour de jeu de Flexo

Pour réaliser le Tour de Flexo, révélez une carte Flexo. Placez, sur le Panneau représenté au bas de la carte, un nombre de cubes (de la couleur de Flexo) égal à la valeur de la carte. Ensuite, défausez-la.

La Manche de Flexo prend fin quand un joueur humain choisit de Passer son Tour (i.e. Flexo va automatiquement Passer son Tour lors de son prochain Tour de jeu). La Manche de Flexo peut également prendre fin s'il ne reste aucun cube Énergie dans sa Réserve.



Évaluation des Panneaux

Flexo peut remporter la majorité lors de l'Évaluation des Panneaux.

Dans le cas d'un Bris d'égalité, si Flexo dispose d'un cube sur la piste de Bris d'égalité, il choisit toujours de l'utiliser si le choix lui est offert.

Si Flexo remporte la majorité lors de l'Évaluation d'un Panneau, révélez une carte Flexo et déplacez le marqueur Réglage d'un nombre d'emplacements égal à la valeur de la carte dans la même direction que la flèche pointant vers l'icône . Arrêtez-vous en bout de piste si vous n'êtes pas en mesure d'utiliser tous les points de mouvement. Sur le Panneau « Premier joueur – Obtenir des Puces », Flexo va toujours choisir de devenir Premier joueur.



Déplacer le disque Évolution de Flexo

- » Si Flexo n'a pas encore déplacé son disque (qui demeure donc toujours en position centrale), déplacez le disque d'un emplacement dans la direction indiquée par la carte.
- » Si le disque de Flexo est déjà situé dans la zone Électron ou dans la zone Nucléaire, déplacez le disque dans la direction où il s'était précédemment engagé.
- » Toutefois, si le jeton Électron ou Nucléaire vers lequel Flexo se dirigeait a été retiré du Panneau, déplacez plutôt le disque Évolution de Flexo dans la direction opposée.



Remplacez tous les cubes Énergie de Flexo dans sa Réserve personnelle, comme vous le feriez pour un joueur humain ayant remporté une majorité.

Précisions

- » Chaque fois qu'il est nécessaire de déterminer le Panneau sur lequel s'effectuera l'Action de Flexo, piochez une carte Flexo. Réalisez l'Action sur le Panneau représenté ou dans la direction de la flèche pointant vers l'icône . Cette icône permet de déterminer la direction dans laquelle sont déplacés les disques et les marqueurs, le cas échéant. Si vous ne pouvez pas résoudre l'Action, ignorez-la. Défaussez toujours les cartes Flexo ainsi piochées.
- » Si Flexo doit ajouter ou retirer une Ressource sur un Panneau et que vous n'êtes pas en mesure de le faire (parce que les emplacements verrouillés sont tous occupés, par exemple, ou encore parce qu'un jeton a déjà été révélé ou retiré d'une piste Évolution, etc.), rien ne se passe.
- » Flexo n'a pas de cartes en main et ne détient pas de Puces. Ignorez toute récompense qui lui en ferait obtenir ainsi que tout effet s'appliquant aux cartes ou aux Puces.
- » En revanche, si une carte fait référence au nombre de cartes ou de Puces en possession de vos adversaires, considérez alors que Flexo en possède un nombre infini.
- » Tous les cubes de Flexo sont placés dans sa Réserve personnelle. Les cubes de Flexo ne sont jamais placés dans la Réserve générale.
- » Les cartes ayant un effet sur les cubes ou les disques Évolution appartenant à tous les joueurs s'appliquent aussi à Flexo.
- » Si vous devez « choisir UN adversaire », vous ne pouvez pas choisir Flexo.

PRÉCISIONS CONCERNANT LES CARTES

- » Vous pouvez dépasser votre Limite de cartes en main au cours de votre Tour, mais à la fin de votre Tour, vous devez **toujours défausser des cartes de manière à respecter la limite.**
- » Si une carte vous permet de « voler » une carte dans la main d'un autre joueur, vous devez prendre une carte au hasard (sauf si la carte précise le contraire) et vous pouvez l'ajouter à votre main.
- » Si l'effet d'une carte vous permet de « voler » quelque chose à l'adversaire qui en détient le plus et qu'il y a égalité entre deux joueurs ou plus, **vous pouvez « voler » le joueur à égalité de votre choix.**
- » Si un effet vous permet de **choisir une carte de manière aléatoire**, mélangez les cartes en question et choisissez-en une au hasard.
- » Les différents effets d'une carte sont toujours résolus dans l'ordre, **de haut en bas.**
- » Les termes « **vous pouvez** » sur une carte rendent l'effet **facultatif**. S'ils ne sont pas **présents** sur la carte, **l'effet est obligatoire.**
- » L'effet d'une carte jouée est **obligatoire**, sauf si cet effet ne peut pas être réalisé.
- » Certaines cartes mentionnent un certain nombre de Ressources/conditions nécessaires pour que leur effet soit appliqué. À moins qu'il ne soit précisé que ce nombre doit être exact, **il s'agit d'un nombre minimum.**
- » Les mentions « Tous les joueurs » et « n'importe quel joueur » s'appliquent **également au joueur actif.**
- » Si une carte comporte la mention « **Tous les** », cela signifie que l'effet s'applique à tous les éléments de ce type sur le Plateau de jeu et non uniquement à ceux auxquels il est fait référence sur la carte.
- » Si une carte doit être « **Retirée du jeu** » et non « défaussée », remettez-là dans la boîte. Si vous devez « retirer » des cubes ou des Pucés, replacez-les dans la Réserve générale.
- » Si **plus d'un joueur** doit réaliser une Action, respectez **l'Ordre de la Manche.**
- » Les « **cartes Carburant jouées** » sont celles qui ont été placées devant vous pendant la Manche. **Les cubes Énergie sont limités à 20 par joueur.**
- » Si vous devez **prendre des cubes Énergie dans la Réserve générale**, vous prenez toujours vos cubes, sauf si la carte vous indique de faire autrement.
- » Sur la piste de Bris d'égalité, si deux cubes sont présents dans une même colonne (dans les rangées A et B), **la priorité va au cube dans la rangée B.**
- » **Cartes Attaque**  : Ces cartes auront un effet négatif sur un ou plusieurs adversaires. Si vous jouez une telle carte, vous devez immédiatement préciser qui sera affecté par son effet (sauf si l'effet s'applique à tous les adversaires). Vous devez alors laisser le temps à vos adversaires de décider s'ils veulent utiliser une carte Bouclier ou non. Quand tous les adversaires ont refusé de le faire, vous pouvez appliquer l'effet de la carte. Si une carte Bouclier est jouée, l'Attaque est annulée **pour tous les joueurs**. Défaussez immédiatement les cartes Carburant ainsi annulées. Elles ne seront pas considérées comme des « cartes jouées ». Si l'effet d'une carte de votre Tableau de Bord est annulé, la carte reste activée même si son effet ne s'est pas appliqué : vous ne la redressez qu'à la fin de la Manche. Votre Tour se termine dès que votre carte Attaque a été annulée.
- » **Cartes Bouclier**  : Ces cartes servent à vous défendre d'une carte Attaque. Une carte Bouclier standard est jouée de manière réactive durant le Tour d'un adversaire. Certaines cartes Bouclier doivent être activées. Vous devez donc les avoir placées lors d'un Tour précédent pour être en mesure de les activer durant le Tour d'un adversaire. Vous pouvez jouer ou activer une carte Bouclier même si avez déjà choisi de Passer votre Tour durant la Manche. Vous pouvez également jouer ou activer une carte Bouclier pendant votre Tour même sans avoir été attaqué par un adversaire.
- » **Cartes Destruction**  : Chacun des paquets de carte Thème comporte une carte Destruction. Ces cartes ont un impact important sur la partie. Une fois jouées, elles sont retirées du jeu. **Remarque : les cartes Destruction ne sont pas des cartes Attaque et elles ne peuvent donc pas être annulées par l'effet d'une carte Bouclier.**
- » « **N'importe quelle carte Attaque** » fait référence à une carte Attaque jouée par n'importe quel joueur.
- » Une « **Fusion nucléaire** » a pour effet de retirer du jeu un jeton Nucléaire situé sur une piste Évolution. Remettez-le dans la boîte. Personne n'obtient de Puce.
- » Si vous obtenez un jeton Électron ou un jeton Nucléaire au cours de la partie, recevez immédiatement le nombre de Pucés indiqué sur le jeton, mais **gardez le jeton devant vous pour le reste de la partie.**
- » Si vous devez **compter le nombre de cubes présents** sur le Plateau de jeu, n'oubliez pas de compter les cubes présents sur la piste de Bris d'égalité ainsi que ceux qui sont situés dans les emplacements verrouillés des Réserves d'énergie. Si vous devez placer des cubes, suivez les règles de placement habituelles, sauf si un effet vous permet de placer un cube dans un emplacement verrouillé ou **si les instructions spécifiques** de la carte vous indiquent de les placer autrement.

Précisions concernant les cartes :

Flexo



9-13 : Votre Limite de cartes en main et/ou le nombre de cartes que vous pouvez piocher sont déterminés par le réglage du Panneau et par la position de vos disques Évolution.



15-17 : Vous pouvez avoir des cubes présents sur d'autres Panneaux.



23-24 : Le jeton Électron/Nucléaire doit encore être présent sur la piste Évolution du Panneau.



29-30 : Si le jeton Électron/Nucléaire a été retiré du Panneau, vous ne pouvez pas y être adjacent.



43-45 : Tenez compte des cubes placés dans les emplacements verrouillés et sur la piste de Bris d'égalité.



46-47 : Étant donné que les cubes peuvent être utilisés comme Monnaie d'échange, la comparaison se fait après le paiement.

Mille et une nuits



3-4 : Psyllé : Chacun de vos adversaires doit, dans l'Ordre de la Manche, vous donner au moins une carte de sa main. Pour tous les multiples de deux cartes données, un adversaire prend un de ses cubes dans la Réserve générale.



5-6 Gourou : Choisissez un adversaire. Cet adversaire doit révéler sa main pour le reste de la Manche (incluant toute carte acquise par la suite). De plus, une fois sa main révélée, volez l'une de ses cartes.



14-15 Éléphant : Doublez le nombre de cubes présents dans votre Réserve personnelle (en prenant le nombre de cubes nécessaire dans la Réserve générale). Si le nombre de cubes dans la Réserve générale est insuffisant, prenez-en autant que possible. Ensuite, placez tous les cubes situés dans votre Réserve personnelle sur le Plateau de jeu, aux emplacements que vous désirez (tout en respectant les règles de placement).



27-29 : Colporteur : Regardez la face présentement cachée d'un jeton Électron et d'un jeton Nucléaire. Révélez ensuite un jeton Électron ou un jeton Nucléaire. Vous pouvez choisir un jeton autre que ceux que vous venez de voir. Finalement, placez un jeton Multiplicateur à côté d'un jeton Électron ou provoquez une Fusion nucléaire. Encore une fois, ces deux jetons peuvent être différents de ceux que vous avez vus au départ.

Science-fiction



9-10 : Porte des étoiles : Placez des cubes de la Réserve générale au-dessus ou en-dessous de tous les cubes déjà présents sur la piste de Bris d'égalité.



27-29 Comète de Halley : Regardez la face présentement cachée de deux jetons Électron. Ensuite, révélez un jeton Électron de votre choix. Vous pouvez choisir un jeton autre que ceux que vous venez de voir. Finalement, placez un jeton Multiplicateur à côté d'un jeton Électron de votre choix. Encore une fois, ce jeton peut être différent de ceux que vous avez vus au départ.



35 : Big Bang : Tous les joueurs (incluant vous-même) doivent défausser toutes les cartes qu'ils ont en main et replacent tous les cubes de leur Réserve personnelle dans la Réserve générale. Recommencez la Manche en cours en utilisant les réglages actuels sur les Panneaux (ne changez pas les réglages qui ont été modifiés pendant la Manche). Tous les joueurs réactivent les cartes qu'ils ont fait pivoter, obtiennent leurs Ressources (cartes, cubes, Puces) comme lors de chaque Phase de Revenu, puis la Manche recommence.

Fantasy



3-4 : Griffon : Remplacez tous vos cubes présents sur le Plateau de jeu dans votre Réserve personnelle, incluant les cubes placés sur la piste de Bris d'égalité, mais excluant ceux qui sont placés dans les emplacements verrouillés des Réserves d'énergie.



7-8 : Amulette magique : Prenez 4 cubes de votre couleur dans la Réserve générale et donnez-les à vos adversaires. Vous pouvez les distribuer comme bon vous semble. Quand ils placeront des cubes à leur Tour, ils devront d'abord placer l'un des vôtres, jusqu'à ce qu'ils n'en aient plus à placer. Ils ne peuvent placer qu'un de vos cubes par Tour et ne peuvent pas utiliser vos cubes comme Monnaie d'échange.



9-10 : Enchantement : Défaussez jusqu'à 3 cartes Fantasy de votre main. Piochez le double du nombre de cartes défaussées dans d'autres pioches de cartes Thème. *Exemple : vous défaussez 2 cartes Fantasy et piochez 1 carte Science-Fiction, 2 cartes Pirates et 1 carte Préhistoire.*



16-18 : Nain furieux : En plus du coût régulier (payé en utilisant la Monnaie d'échange actuelle), vous devez défausser une carte non-activée de votre Tableau de bord et la remplacer par celle-ci. Si vous n'avez aucune carte non-activée, vous ne pouvez pas jouer cette carte.

Activez cette carte (faites-la pivoter) pour obtenir 3 Ressources de votre choix.



19-20 : Anneau d'invisibilité : Quand vous devez placer des cubes Énergie **vous appartenant**, vous pouvez les placer sur cette carte. Avant l'Évaluation des Panneaux, déplacez tous les cubes présents sur cette carte sur un Panneau de votre choix. Le déplacement est obligatoire : aucun cube ne peut demeurer sur cette carte.



27-29 : Magicien : Regardez la face cachée de deux Électrons. Ensuite, révélez un jeton Électron de votre choix. Vous pouvez choisir un jeton autre que ceux que vous venez de voir. Finalement, placez un jeton Multiplicateur à côté d'un jeton Électron de votre choix. Encore une fois, ce jeton peut être différent de ceux que vous avez vus au départ.

Pirates



3-4 : Galion : Volez deux cartes à un ou à plusieurs adversaires. Vous pouvez voler deux fois le même adversaire ou choisir deux adversaires différents, mais vous prendrez deux cartes au total, quoi qu'il en soit. Vous devez identifier cet(ces) adversaire(s) avant d'appliquer les effets de la carte pour leur donner la chance de jouer une carte Bouclier.



27-29 : Pistolet et coutelas : Regardez la face cachée de deux jetons Nucléaire. Ensuite, révélez un jeton Nucléaire de votre choix. Vous pouvez choisir un jeton autre que ceux que vous venez de voir. Finalement, provoquez une Fusion nucléaire avec n'importe quel jeton Nucléaire. Encore une fois, ce jeton peut être différent de ceux que vous avez vus au départ.



35 : Canon à mitraille : Tous les autres joueurs doivent placer l'une des cartes de leur Tableau de bord dans le vôtre et reçoivent le coût de la carte transférée en Puces. Si la carte a une valeur #, sa valeur est égale à la valeur actuelle de # (selon la Manche en cours). Si la carte donnée avait été activée (si on l'avait fait pivoter), elle est redressée.

Préhistoire



5-6 : Piqûre d'insecte : Piochez un nombre de cartes égal au nombre de cubes présents sur le Panneau comportant le plus petit nombre de cubes. Tenez compte des cubes dans les emplacements verrouillés.



7-8 : Smilodon : Quand vous piochez des cartes ou prenez des cubes dans la Réserve générale, piochez/prenez deux cartes/cubes de plus. Vous ne pouvez utiliser cette carte que lorsque vous recevez des cartes durant la Phase d'Action, jamais durant la Phase de Revenu.



9-10 Âge de glace : Tant que cette carte est en jeu, vous seul pouvez jouer des cartes Préhistoire. L'effet de cette carte s'applique même si la carte Technologie extra-terrestre (Science-fiction) a été jouée, mais l'effet de la carte Fossile (Préhistoire) peut permettre d'ignorer l'effet de la carte Âge de glace.



19-20 Fossile : Piochez une carte Préhistoire au début de chaque Manche. Vous pouvez toujours jouer des cartes Préhistoire. Ignorez l'effet de la carte Âge de glace (Préhistoire) et de la carte Technologie extra-terrestre (Science-fiction) à cet égard.



24-26 Glyptodon : Piochez une carte OU Prenez un cube Énergie de la Réserve générale OU Obtenez une Puce quand une carte Attaque est jouée contre vous. Cet effet s'applique même si une carte Attaque affectant l'ensemble des joueurs n'aurait pas d'effet sur vous. Cependant, l'effet ne s'applique pas si la carte Attaque est annulée. Cette carte peut être payée, jouée et immédiatement activée en réponse à une Attaque. Comme il s'agit d'une carte Bouclier placée dans votre Tableau de bord, vous pouvez l'activer lors d'une Manche subséquente pendant le Tour d'un adversaire, comme n'importe quelle carte Bouclier.



27-29 Parasaurolophus : Regardez la face cachée d'un jeton Électron et d'un jeton Nucléaire. Ensuite, révélez un jeton Électron ou un jeton Nucléaire de votre choix. Vous pouvez choisir un jeton autre que ceux que vous venez de voir. Finalement, placez un jeton Multiplicateur près d'un jeton Électro OU provoquez une Fusion nucléaire avec n'importe quel jeton Nucléaire. Encore une fois, ce jeton peut être différent de ceux que vous avez vus au départ.



35 : Cataclysme : Retirez toutes les cartes Préhistoire de la partie, y compris les cartes Carburant jouées et les cartes dans les Tableaux de bord. Remplacez la pioche de cartes Préhistoire par celle d'un autre Thème de votre choix.

Zombies



1-2 Boîte de conserve : Obtenez deux cubes Énergie de la Réserve générale pour chaque carte de votre main que vous donnez à un ou plusieurs adversaires. Vous pouvez choisir le nombre de cartes que vous désirez donner.



3-4 : Équipement anti-émeute : Modifiez la règle d'un Panneau de votre choix. Si la règle est présentement en jeu, l'effet du changement s'applique immédiatement. N'oubliez pas que si vous choisissez un Panneau dont la règle n'aura pas d'effet avant la Manche suivante, la règle peut changer à nouveau lors de l'Évaluation du Panneau.



5-6 Batte de Baseball : Prenez jusqu'à trois cartes Carburant jouées par vos adversaires et ajoutez-les à votre main. Vous ne pouvez pas prendre des cartes Tableau de bord. Vous devez voler un total de 3 cartes maximum à un ou plusieurs joueurs.



7-8 Abomination : Choisissez au hasard deux cartes dans la main de chacun de vos adversaires. Au cours de leurs deux prochains Tours, ils devront soit jouer l'une de ces cartes, soit défausser l'une d'entre elles. Ils ne peuvent pas choisir de réaliser une autre Action (pas même Prendre des cubes). S'ils choisissent de défausser une carte, cela constitue leur Tour de jeu en entier.



11-12 : Mangeur de cervelle : Sur chacun des Panneaux, retirez des cubes appartenant au joueur détenant la majorité jusqu'à ce que ce joueur ne la détienne plus, puis remplacez les cubes dans la Réserve générale. Si des joueurs sont à égalité, retirez un nombre égal de cubes appartenant à ces joueurs. Il est possible que, ce faisant, vous deviez retirer tous les cubes d'un ou plusieurs joueurs. Vos cubes sont également affectés par cet effet.



13-15 Tronçonneuse : Quand un adversaire Pioche des cartes OU Prend des cubes dans la Réserve générale OU Obtient des Pucés, ce joueur en reçoit deux de moins jusqu'à ce que cette carte soit réactivée pour la Manche suivante. Vous pouvez activer cette carte lors du Tour d'un adversaire (quand il réalise l'une des actions mentionnées) pour appliquer son effet. Dès lors, ce joueur reçoit deux Ressources en moins au cours de son Action.



27-29 Survivant paumé : Regardez la face cachée de deux jetons Nucléaire. Ensuite, révélez un jeton Nucléaire de votre choix. Vous pouvez choisir un jeton autre que ceux que vous venez de voir. Finalement, provoquez une Fusion nucléaire avec n'importe quel jeton Nucléaire. Encore une fois, ce jeton peut être différent de ceux que vous avez vus au départ.



35 : Virus : Tous les joueurs obtiennent une Puce par carte Zombies jouée (toutes les cartes Carburant Zombies jouées durant cette Manche et toutes les cartes Zombies sur leur Tableau de bord). Mélangez toutes les cartes Zombies du Plateau de jeu (incluant la pioche et la défausse). Séparez les cartes en trois pioches égales et mélangez chacune d'elles avec les cartes des autres Thèmes actifs. Aucun autre Thème n'est ajouté au Plateau. Les cartes Zombies jouées sont placées dans la défausse de la Plaque Thème Zombies. Dès que des cartes Zombies apparaissent dans la défausse, les joueurs peuvent les piocher en mélangeant la défausse et en créant une nouvelle pioche de cartes Zombies.

ICONOGRAPHIE

	Une carte (peut être une carte Thème ou une carte Flexo)		Cube Énergie		Piste de Bris d'égalité
	Carte Science-fiction		Cube Énergie de la Réserve générale vous appartenant / du joueur concerné (si indiqué).		Premier joueur
	Carte Fantasy		Emplacement verrouillé d'une Réserve d'énergie		Panneau de la règle « Thème » / Thème
	Carte Mille et une nuits		Une Ressource (carte, cube, Puce)		Panneau de la règle « Limite de cartes en main » / Limite de cartes en main
	Carte Préhistoire		Dé Rulebenders		Panneau de la règle « Échange »
	Carte Pirates		Panneau de la règle		Panneau de la règle « Monnaie d'échange » / Monnaie d'échange actuelle
	Carte Zombies		Disque Évolution		Panneau de la règle « Premier joueur – Obtenir des Puces »
	Carte Flexo		Piste Évolution		Panneau de la règle « Prendre des cubes Énergie » / nombre de cubes obtenus durant la Phase de Revenu
	Carte Attaque		Jeton Électron		Panneau de la règle « Piocher des cartes » / Nombre de cartes piochées durant la Phase de Revenu
	Carte Collection		Jeton Nucléaire		Thème Science-fiction
	Carte activable (en la faisant pivoter)		Jeton Multiplicateur		Thème Fantasy
	Tableau de bord		Jeton Échange		Thème Mille et une nuits
	Carte dans votre main		Vous (le joueur actif)		Thème Préhistoire
	Puces		(Un) Adversaire		Thème Pirates
			Vos adversaires		Thème Zombies
			Tous les joueurs		