



AMYGDALA

LIVRE DE RÈGLES

La vie est pleine d'émotions, et la région du cerveau principalement associée au traitement de ces émotions est l'amygdale, en anglais "Amygdala".

MATÉRIEL*



1 Plateau de jeu



1 jeton Premier Joueur



16x

5x

12x

33 Pièces



18 Tuiles Bonheur



12 Tuiles Joker



72 Tuiles Resource



1 Tuile Péage



18 Tuiles Idée



24 Tuiles Rêve



7 Tuiles PV (utilisées dans une variante)



4 Aides de Jeu

Pour chacune des 4 couleurs de joueurs: (gris, **bleu foncé**, vert, orange)



1 Plateau de joueur



21 Tuiles Émotion



7 Tuiles Éligibilité



1 Marqueur Humeur



1 Nuage de Pensées



1 Marqueur de Points de Victoire (PV)

MISE EN PLACE

Le plateau de jeu est placé au centre de la table (les deux côtés ne diffèrent qu'esthétiquement, choisissez celui que vous préférez).

La tuile Péage est placée au sommet de la Fleur de Lotus entre le violet (Surprise) et l'indigo (Tristesse). Elle y restera pour le reste de la partie, sauf si vous jouez avec une variante (voir page 8).

Placez votre marqueur de Points de Victoire (PV) sur la case 0 de la piste de PV.

Triez les tuiles Ressource en fonction du nombre de joueurs. Utilisez toujours les tuiles sans points blancs, ajoutez les tuiles avec 3 points pour 3 ou 4 joueurs, et ajoutez les tuiles avec 4 points pour 4 joueurs. Dans une partie à 2/3 joueurs, remettez les tuiles Ressource inutilisées dans la boîte.

Mélangez les tuiles Ressource face cachée. Dans une partie à 2/3 joueurs, placez 2 tuiles sur chaque Fleur de Lotus, et dans une partie à 4 joueurs, placez 4 tuiles sur chaque Fleur de Lotus.

Placez le reste des tuiles dans une pile face cachée à côté du plateau de jeu : c'est la pioche.

2 joueurs ou plus

+

3 joueurs ou plus

+

4 joueurs

Choisissez le premier joueur. Si vous n'arrivez pas à vous décider, le joueur ayant le plus vieux souvenir commence. Il prend le jeton Premier Joueur.

Règles d'une variante : Les 7 tuiles PV peuvent être ajoutées au plateau de jeu, placées aléatoirement sur les valeurs de PV imprimées sur le plateau de jeu. Remettez-les dans la boîte si vous n'utilisez pas cette variante. Voir page 8 pour plus de détails.

MISE EN PLACE

Choisissez une couleur de joueur et prenez les composants suivants dans cette couleur : 1 plateau de joueur, 21 tuiles Émotion, 7 tuiles Éligibilité, 1 marqueur Humeur, 1 Nuage de Pensées, 1 marqueur de PV et 1 aide de jeu.

Placez tous vos marqueurs Humeur sur les racines de la Fleur de Lotus où se trouve la tuile Péage.

Placez votre plateau de joueur devant vous.

Placez votre Nuage de Pensées à côté de votre plateau de joueur.

Placez vos 7 tuiles Éligibilité face visible à côté de votre plateau de joueur, vous n'y avez pas encore accès.

Placez les pièces et les tuiles Rêve, Bonheur, Idée et Joker à côté du plateau de jeu.




Placez 1 tuile Joker et 3 Pièces de valeur 10 sur 4 emplacements libres de la Mémoire sur votre plateau de joueur.

Mélangez le reste de vos tuiles Émotion face cachée, et placez-les au hasard face cachée sur tous les autres emplacements vides de votre plateau de joueur, puis retournez-les face visible. Laissez tous les emplacements Bonus (ceux qui contiennent des icônes de tuiles Joker, de tuiles Bonheur, de tuiles Éligibilité et de tuiles Rêve) non couverts.

Trouvez votre tuile Émotion avec les 3 icônes de bonheur. Placez-la au centre de votre plateau de joueur.

(Mise en place d'une partie à 4 joueurs illustrée ici)

VUE D'ENSEMBLE D'UNE PARTIE

Les joueurs collectent des tuiles Ressource  utilisées pour débloquent des tuiles Émotion  sur leur plateau de joueur. Leurs tuiles Émotion débloquent seront placées stratégiquement dans les 7 régions de couleur du plateau de jeu. En revenant la majorité dans ces régions, ils gagnent des points de victoire (PV) . Le joueur qui a le plus de PV à la fin de la partie gagne ! Les 7 émotions du jeu sont :



Tristesse



Sérénité



Gratitude



Bonheur



Espoir




Colère



Surprise

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les joueurs jouent chacun leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par celui qui a le jeton Premier Joueur , et ce jusqu'à la fin de la partie.






À votre tour, vous devez effectuer l'une des trois actions suivantes :

A. Prendre des tuiles Ressource

B. Placer une tuile Émotion

C. Placer une tuile Éligibilité

A. PRENDRE DES TUILES RESSOURCE

Sur les tuiles Ressource se trouvent des icônes émotion ou des tuiles Joker qui seront utilisées plus tard pour débloquent des tuiles Émotion sur votre plateau de joueur. Pour prendre une ou plusieurs tuiles Ressource , déplacez d'abord (si vous le souhaitez) votre marqueur Humeur  dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à la Fleur de Lotus  où vous souhaitez prendre une ou plusieurs tuiles Ressource. Si vous vous déplacez sur ou au-delà de la tuile Péage , payez 1 pièce .

Ensuite, décidez si vous voulez prendre 1 ou 2 tuiles Ressource de la Fleur de Lotus où se trouve votre marqueur Humeur. Dans une partie à 4 joueurs, la Fleur de Lotus est composée de 2 côtés distincts (à gauche ou à droite du centre), et vous ne pouvez acheter des tuiles que d'un seul côté.

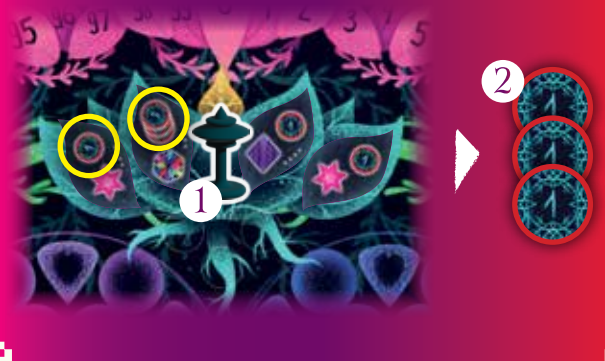
Ensuite, payez le coût le plus élevé indiqué parmi les tuiles que vous avez choisies ; si vous prenez 2 tuiles, la moins chère est donc gratuite.

Enfin, lorsqu'il reste 3 tuiles Ressource ou moins sur toutes les Fleurs de Lotus, remplissez-les à partir de la pioche. Commencez le remplissage par la Fleur de Lotus sur laquelle se trouve la tuile Péage et déplacez-vous dans le sens des aiguilles d'une montre. Mélangez la défausse pour former une nouvelle pioche si nécessaire.

Remarque : Lorsque vous n'avez pas le nombre de pièces requis pour effectuer une action, vous pouvez échanger 2 PV contre 1 pièce.



Exemple: Jade bouge son marqueur Humeur sur les racines d'une Fleur de Lotus avec 4 tuiles Ressource ①. Elle décide de prendre les tuiles du côté gauche de la Fleur de Lotus, et paie 3 pièces pour les 2 tuiles ② puisque la seconde tuile est gratuite.



MÉMOIRE

Votre Mémoire est constituée des 10 emplacements en forme de feuille sur votre plateau de joueur. À la fin de votre tour, tous vos éléments (pièces, tuiles Joker, Idée, Rêve, Ressource, Bonheur et vos tuiles Éligibilité obtenues) doivent entrer dans votre Mémoire, à raison de 1 élément par case. Pendant votre tour, vous pouvez dépasser la limite de votre Mémoire, mais à la fin de votre tour, tous les éléments excédentaires doivent être défaussés (au choix du joueur). **À tout moment, les pièces peuvent être échangées librement avec la réserve pour faire la monnaie et vice-versa (par exemple, 2 pièces de valeur 5 contre 1 de valeur 10, etc.)**





B. PLACER UNE TUILE ÉMOTION

Cette action se déroule en 4 étapes :

1. Débloquer une tuile Émotion
2. Placer la tuile Émotion débloquée
3. Gagner des PV
4. Vérifier les emplacements Bonus

1. Débloquer une tuile Émotion

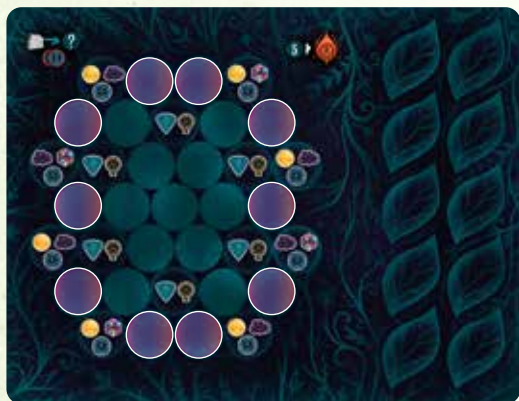
Votre Nuage de Pensées  doit se déplacer sur votre plateau de joueur jusqu'à la tuile Émotion  que vous souhaitez débloquent.

Lorsque vous voulez déplacer le Nuage de Pensées, il peut :

- a. se déplacer gratuitement vers une tuile Émotion adjacente ou
- b. sauter vers n'importe quelle tuile Émotion pour un coût de 2 pièces.
Vous pouvez sauter gratuitement s'il n'y a pas de tuile Émotion adjacente au Nuage de Pensées.



Remarque : la première fois que vous déplacez votre Nuage de Pensées au cours de la partie, il doit être placé sur une tuile Émotion du bord extérieur de votre plateau de joueur.



Emplacements de départ possibles de votre Nuage de Pensées

Après avoir déplacé votre Nuage de Pensées, vous devez payer les ressources représentées sur la tuile choisie en utilisant des tuiles Ressource, des tuiles Joker et/ou des tuiles Bonheur de votre Mémoire. Les tuiles Ressource utilisées sont placées face visible dans une défausse à côté de la pioche. Tous les autres éléments payés sont remis dans la réserve. Cette tuile Émotion est maintenant débloquée.

Si vous ne disposez pas des tuiles Ressource requises, vous pouvez utiliser le tableau d'échange (voir page 7).

Remarque : les tuiles Bonheur ne servent qu'à débloquent les tuiles Émotion bonheur et sont les seules à pouvoir le faire.

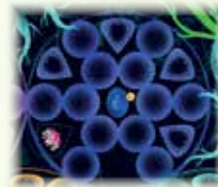


Exemple: Georges veut débloquent la tuile Émotion avec 1 icône gratitude et 1 icône tristesse ①. Il paie 2 pièces pour sauter à travers son plateau de joueur depuis sa case actuelle ②. Il paie 1 ressource tristesse et 1 tuile Joker à la place de 1 ressource gratitude ③. Cette tuile est désormais débloquée.

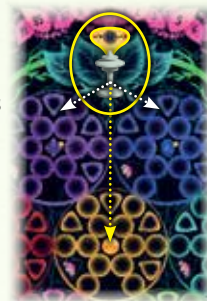


2. Placer la tuile Émotion débloquée

Le plateau de jeu d'Amygdala comporte 7 régions : jaune, violet, indigo, turquoise, vert, rose et rouge. Une émotion est représentée au centre de chaque région : c'est ce qu'on appelle une source (par exemple, l'indigo représente la tristesse).



Avant de placer la tuile Émotion, votre marqueur Humeur doit se trouver sur les racines d'une Fleur de Lotus adjacente à la région dans laquelle vous souhaitez placer votre tuile Émotion débloquée. Vous pouvez déplacer votre marqueur Humeur dans le sens des aiguilles d'une montre vers n'importe quel autre Fleur de Lotus gratuitement.



Cependant, si votre marqueur Humeur se déplace sur ou au-delà de la Fleur de Lotus où se trouve la tuile Péage, vous devez payer 1 pièce.

Pour placer une tuile Émotion dans la région centrale jaune, votre marqueur Humeur doit se trouver sur la même Fleur de Lotus que la tuile Péage.

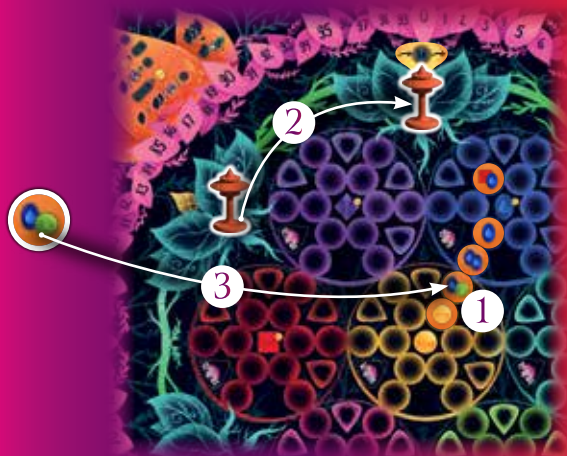
La tuile Émotion débloquée doit être placée adjacente à l'un des éléments suivants :

- a. une source correspondant à une icône émotion présente sur la tuile ou
- b. une de vos propres tuiles précédemment placées ayant au moins 1 icône émotion identique. Cela signifie que vous pouvez étendre votre réseau au-delà des frontières des régions tant que les tuiles sont placées à côté d'une icône émotion identique.


Remarque : Dans le cas rare où une tuile Émotion ne peut être placée, vous pouvez toujours débloquent la tuile et la remettre dans la boîte, mettant ainsi fin à votre tour.

Bien que les tuiles Émotion bonheur ne sont pas considérées comme des tuiles Joker (pouvant correspondre à n'importe quoi), elles peuvent être placées adjacentes à n'importe quelle source (votre marqueur Humeur doit être sur les racines d'une Fleur de Lotus adjacente à cette région, comme d'habitude).

Exemple: Georges veut placer sa tuile Émotion gratitude et tristesse déverrouillée dans la région centrale jaune, ce qu'il peut faire en la plaçant à côté de sa tuile Émotion double tristesse précédemment placée ①. Il déplace son marqueur Humeur sur la même Fleur de Lotus que la tuile Péage ②, paie 1 pièce, et place sa tuile ③.



3. Gagner des PV

Recevez 1 PV  pour chaque icône émotion identique (et non chaque tuile) connectée en réseau avec votre nouvelle tuile placée (y compris la nouvelle tuile). Un réseau est une chaîne (comprenant toute ramification) de la même émotion sur un groupe de 1 ou plusieurs de vos tuiles Émotion.



Victory Point

Si votre tuile nouvellement placée comporte plus d'un type d'émotion, vous devez choisir lequel des réseaux d'émotions vous voulez comptabiliser pour gagner des PV.

La source compte comme une connexion dans votre réseau, mais ne rapporte pas de PV. Le bonheur ne se met en réseau qu'avec le bonheur ; il n'est pas considéré comme Joker, même s'il s'associe à n'importe quelle source.

Remarque : Un réseau connecté de tuiles Émotion peut s'étendre sur plusieurs régions.

Exemple: Georges choisit de comptabiliser son réseau de tuiles tristesse ①. Il gagne 5 PV et bouge son marqueur de PV en conséquence.



4. Vérifier les emplacements Bonus

Les emplacements Bonus sont les emplacements de votre plateau de joueur qui contiennent des icônes de tuiles Joker, Bonheur, Idée, Rêve et Éligibilité. Vérifiez chaque emplacement Bonus qui est adjacent à votre Nuage de Pensées. Si tous les emplacements directement adjacents à cet emplacement Bonus sont maintenant vides (ne touchant plus aucune tuile Émotion), vous obtenez tous les éléments indiqués (de la réserve ou à côté de votre plateau de joueur), et les placez sur des emplacements libres dans votre Mémoire.



Emplacements Bonus

Si vous obtenez une tuile Éligibilité se trouvant à côté de votre plateau de joueur, vous pouvez choisir laquelle prendre.



Les tuiles Éligibilité sont nécessaires pour recevoir les PV issus des majorités par région.



Les tuiles Joker peuvent être utilisées à la place de n'importe quelle tuile Ressource pour débloquent des tuiles Émotion (cela n'inclut pas le bonheur).



Les tuiles Bonheur sont utilisées pour débloquent des tuiles Émotion bonheur.



Les tuiles Idée peuvent être échangées contre des pièces. Voir "Échanges libres" à la page 7.



Les tuiles Rêve peuvent être échangés contre des PV. Voir "Échanges libres" à la page 7.

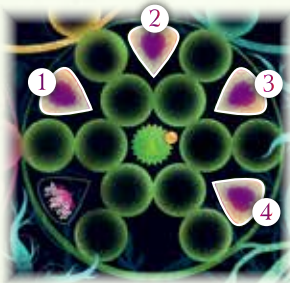
Exemple: Georges a débloquent et placé toutes les tuiles Émotion autour d'un emplacement Bonus ①. Il prend 1 tuile Éligibilité (il choisit sa tuile Éligibilité tristesse) et 1 tuile Idée ②, puis place toutes les deux dans sa Mémoire ③.



C. PLACER UNE TUILE ÉLIGIBILITÉ

Votre marqueur Humeur doit être sur les racines d'une Fleur de Lotus adjacent à la région dans laquelle vous souhaitez placer votre tuile Éligibilité. Si vous souhaitez la placer dans la région centrale jaune, votre marqueur Humeur doit être sur la même Fleur de Lotus que la tuile Péage. Vous pouvez déplacer votre marqueur Humeur dans le sens des aiguilles d'une montre sur n'importe quel autre Fleur de Lotus gratuitement. Cependant, si votre marqueur Humeur se déplace sur ou au-delà de la Fleur de Lotus où se trouve la tuile Péage, vous devez payer 1 pièce.

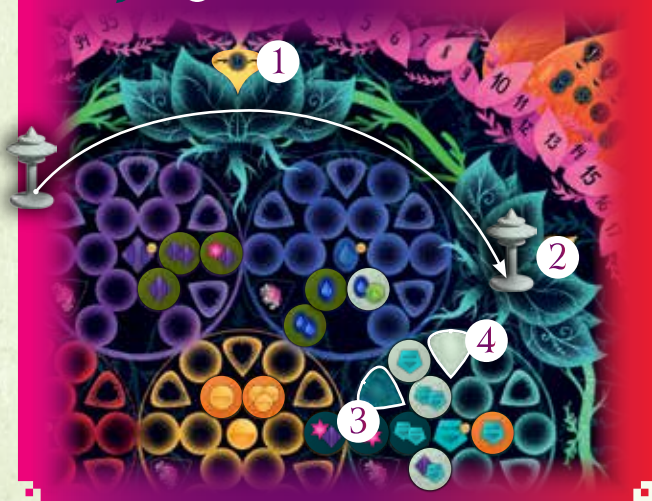
Placez une tuile Éligibilité de votre Mémoire sur la région du plateau de jeu qui correspond à la tuile Éligibilité. Placez-la face cachée dans le premier emplacement disponible de cette région (dans le sens des aiguilles d'une montre sur les emplacements en forme de larme avec un contour). L'ordre de placement permet de départager les joueurs à la fin de la partie.



Emplacements des tuiles Éligibilité

La tuile Éligibilité signifie que vous pouvez gagner des PV dans cette région à la fin de la partie.

Exemple: *Nathan* veut placer sa tuile Éligibilité sérénité. Il paie 1 pièce pour passer la tuile Péage ① alors qu'il déplace son marqueur Humeur dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à la première Fleur de Lotus adjacente à la région turquoise ②. *Jade* a déjà une tuile Éligibilité dans cette région ③, donc *Nathan* place sa tuile Éligibilité sur le prochain emplacement disponible (dans le sens des aiguilles d'une montre à partir de la tuile de *Jade*) ④.



ÉCHANGES LIBRES

En plus de votre action (A, B ou C), vous pouvez également échanger des éléments de votre Mémoire à n'importe quel moment de votre tour, comme indiqué sur les tableaux du plateau de jeu et votre aide de jeu.



2 PV peuvent être échangés contre 1 pièce.



1 tuile Rêve ou 1 tuile Bonheur peut être échangée contre 2 pièces.



1 tuile Ressource ou 1 tuile Joker peut être échangée contre 1 pièce.



7 pièces peuvent être échangées contre 1 tuile Bonheur lors du déblocage d'une tuile.



Lorsque vous devez payer 1 émotion pour débloquer une tuile Émotion (à l'exception du bonheur), vous pouvez payer avec 2 tuiles Ressource de votre choix, 1 tuile Joker ou 5 pièces à la place.



1/2/3/4 tuiles Idée peuvent être échangées contre 2/5/10/15 pièces, respectivement.



1/2/3/4/5/6 tuiles Rêve peuvent être échangées contre 2/5/9/14/20/27 PV, respectivement.

FIN DE LA PARTIE



La fin du jeu est déclenchée lorsqu'un joueur n'a plus que 5 tuiles Émotion sur son plateau de joueur à la fin de son tour. Continuez de jouer, de sorte que tout le monde ait eu le même nombre de tours. Ensuite, tout le monde a droit à un tour supplémentaire. Procédez ensuite au Décompte Final.



Exemple: *Camille* est la première joueuse, suivie dans l'ordre par *Georges*, *Jade*, et *Nathan*. À la fin de son tour, *Jade* a seulement 5 tuiles Émotions restantes, donc la fin de la partie est déclenchée. *Nathan* joue son tour, puis tous les joueurs jouent un dernier tour.

DÉCOMPTÉ FINAL

Les joueurs reçoivent des PV pour les pièces restantes et pour les majorités dans chacune des 7 régions.

PIÈCES RESTANTES

Calculez la valeur totale de toutes vos pièces restantes et recevez 1 PV pour chaque tranche complète de 3.

ÉVALUEZ LES MAJORITÉS DANS LES 7 RÉGIONS

Choisissez une région à évaluer à la fois. Tous les joueurs comptent le nombre d'icônes émotion qu'ils ont dans chaque région. Certaines tuiles Émotion ont plusieurs icônes émotion, assurez-vous de toutes les compter. Il importe peu que les icônes émotion soient en réseau ou correspondent à la région.

Le joueur qui a le plus d'icônes émotion, toutes catégories confondues, avec ou sans tuile Éligibilité dans la région, est considéré comme étant à la première place. Le deuxième joueur avec le plus d'icônes est à la deuxième place, et le troisième joueur avec le plus est à la troisième place. En cas d'égalité, le joueur dont la tuile Éligibilité a été placée dans la région plus tôt (plus à gauche) remporte l'égalité.

Cependant, seuls les joueurs ayant une tuile Éligibilité dans la région peuvent gagner les PV indiqués dans cette région.

Chaque joueur avec une tuile Éligibilité gagne maintenant les PV correspondant à son rang dans cette région.

Si un joueur sans tuile Éligibilité est à la première place, il ne gagne aucun PV, mais conserve toujours sa première place, donc si le joueur à la deuxième place a une tuile Éligibilité, il ne gagne que les PV de la deuxième place.

Exemple: Jade, Nathan, et Camille ont placé des tuiles Émotion dans la région indigo. Jade a 2 émotions, Nathan en a 3, et Camille en a 4. Camille remporte la première place, mais comme elle n'a pas placé sa tuile Éligibilité tristesse dans cette région, elle ne gagne aucun PV. Nathan a la 2e place et gagne 4 PV. Jade est à la troisième place et gagne 2 PV.



Après que les 7 régions aient été évaluées, le joueur qui a le plus de PV gagne.

En cas d'égalité, celui qui a la plus grande valeur totale de pièces restantes gagne. Si l'égalité persiste, tous les joueurs à égalité peuvent célébrer une victoire commune.

VARIANTES

LA VARIANTE DU PÉAGE MOBILE



Chaque fois que vous déplacez votre marqueur Humeur au-delà de la tuile Péage, en plus de payer le coût, vous déplacez également la tuile Péage sur la Fleur de Lotus vers laquelle vous voyagez.

Les joueurs ne sont pas autorisés à faire un tour complet du plateau et à revenir à leur point de départ. Ils doivent se déplacer vers une Fleur de Lotus différente de celle d'où ils viennent.

Toutes les autres règles s'appliquent (nécessité d'être sur la même Fleur de Lotus que la tuile Péage pour placer dans la région centrale jaune, etc.)

LA VARIANTE DES TUILES PV



Au début de la partie, placez au hasard 1 tuile PV sur chacune des valeurs de PV imprimées dans chaque région. À la fin de la partie, lorsque vous évaluez les majorités dans les 7 régions, les PV gagnés sont ceux indiqués sur les tuiles PV placées.

CRÉDITS

AUTEURS: Wolfgang Kramer, Michael Kiesling • **ILLUSTRATRICE:** Anastasia Cartovenco • **CHEF DE PROJET:** Jelle Van Camp • **DÉVELOPPEUR:** Rudy Seuntjens, Seb Van Deun • **DIRECTION ARTISTIQUE:** Rafaël Theunis • **RÉDACTRICE:** Amanda Erven • **TRADUCTION FRANÇAISE:** Damien Constant • **CONTRÔLE QUALITÉ:** Eefje Gielis • **LOGISTIQUE:** Wim Goossens, Eefje Gielis

Wolfgang Kramer souhaite remercier Uschi Kramer, Reinhard Kramer, Matthias Kramer, Regina Kramer, Rainer Rösner, Wolfgang Schneeblegl et Brigitte Schneeblegl. Michael Kiesling tient à remercier tout particulièrement sa femme Ina et le club de jeu Achimer.

En cas de problème avec ce produit, veuillez contacter le point de vente où vous avez acheté ce jeu, ou notre service client sur notre site : <https://gamebrewer.com/customer-service>

