

REGLES DU JEU

2116

Bienvenue en 2116 !

Wiraqucha, dieu créateur, roi de la foudre et des tempêtes, n'est pas satisfait des humains et veut les exterminer. Ces derniers ont une ultime chance de le calmer avant la fin du monde tel qu'on connaît...

On est dans un monde civilisé ici, les températures seront donc toujours exprimées en degrés Celsius.

CONTENU



1 plateau représentant la carte du monde surmonté de 330 tuiles amovibles



19 cartes Planète



36 cartes Humain



21 jetons Ville



6 jetons Usine polluante



6 jetons Usine verte



7 jetons Bouclier



6 jetons Ressource



3 sacs noirs

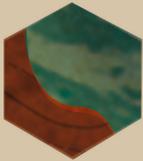


1 thermomètre

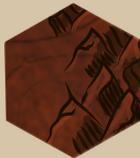
ENVIRONNEMENT

Le plateau représente la carte de la planète et ses 3 continents. Le relief (mer, terre, forêt et montagne) et 4 failles sont représentés sur le plateau. Chaque continent possède 7 villes. L'un des joueurs représente la planète, tandis que les trois autres incarnent les humains qui habitent celle-ci. Chaque joueur possède un continent, ainsi qu'une capitale secrète parmi les 7 villes du continent. Ils devront placer les 6 Usines polluantes de manière égale sur le plateau (2 par continent). Lorsqu'un joueur Humain voit sa capitale se faire détruire, il obtient le statut de réfugié et ses actions sont diminuées.

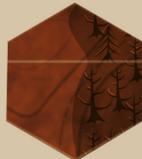
Zones de la carte



Mer + Terre



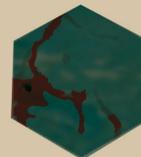
Terre + Montagne



Terre + Forêt



Mer



Faille de départ

MISE EN PLACE

Une fois que les joueurs se sont répartis les rôles (la Planète et les 3 Humains), les cartes Planète et les cartes Humain sont mélangées puis placées en deux pioches respectives. Chaque joueur Humain prend deux jetons Usine polluante. Le joueur Planète choisit sa première zone de départ, située sur l'une des 4 failles, en retirant la tuile correspondante du plateau. Les joueurs Humain placent ensuite à tour de rôle une Usine polluante sur le plateau. Les usines sont placées sur les 3 continents (pas dans la mer), et chaque continent devra posséder 2 usines. Le joueur Planète choisit ensuite son second point de départ et en retire la tuile. Les Humains placent enfin les trois dernières Usines polluantes. Chaque joueur humain choisit un petit sac noir et pioche un jeton du sac. Chaque sac contient les 7 jetons de Ville d'un même continent donc chaque joueur Humain se voit attribuer une Ville et un continent différents. Les joueurs Humain regardent la Ville qu'ils ont piochée et posent le jeton de Ville face cachée devant eux.

Le thermomètre est réglé sur 20°. Le joueur Planète pioche 5 cartes depuis sa pioche (cartes Planète) et chaque joueur Humain pioche 4 cartes depuis leur pioche commune (cartes Humain). Le joueur Humain placé à gauche du joueur Planète est désigné comme Président. La Bataille peut commencer. Le joueur Planète joue en premier.



Astuce : si vous ne parvenez pas à décider quel joueur incarne la Terre, lancez une partie de Hunger Games.

DEROULEMENT DE LA PARTIE

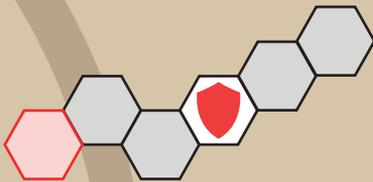
Tour de la planète

Le tour de la planète se déroule en 3 phases.

Lors du premier tour, le joueur Planète commence directement par la phase 2.

Phase 1 - Application des dégâts

La planète applique les effets de ses cartes Catastrophe. Le joueur doit annoncer dans l'ordre 1) le type d'attaque, 2) la zone de départ et 3) les tuiles qu'il compte enlever. À noter qu'une tuile ne peut pas être ciblée 2 fois par la même attaque. Si personne ne s'y oppose (via unité spéciale), il enlève les tuiles non protégées comme annoncé. Il recommence pour chaque Catastrophe prévue pour ce tour. Les tuiles retirées précédemment peuvent servir en tant que point de départ d'une autre Catastrophe. Une fois la Catastrophe appliquée, les tuiles sont mises de côté. Si le joueur parvient à détruire une ville, il garde la tuile correspondante près de lui. S'il s'agit de la capitale de l'un des joueurs Humain, celui-ci se révèle en montrant son jeton et acquiert le statut de Réfugié. Si une Usine polluante est détruite, elle explose et donne à la planète toutes les tuiles autour de l'usine (propagation similaire à une météorite) et fait monter instantanément la température de 3°.



Ex. de propagation d'une tornade avec un bouclier. La case du milieu est protégée, le bouclier va être enlevé mais n'empêche pas la propagation.

Une carte Catastrophe part forcément d'une tuile déjà prise et dont le terrain est compatible avec l'attaque (précisé sur la carte). Elle se propage ensuite selon le schéma indiqué sur la carte.

Un humain a la possibilité de jouer un blocage rapide à ce moment-là. Toute tuile protégée par un blocage rapide ou par un bouclier (ce dernier est alors remis dans la réserve) est épargnée par l'attaque en question. Les autres tuiles sont prises normalement.

Astuce : utilisez des attaques multiples pour forcer le passage sur une tuile protégée par un bouclier ou blocage rapide !

Phase 2 - Hausse de la température

Le joueur Planète ajuste le thermomètre selon les cartes Planète jouées ce tour-ci et la situation du plateau :

Usine polluante en état de fonctionnement = +1°

Carte Planète Hausse de température = +2°

Carte Planète Catastrophe combo de 2 cartes = +1°

Carte Planète Catastrophe combo de 3 cartes = +2°

Carte Planète Catastrophe combo de 4 cartes = +3°

Phase 3 - Préparation du prochain tour

Le joueur Planète pose jusqu'à 2 cartes qui seront appliquées au prochain tour. Si la température atteint ou dépasse 30°, il peut en jouer 3 au maximum. Si la température atteint ou dépasse 40°, il peut en jouer jusqu'à 4.

Placement des cartes : Le joueur planète annonce ses intentions en fonction du niveau de clairvoyance actuel des joueurs Humains. Il existe trois niveaux de clairvoyance selon le nombre de villes détruites sur le plateau :

Niveau 3 : moins de 5 villes détruites. Le joueur Planète annonce les cartes qu'il compte jouer en les plaçant devant lui. Le joueur regroupe ensemble les cartes qui forment une attaque combo.

Niveau 2 : 5 à 9 villes détruites : le joueur Planète annonce les cartes qu'il va jouer au tour d'après en les posant devant lui mais il n'indique plus les attaques combos qu'il compte effectuer.

Niveau 1 : 10 villes et plus : le joueur Planète joue l'ensemble de ses cartes face cachée. Seul leur nombre est connu par les joueurs humains.



Combo de 2 cartes

Une fois ses cartes placées, le joueur Planète pioche des cartes Planète pour en avoir toujours 5 en main. Lorsqu'il n'y a plus de cartes dans la pioche, la défausse est mélangée pour reconstituer une nouvelle pioche.

Son tour est maintenant terminé.

Astuce : vous n'êtes point tenu de jouer le maximum de cartes autorisé, mais si ça vous amuse...

Tour des humains

Le Président humain commence à jouer, puis chaque joueur humain joue dans le sens horaire. À la fin de son tour, le Président donne son chapeau au joueur Humain à sa gauche, qui commencera en 1er au prochain tour de jeu.

Au début de son tour, un joueur Humain peut placer une carte Ressource devant lui. S'il le souhaite, il peut en faire don à un autre joueur Humain et la placer devant ce dernier. Attention, un Réfugié doit placer la ressource dans le P.O.T. (Provisions d'Opérations Terrestres).

Ensuite, ce dernier a le choix d'effectuer 1 action parmi les suivantes :

A. Jouer une Carte action B. Construire une Usine verte C. Défausser des cartes de sa main

Carte action : le coût en ressources de la carte doit d'abord être dépensé. (cf. encadré ressources), son effet est ensuite appliqué. Le joueur défausse ensuite la carte.

Construire une usine verte : le joueur doit se défausser de 3 cartes de ressources personnelles. Il peut ensuite choisir de convertir une Usine polluante et la remplacer par une Usine verte, ou en placer une à l'emplacement d'une usine détruite.

Dans le cas d'une reconstruction par dessus les ruines d'une Usine polluante, le coût est de 4 points de ressource au lieu de 3.

Défausse : le joueur peut se défausser d'autant de cartes de sa main qu'il le souhaite.

Ressources humaines

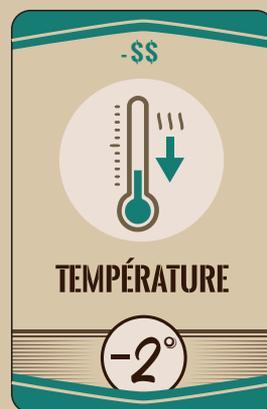
Les joueurs humains disposent de deux types de ressources : les usines et les cartes ressource. Une usine non détruite produit chaque tour un jeton de ressource commun à tous les joueurs. Ces ressources sont donc partagées, lorsqu'un joueur dépense deux points de ressource commune, il prend deux jetons de ressources et ne les remplace qu'au début du tour suivant. Les cartes ressources sont à usage unique et défaussées une fois utilisées.

À la fin de son tour, le joueur pioche pour avoir toujours 4 cartes dans sa main. Lorsque la pioche est vide, la défausse est mélangée pour reconstituer une nouvelle pioche.

Liste des cartes Humain



Ressource : placée devant un joueur, elle lui accorde 1 point de ressources personnelles



Baisse de température : le joueur paie le coût en ressources puis diminue instantanément la température du nombre de degrés indiqués, mais celle-ci ne peut pas descendre en dessous de 20°



Bouclier : le joueur paie un coût de ressources de 1 ou 2 et peut placer, ou déplacer, le même montant de jetons Bouclier sur le plateau. Une fois les 7 boucliers placés, seuls des déplacements sont possibles.



Unité spéciale : cette carte ne peut être jouée que pendant la Phase 1 - Application des dégâts du joueur Planète. Le joueur utilisant un blocage rapide doit se défausser d'1 ressource personnelle placée devant lui pour protéger d'urgence 1 tuile du plateau. Il pioche ensuite une carte pour re-compléter sa main.

Statut de Réfugié

Un Réfugié a perdu 99% de sa force de frappe et subit les malus suivants :

il joue systématiquement en dernier (si un second joueur Humain devient Réfugié, celui-ci joue avant-dernier)

il ne peut plus accumuler de ressources personnelles et doit les verser dans le P.O.T. à la place
il ne peut plus jouer de carte Unité spéciale ;

la construction d'une usine lui coûte 1 point de ressources en plus du coût standard, à prélever uniquement depuis le P.O.T.

FIN DE LA PARTIE

La partie s'achève lorsque l'une des conditions suivantes est remplie :

- s'il y a 5 Usines vertes en fonctionnement sur le plateau, les trois joueurs Humain remportent la victoire ;
- si un joueur Humain
n'est pas réfugié (capitale intacte) ;
possède 2 Usines vertes en état de fonctionnement sur son continent ;
possède 4 cartes de ressources personnelles
... alors ce dernier construit une Arche de Noé et gagne seul la partie ;
- si la température atteint 45°, les conditions de vie ne sont plus possibles et le joueur Planète gagne la partie ;
- si les 3 capitales sont détruites, la race humaine est annihilée et le joueur Planète gagne la partie.