

Un pionnier et le Capitaine Fontanillo et Clément Cadinet pour leur précieuse aide et leur soutien depuis le début. À l'association le Cielopard, pour tous ces tests. À Roméo, pour sa patience lors de la relecture des règles. À Max, Arthur, Rodrig ainsi que Topimoket et Linomoket. Et bien sûr, à toute ma famille qui m'accompagne dans mes projets — Antonin Baccara

Liste des testeurs :

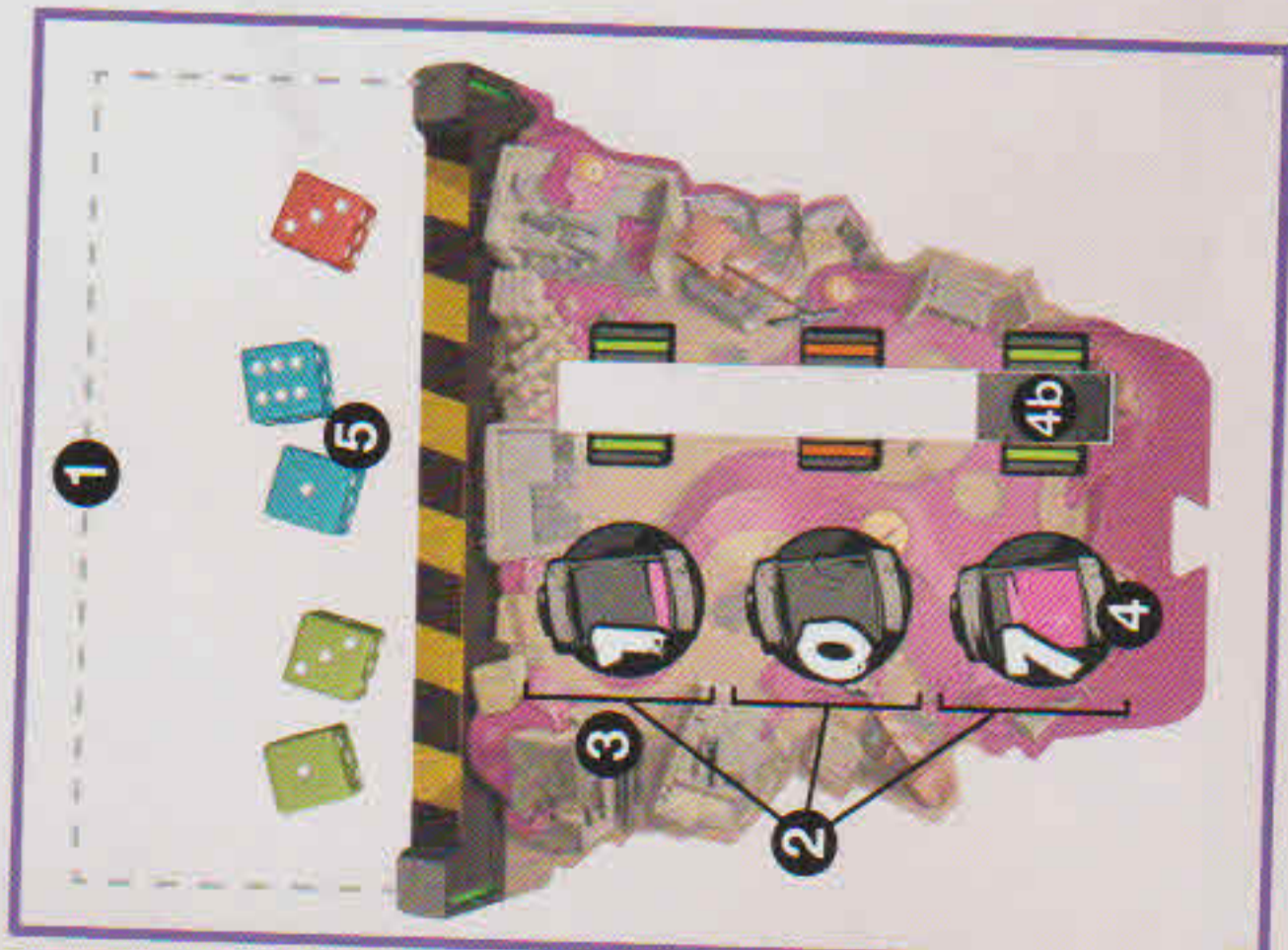
Alexis CHAPEAU, Annelisa LETTIER, Barbara MARAIS, Cédric BERNARD, Cléo JAGUENAUD, Elisabeth MARIN, Elsa GROLLEAU, Emmanuel BIRE, Guillaume PENIN, Lauranne SCHOUVEY, Matthieu LE MARTRET, Paul FERRET, Rémi LOUVEL, Sarah PIERDON, Stico, Théo JAGUENAUD, Tristan PIETROPAOLI, Zang YU

Aux abris ! Un gigantesque alien gélatineux sème la panique parmi les citoyens de notre ville ! L'armée a pris les choses en main : un drone aspire petit à petit le monstre pour le renvoyer dans l'espace. Avant qu'il n'ait disparu, le gouvernement souhaite néanmoins étudier cet alien à l'aide d'un maximum d'échantillons. Tous à vos postes ! Déployez votre escouade sur les différents quartiers pour récolter la gelée. Surveillez vos arrières... vous n'êtes pas seul sur le coup !

Matériel



Composition des Quartiers



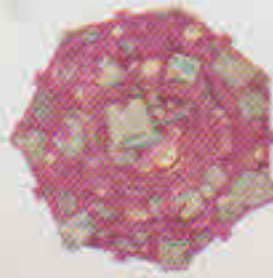
Pour une question de simplicité, dans la suite des règles, nous utiliserons les termes suivants :

- 1 Entrée du Quartier** : cette zone est utilisée pour placer les dés. Elle se situe devant chaque Quartier, contre le mur extérieur (noir et jaune).
- 2 Zone** : chaque Quartier est composé de trois zones de collecte. Chacune apporte une récompense différente.
- 3 Première zone** : ce terme correspond toujours à la zone de collecte la plus proche de l'entrée du Quartier.
- 4 Récompense ciblée** : il s'agit de la récompense située au niveau du pion Cible **4b**. Dans cet exemple, la récompense ciblée est de 7 Gelées.
- 5 Joueur majoritaire** : le joueur dont la somme des dés est la plus élevée est déclaré joueur majoritaire. Dans cet exemple le classement est : **Gina 7 - Sam 4 - Charlie 3. Gina** est donc le joueur majoritaire.

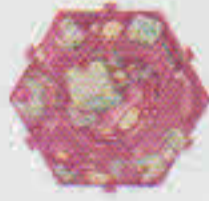
Mise en place

1

Assemblez le plateau Centre-ville suivant le nombre de joueurs et placez-le au centre de la table.



5 joueurs



4 joueurs



3 joueurs

2

Placez aléatoirement un Quartier (recto ou verso aléatoire) sur chaque attache du Centre-ville.



Remarque :

Pour une première partie, il est conseillé d'utiliser uniquement des Quartiers avec les lumières vertes sur le mur extérieur.

3

Placez aléatoirement le Drone entre deux Quartiers, en dirigeant la flèche vers le Quartier sur sa droite.

4

Placez le marqueur de progression sur la case **1** du Drone.



5

Sur chaque Quartier, placez une Cible au niveau de la première zone.

6

Sur le Centre-ville, empilez les Jelly-pods face cachée et placez le sablier à côté.

7

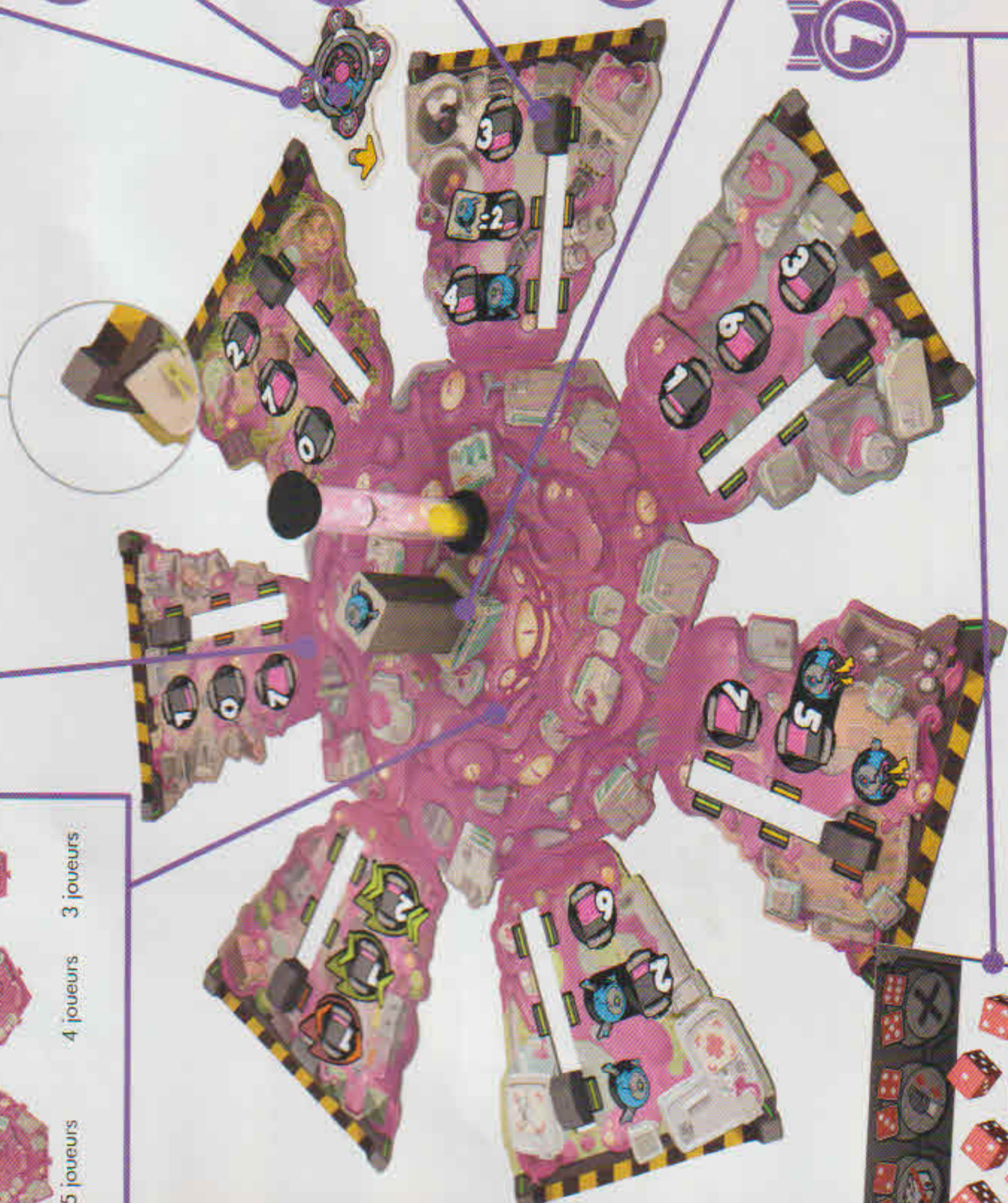
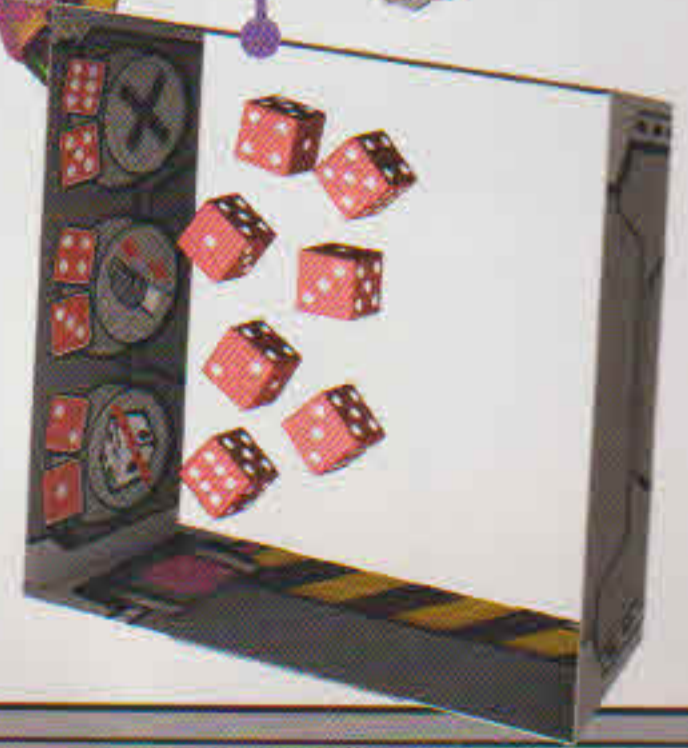
Chaque joueur choisit une couleur et prend la Barrière et les 7 dés correspondants.

8

Triez les Gelées par valeur (1, 5 et 10 Gelées) et placez-les à proximité afin de créer la réserve.

9

Chaque joueur prend 2 Gelées de valeur 1.



But du jeu

À chaque tour, afin de collecter la Gelée, les joueurs déploient simultanément leurs escouades dans les différents Quartiers en lançant et plaçant leurs dés. À la fin de chaque manche, les joueurs déterminent les récompenses en comparant la valeur totale de leurs dés dans chaque Quartier. Après 4 manches, le joueur qui comptabilise le plus de Gelée gagne la partie.

Aperçu d'une manche



Score : 6-5
Récompense : 3

Joueur bleu, dépassez la somme des dés de vos adversaires pour être majoritaire.



Score : 11-5-5
Récompense : 3

Soyez attentifs, tous les adversaires agissent en même temps que vous.



Score : 5-6-5
Récompense : 3

À tout moment, placer un 1 ou un 2 permet d'expulser un dé du Quartier.




Score : 9-6-5
Récompense : 6

...et placer un 3 ou un 4 permet de modifier la récompense du Quartier.



Score : 4-12
Récompense : 0

Répartissez vos dés sur plusieurs Quartiers pour maximiser vos gains ou ruiner la stratégie d'un adversaire avec une seule action.



Score : 9-6-5
Récompense : 6

Dès que vous avez posé tous vos dés, bloquez un Quartier et déclenchez le sablier : 10 secondes avant la fin de la manche !

Déroulement d'une manche

Durant une manche, les joueurs jouent en **simultané**, sans ordre de tour. Chaque joueur prend ses 7 dés en main. Lorsque tous les joueurs sont prêts, le joueur le plus âgé entame un compte à rebours afin d'annoncer le début de la manche. Lorsque la manche démarre, chaque joueur fait les actions suivantes :

1 Lancer et placer les dés

Chaque joueur répète l'une après l'autre les actions suivantes, jusqu'à placer tous ses dés.

Le joueur **DOIT** lancer tous ses dés encore disponibles à l'intérieur de sa Barrière.

Puis il choisit entre :

- placer **UN SEUL** dé à l'entrée d'un Quartier. Puis, activer l'effet du dé (facultatif).
- OU**
- ne placer aucun dé.

Astuces :

- À l'intérieur des barrières est affiché un rappel des effets des dés. Orientez-le face à vous.



2 Lorsqu'un joueur a fini de placer tous ses dés

Une fois qu'un joueur a placé tous ses dés, il **PEUT** bloquer l'accès à un Quartier en entourant avec sa barrière les dés présents à l'**Entrée du Quartier**. À partir de ce moment, plus aucun joueur ne peut placer de dé à l'Entrée de **CE** Quartier.

Remarque : une fois placée, une barrière ne peut pas être retirée du Quartier.

Une fois qu'un joueur a placé tous ses dés, il **PEUT** enclencher le compte à rebours en retournant le sablier. Il reste alors **10 secondes** aux autres joueurs pour continuer leurs actions sur les Quartiers disponibles (le sablier ne peut pas être retourné plus d'une fois par manche).

3 Temps écoulé

Dès que le sablier est écoulé, tous les joueurs doivent immédiatement arrêter toute action. Les dés que les joueurs n'ont pas eu le temps de placer ne sont pas comptabilisés pour cette manche.

On procède ensuite au décompte de la manche.



Placer un dé!

Lorsqu'un joueur place un dé, il le pose à l'Entrée du Quartier de son choix. Il **PEUT** ensuite activer l'effet correspondant à la valeur du dé placé.

L'effet d'un dé n'est pas obligatoire, mais il ne peut être activé qu'au moment où ce dé est placé, et non plus tard dans la manche.
Une fois placé, un dé ne peut ni être récupéré, ni être déplacé sur un autre Quartier.

Rappel : il est interdit de placer un dé à l'entrée d'un Quartier bloqué par une Barrière.

Astuce : Lors du décompte de la manche, les dés de même valeur et de même couleur ne sont pas comptabilisés. Placez prudemment vos dés !



Les effets des dés



ou

Le joueur **PEUT** retirer n'importe quel dé déjà présent sur **CE** Quartier. Il place le dé retiré sur le Centre-ville.

Exemple :



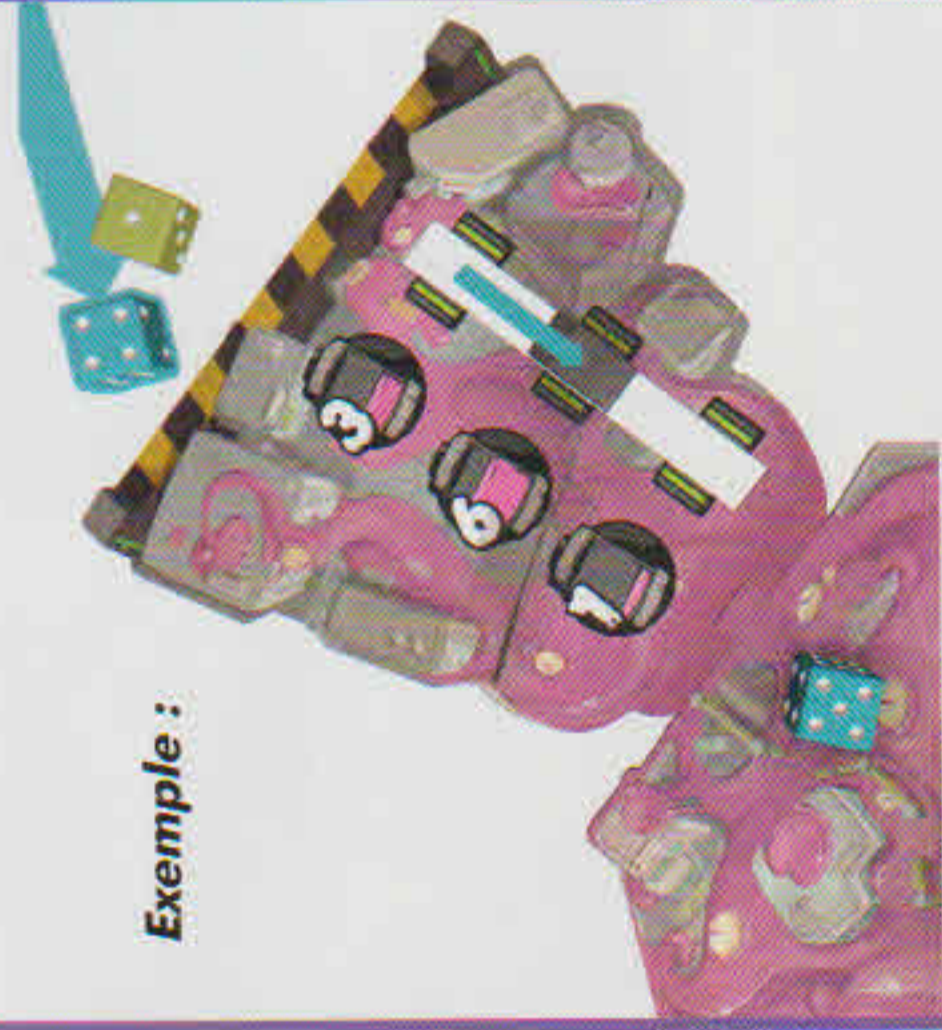
Sam place un dé de valeur « 1 » à l'entrée. Il décide d'activer l'effet de son dé. Il retire le dé « 5 » de **Gina** et le place sur le Centre-ville.



ou

Le joueur **PEUT** avancer ou reculer la Cible de **CE** Quartier vers une **zone** adjacente.

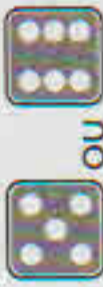
Exemple :



Gina place un dé de valeur « 4 » à l'entrée. Elle décide d'activer l'effet de son dé : elle déplace le pion Cible vers la **zone** adjacente.



ou



Ces dés n'ont aucun effet.

Remarque : bien qu'ils n'aient pas d'effet, ils ont une forte valeur !



Décompte de la manche

Une fois le sablier écoulé, les **Barrières** placées à l'**Entrée des Quartiers** sont **récupérées par leur propriétaire**. Procédez ensuite aux décomptes des Quartiers et du Centre-ville.

Décompte des Quartiers

En commençant par le Quartier désigné par le Drone , procédez au décompte des Quartiers dans le sens des aiguilles d'une montre.


1 Dés annulés : si plusieurs dés d'une même couleur ont la même valeur, ils sont alors annulés ! Le joueur propriétaire des dés concernés les reprend et les place **à l'intérieur de sa Barrière**. Ils ne sont donc pas comptabilisés pour cette manche.

2 La collecte : le **joueur majoritaire** remporte la **récompense ciblée**. En cas d'égalité, tous les joueurs concernés remportent la récompense. Voir « *Explications des Récompenses* » (page 8) pour connaître toutes les récompenses.

Attention : toutes les récompenses ne sont pas forcément à l'avantage du **joueur majoritaire** !

Décompte du Centre-ville

Le joueur qui possède le plus grand **nombre de dés** placés sur le **Centre-ville** pioche un **Jelly-pod** , le regarde secrètement et le pose face cachée devant lui.

En cas d'égalité, tous les joueurs concernés piochent un **Jelly-pod** .

Attention : c'est le **nombre de dés qui est pris en compte, et non la somme des valeurs (à la différence du décompte des Quartiers)**.

Préparation de la prochaine manche

S'il s'agit de la **4^e manche**, la partie est terminée. Sinon, procédez aux étapes suivantes :

 Tous les joueurs reprennent leurs 7 dés.

 Pivotez le plateau et le Drone de 90° afin que chacun ait des Quartiers différents devant lui à chaque manche.

 Placez la Cible de chaque Quartier au niveau de la **Première zone**.

 Avancez le marqueur de progression du Drone d'une unité.



Exemple :

Charlie a plusieurs dés de valeur « 6 ». Elle les reprend et les place dans sa Barrière.

Les joueurs comparent la somme de leurs dés :

Sam 4 – **Charlie** 3 – **Gina** 1

Sam remporte la récompense ciblée. Il prend 6 Gelées.





Exemple :

Gina a trois dés et **Charlie** deux. **Gina** pioche un Jelly-pod, le regarde secrètement et le pose face cachée devant elle.

Fin de partie

À la fin de la **4^e manche**, la partie prend fin. Chaque joueur compte ses **Gelées** et ajoute celles trouvées dans ses **Jelly-pods**.

 : le joueur lance un dé pour chaque  en sa possession pour en connaître le contenu. Le résultat du dé correspond à la quantité de Gelée que le **Jelly-pod** contient.

Le joueur qui a accumulé le plus de Gelée est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire.

Récompenses des Quartiers

Voici une explication des différentes icônes présentes sur les récompenses des zones de collecte. Certaines récompenses comprennent plusieurs icônes. Dans ce cas, résolvez-les **l'une après l'autre, de gauche à droite**.



Prenez le nombre de Gelées indiqué.
Remarque : 0 = 0 Gelée.



Piochez le premier Jelly-pod de la pile. Regardez-le secrètement et posez-le face cachée devant vous.

Remarque : S'il n'y a pas assez de Jelly-pods pour tous les *joueurs majoritaires*, personne n'en prend.



Choisissez un de vos Jelly-pods et défaussez-le. Placez-le dans la boîte de jeu.



Prenez 2 Gelées par Jelly-pod que vous possédez.

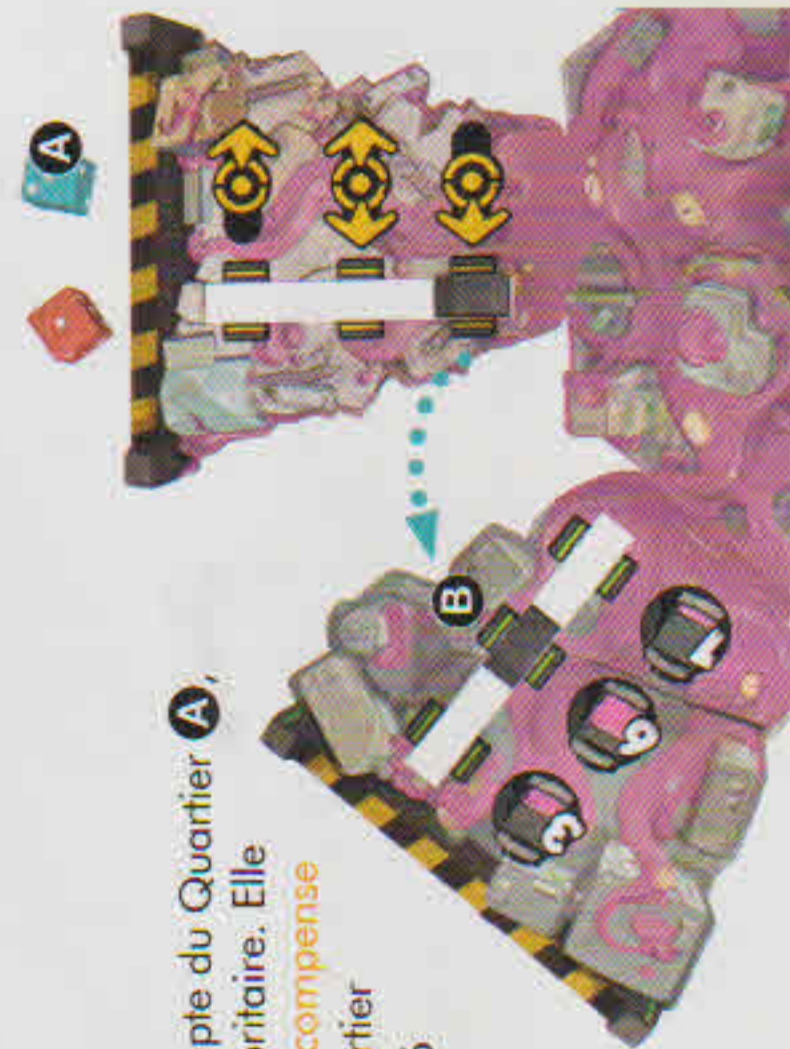


Copiez la récompense ciblée d'un Quartier adjacent : procédez au décompte du Quartier selon les règles normales.

Le Quartier visé est indiqué par le sens de la flèche (↔ ou ↗) ou au choix du *joueur majoritaire* (↔).

Exemple :

Lors du décompte du Quartier **A**, **Gina** est majoritaire. Elle remporte la récompense ciblée du Quartier visé ↔, soit 6 Gelées **B**.



Remarque : en cas d'égalité pour la récompense les *joueurs majoritaires* choisissent ensemble la récompense ciblée. S'ils ne parviennent pas à s'accorder, la récompense devient ↔.

Certaines récompenses comprennent plusieurs

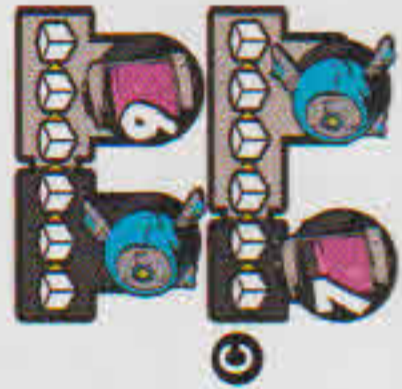


Tous les joueurs donnent 1 ou 2 Gelées au *joueur majoritaire* de ce Quartier. En cas d'égalité, les *joueurs majoritaires* ne se donnent pas de Gelée entre eux.



Le *joueur majoritaire* de ce Quartier donne 1 Gelée à chaque autre joueur. En cas d'égalité, les *joueurs majoritaires* ne se donnent pas de Gelée entre eux.

Remarque : si un joueur ne possède pas assez de Gelée pour en donner à tous les joueurs, il choisit à qui les donner.



Ces récompenses varient en fonction du nombre de dés placés par le *joueur majoritaire*.

Dans l'exemple **G**, si le *joueur majoritaire* a placé 1 ou 2 dés, il prend 7 Gelées. S'il a placé 3 dés ou plus, il pioche un Jelly-pod.

Les podiums :

Pour ces récompenses, plusieurs joueurs peuvent gagner des Gelées en fonction de leur classement sur ce Quartier.

Exemples :



Tous les joueurs qui terminent premiers (somme de valeurs de dés la plus élevée) gagnent 2.

Tous ceux qui terminent deuxièmes (quel que soit le nombre de premiers) gagnent 4.



Tous les joueurs qui terminent premiers (somme de valeurs de dés la plus élevée) gagnent 4.

Tous les autres joueurs présents à l'Entrée du Quartier (quelle que soit la valeur de leurs dés) gagnent.