

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.


**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com



NEXUS DESIGNER SERIES

ADASTRA™

BRUNO FAIDUTTI & SERGE LAGET



LA SERIE DES « JEUX D'AUTEUR » DE NEXUS

La collection des **jeux d'auteur** de **Nexus** est une nouvelle gamme qui présente des jeux de société conçus par des auteurs reconnus, et met l'accent sur les créateurs eux-mêmes.

Nous sommes convaincus que les auteurs de jeux méritent une plus grande reconnaissance, et c'est pour cette raison que nous souhaitons apporter à ceux qui apprécient les créations plus d'informations sur les créateurs.

Tous les jeux de la collection des jeux d'auteurs comprendront donc une présentation du ou des auteurs par un autre auteur de jeux. Vous y trouverez aussi des informations sur les autres créations les plus notables du ou des mêmes auteurs.

Nous espérons que, si vous appréciez ce jeu, il vous donnera l'envie de vous essayer à d'autres de leurs créations.

En tant qu'éditeur, nous cherchons donc avec cette collection non seulement à proposer de bons jeux, mais aussi à mettre en avant des auteurs dont les autres créations méritent elles aussi d'être jouées.

BIENVENUE DANS NOTRE FUTUR!

Dans un futur lointain, Homo Sapiens s'est adapté à la vie hors de sa planète de naissance. Le système solaire est colonisé depuis des siècles, les hommes ont changé, ont évolué dans cinq directions différentes, adaptées à des environnements différents.

Notre étoile, le vieux soleil, perd peu à peu de sa force et il est temps pour l'humanité de quitter son berceau, de faire le grand bond vers les étoiles.

Dans **Ad•Astra** ("Vers les étoiles"), vous guidez l'une des cinq branches de l'humanité dans sa découverte de la galaxie.

Vous voyagez vers les étoiles et y découvrez de mystérieux artefacts laissés par une civilisation depuis longtemps disparue. Vos vaisseaux se posent sur des terres inhabitées et en exploitent les précieux minerais. Vous établissez des colonies, bâtissez des usines, construisez de gigantesques vaisseaux. Votre technologie peut même vous permettre de « terraformer » les planètes les plus propices à la vie, les rendant habitables pour les humains.

Quelle faction parviendra à étendre son empire vers les étoiles, et au delà ?

PRINCIPE DU JEU

Chaque joueur contrôle une faction et tente de développer son empire sur la galaxie en explorant les planètes inhabitées et en y installant des colonies.

Le contrôle des planètes vous permet d'en tirer les ressources qui vous seront ensuite nécessaires pour explorer d'autres planètes, y installer des colonies, y bâtir des usines, parfois même les terraformer.

Toutes ces actions se font à l'aide de **cartes action**. Au début de chaque tour, les joueurs placent à tour de rôle des cartes action sur la **piste de programmation**. C'est la **phase de programmation**.

Ces actions sont ensuite effectuées l'une après l'autre, tous les joueurs pouvant agir lorsqu'une carte action est révélée. C'est la **phase d'action**. Un nouveau tour commence ensuite, avec une phase de programmation.

COMMENT GAGNER ?

Les efforts des joueurs pour développer leur civilisation se traduisent par des **points de victoire** obtenus à l'aide des actions de **score**, l'un des types d'action disponibles sur les cartes des joueurs.

Le jeu se termine lorsqu'un joueur a atteint un score de 50 points, ou lorsque toutes les planètes ont été explorées. À la fin du tour où l'une de ces conditions est remplie, le joueur ayant le score le plus élevé est déclaré vainqueur.

MATERIEL

Votre boîte d' **Ad•Astra** contient:

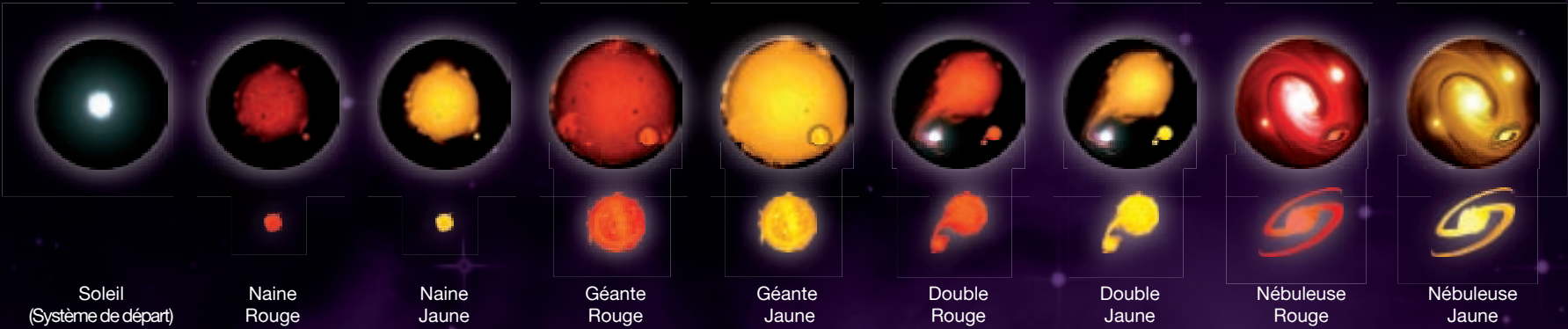
- Un plateau de jeu
- 150 cartes ressource, 25 de chaque ressource
- 55 cartes action, 11 par joueur
- 25 pions vaisseau, 5* par joueur
- 25 pions colonie, 5* par joueur
- 25 pions usine, 5* par joueur
- 25 pions terraformation, 5* par joueur
- 11 cartes artefact alien (dont 2 cartes optionnelles)
- 2 planches de pions et jetons cartonnés, comprenant :
- 43 planètes:
 - 6 ♠
 - 6 ♣
 - 8 ⚡
 - 6 ♠
 - 6 ♣
 - 6 ♠
 - 5 planètes aliens
- 9 étoiles
- 5 jetons de score, 1 par joueur
- 1 jeton premier joueur
- 5 aides de jeu
- ce livret de règles

* **Note:** Un pion de chaque couleur et de chaque type est inclus comme remplacement éventuel. Chaque joueur ne dispose pour une partie que de 4 pions de chaque type.

Avant votre première partie d' **Ad•Astra**, triez les différents types de cartes, et détachez soigneusement les éléments des planches de carton. Triez les pions de plastique par couleur. Prenez garde que tous les éléments soient hors de portée des enfants et des animaux.

LES ELEMENTS DU JEU

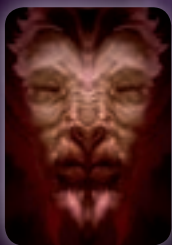
Chacune des 9 **étoiles** peut être distinguée par sa forme et sa couleur. Chaque étoile est également représentée, sur les cartes action, par un symbole.



Chacune des 43 **planètes** produit une **ressource** précise, indiquée par la couleur de la planète et l'icône qui s'y trouve.



Les **cartes ressource** représentent les ressources produites sur les planètes et accumulées par les joueurs.



Carte artefact alien (dos)

Les cartes **artefact alien** représentent les ruines que les explorateurs peuvent trouver sur une planète alien. Chaque artefact donne au joueur qui le possède une capacité spéciale expliquée sur la fiche d'aide de jeu. Les scientifiques donnent à ces créations mystérieuses, comme aux étoiles ou aux animaux, des noms latins.

Note: Les cartes “Omnibus Rebus Responsum” (Réponse ultime) et “Magnum et Antiquum Arcanum” (Grand et antique secret) sont optionnelles. Si vous trouvez leurs effets trop violents, vous pouvez décider de les retirer de votre jeu.



Omnibus Rebus Responsum



Magnum et Antiquum Arcanum

Introduction par Bruno Cathala

LUDOGRAPHIE DE
BRUNO FAIDUTTI ET
SERGE LAGET

Lorsque l'on m'a proposé d'écrire quelques mots concernant Bruno Faidutti et Serge Laget à l'occasion de la sortie d' **Ad•Astra**, afin de les présenter, eux et leur ludographie, j'ai accepté avec enthousiasme.

Le paysage ludique Français dans son ensemble leur doit beaucoup : leurs premiers jeux, publiés dans les années 80 (**Tempête sur l'échiquier** et **La vallée des mammouths** pour Bruno, **Le gang des tractions avant** pour Serge) ont largement contribué à faire découvrir aux joueurs francophone qu'il y avait une vie après le **Monopoly**, le **Cluedo** et le **Risk**.

Je leur dois aussi beaucoup à titre personnel : ils ont patiemment guidé mes premiers pas de créateur et ont contribué, au travers de nos collaborations, à m'ouvrir les portes de l'édition.

Bruno et Serge ont pas mal de points communs : la passion des jeux de société, bien sûr, mais aussi l'enseignement, dont ils ont fait leur métier, le bon whisky, la création en équipe avec d'autres créateurs, et le jeu **Magic the Gathering**.

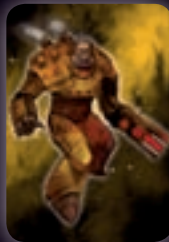
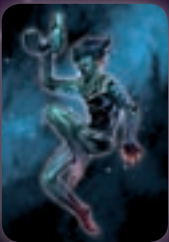


Bruno Faidutti

Ils ont aussi quelques différences : Bruno est un boulimique de jeux (on lui doit une bonne trentaine de jeux publiés en 20 ans, dont entre autres

Citadelles, un succès international qui ne se dément pas !) et il aime tout particulièrement les ambiances faites de bluff, de double guessing (je pense que tu penses que je pense..), d'intimidation, les situations où il ne sert à rien de calculer, puisque c'est impossible, mais où le plus

Chaque joueur dispose d'un set de 11 **cartes action**. Chaque set est reconnaissable à son dos, qui représente un personnage de la faction correspondante.



Cartes action
(dos)



Plateau de jeu

Durant la première phase de chaque tour, vous placerez certaines de vos cartes action sur la **piste de programmation**. Les 12 premières cases sont utilisées dans le jeu à 3 ou 4 joueurs. Dans le jeu à 5 joueurs, les 15 cases sont utilisées.

Le plateau de jeu sert également à noter les scores des joueurs tout au long de la partie.

Chaque joueur a un jeton de **score** à sa couleur, avec l'image de sa faction.

Le **jeton premier joueur** indique quel joueur placera en premier une carte action sur la piste de programmation.



Jetons de score



Jeton premier joueur

Chaque joueur dispose de 16 **pions** à sa couleur, représentant les forces de son empire, qu'il pourra bâtir tout au long de la partie.



Colonie



Usine



Terraformation



Vaisseau

MISE EN PLACE

Chaque joueur choisit une couleur et prend tous les éléments de jeu correspondants :

- 11 cartes action
- 4 vaisseaux spatiaux
- 4 colonies
- 4 usines
- 4 terraformations
- 1 jeton de score
- 1 aide de jeu
- Disposez les neuf étoiles, faces visibles, sur la table. Huit d'entre elles sont des géantes, naines, nébuleuses ou étoiles doubles, de couleur jaune ou rouge. La neuvième est blanche, c'est notre soleil, autour duquel les joueurs entament la partie.
- Disposez autour du soleil, faces cachées, autant de planètes qu'il y a de joueurs. Le soleil et les planètes qui l'entourent constituent le système de départ (une étoile et les planètes qui l'entourent forment un système).
- Chaque joueur révèle l'une des planètes du système de départ, au hasard, et y place une usine. Aucun joueur ne doit débiter la partie sur une planète alien. Si une planète alien est révélée, remplacez la par une autre planète au hasard.
- Disposez les planètes restantes, faces cachées, autour des étoiles. Chaque système doit se composer d'une étoile et de 3 à 7 planètes, au choix des joueurs.
- Triez les cartes ressources par type pour constituer six pioches distinctes, faces visibles, à côté de la surface de jeu. Ces six pioches constituent la « banque » de ressources.
- Mélangez les cartes artefact alien et placez-les en une pioche, faces cachées, près de la surface de jeu. **Note** : avant la partie, décidez si vous intégrez ou non les cartes « Omnibus Rebus Responsum » et « Magnum et Antiquum Arcanum » à cette pioche.
- Chaque joueur prend une carte ressource de chaque type.
- Placez le plateau de jeu sur la table. À 3 ou 4 joueurs, utilisez les 12 premières cases. À 5 joueurs, utilisez toutes les 15 cases.

Exemple de mise en place.



- Le premier joueur est tiré au sort et reçoit le pion premier joueur.
- Tous les joueurs placent leur jeton de score sur la case 0 de la piste de score, sur le plateau de jeu.
- Chaque joueur place l'un de ses vaisseaux dans l'espace interstellaire (sur la table, entre les systèmes stellaires).

Le premier tour peut commencer.

LE TOUR DE JEU

Une partie se déroule en un certain nombre de tours. Chaque tour se compose de deux phases, une **phase de programmation** puis une **phase d'action**.

PHASE DE PROGRAMMATION

Le premier joueur du premier tour est tiré au sort. Il restera premier joueur jusqu'à ce qu'une carte de score soit révélée. Ensuite, le premier joueur sera toujours le dernier dont une carte de score a été révélée.

En commençant par le premier joueur, et en poursuivant en sens horaire, chacun à son tour joue l'une de ses cartes action, face cachée, sur une case libre de la piste de programmation – à 3 ou 4 joueurs, seules les 12 premières cases sont utilisées, à 5 joueurs on utilise les 15 cases. Chacun va donc jouer en tout 4 cartes dans une partie à 3 joueurs, 3 cartes dans une partie à 4 ou 5 joueurs.

Note: Chaque carte action peut être jouée sur n'importe quelle case libre. Il n'est pas du tout nécessaire de jouer d'abord sur les premières cases.

PHASE D'ACTION

Une à une, les cartes Action sont révélées et leurs effets appliqués. On commence par la carte jouée sur la première case de la piste de programmation, et on continue ensuite par les cartes suivantes.

Chaque carte action permet à tous les joueurs d'agir, en commençant par le propriétaire de la carte et en poursuivant en sens horaire.

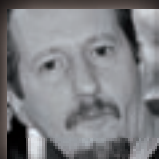
Exception: Pour la carte de score "Ressources identiques" ou "Ressources différentes", on commence par le joueur assis à gauche du propriétaire de la carte.

Après que tous les joueurs qui le pouvaient et le souhaitaient ont appliqué une carte action, on révèle la carte suivante. L'effet précis de chaque carte action est expliqué plus loin.

FIN DU TOUR

A la fin du tour, après que la dernière carte action a été appliquée, aucun joueur ne doit conserver en main plus de 10 cartes ressource. Les joueurs ayant plus de dix cartes défaussent les cartes de leur choix pour n'en conserver que 10. Les joueurs reprennent ensuite en main les cartes action qu'ils avaient jouées ce tour-ci (à l'exception des cartes score, qui ne sont reprises en main par un joueur que lorsque ses trois cartes score ont été jouées) et le tour suivant commence.

malin saura tirer son épingle du jeu. Pas étonnant qu'il cite **Cosmic Encounter** comme l'un de ses jeux préférés, et qu'il soit un adepte des tables de poker.



Serge Laget

Serge est moins présent sur la scène ludique (7 jeux publiés dans la même période, dont **Mare Nostrum** ou **Les Chevaliers de la**

Table Ronde), mais il aime à travailler en profondeur, en prenant son temps, en peaufinant avec soin les petites mécaniques qui composent l'ossature du jeu, pour qu'elles soient au service d'un univers fort, plongeant les joueurs hors du temps pour la durée d'une partie tout en leur offrant le riche arsenal tactique dont il est friand (des souvenirs de son passé de joueur d'échec de bon niveau, sans doute).

Bref, par leurs points communs et leurs différences, Serge et Bruno sont complémentaires.

Lorsqu'ils travaillent ensemble, le résultat est toujours à la hauteur. J'en veux pour preuve **Mystère à l'abbaye**, qui renouvelle et améliore le genre des jeux d'enquête.

Avec **Ad•Astra**, ils nous proposent un jeu élégant et subtil de conquête et développement spatial. Un jeu que j'ai eu la chance de pratiquer depuis la première version prototype jusqu'à la version finale. Un jeu qui a le mérite d'être terriblement simple à expliquer, tout en laissant aux participants de vrais choix tactiques. Un jeu où savoir anticiper les choix des adversaires est un atout non négligeable.

Je suis littéralement tombé amoureux de ce jeu, et suis persuadé qu'il a une vraie chance de trouver un public large, très large, tout autour de la planète.

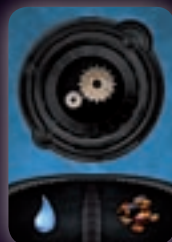
C'est en tout cas ce que je souhaite à mes deux amis !

Bruno Cathala

LES CARTES ACTION

PRODUCTION

Lorsqu'une carte production est révélée, son propriétaire choisit l'un des deux types de ressource indiqué sur la carte. Ce choix est valable pour tous les joueurs – un autre joueur ne peut pas choisir de produire l'autre type de ressource.



Chaque joueur reçoit de la banque **1 carte ressource** de ce type pour chacune de ses colonies et chacun de ses vaisseaux sur une planète de ce type, et **2 cartes ressource** pour chaque usine.

Ainsi, un joueur ayant un vaisseau et une colonie sur la même planète reçoit 2 cartes ressource, et un joueur ayant une usine et un vaisseau sur la même planète reçoit 3 cartes ressource.

Cas particulier: S'il n'y a plus suffisamment de cartes ressource de ce type à la banque, les joueurs reçoivent leurs cartes ressources en sens horaire, en commençant par le propriétaire de la carte, jusqu'à épuisement de la banque.

Note: Les planètes alien ne produisent pas de ressources.

DEPLACEMENT

Lorsqu'une carte Déplacement est révélée, le propriétaire de la carte peut déplacer l'un de ses vaisseaux. Il peut déplacer un vaisseau à l'intérieur de l'un des systèmes indiqués sur la carte, vers l'un des systèmes indiqués sur la carte, ou vers l'espace interstellaire.



Chacun des autres joueurs, en sens horaire, peut ensuite déplacer un de ses vaisseaux selon les mêmes règles.

Enfin, le propriétaire de la carte peut déplacer ses autres vaisseaux spatiaux, toujours selon les mêmes règles.

Le déplacement d'un vaisseau coûte un certain nombre de cartes ressource ⚡, comme indiqué plus bas.

Note: contrairement aux cartes production, pour lesquelles un seul type de ressource est produit, une carte déplacement permet à tous les joueurs de se déplacer dans ou vers l'un ou l'autre des deux systèmes indiqués sur la carte.

Coût du déplacement

- Le déplacement depuis l'espace interstellaire est toujours gratuit. Cela concerne le premier déplacement d'un vaisseau récemment bâti, ou le déplacement d'un vaisseau qui, avec une carte déplacement précédente, s'est déplacé vers l'espace interstellaire.
- Quels que soient les deux systèmes indiqués sur la carte déplacement, il est toujours possible de se déplacer vers l'espace interstellaire. Cela coûte 1 carte ressource ⚡.
- Un déplacement à l'intérieur de l'un des systèmes indiqués sur la carte, d'une planète à une autre du même système, coûte 1 carte ressource ⚡.
- Un déplacement d'un système à un autre, vers une planète de l'un des deux systèmes indiqués sur la carte, coûte 2 cartes ressource ⚡.

Comment se déplacer

Lorsqu'un joueur amène un vaisseau dans un système, ou déplace un vaisseau à l'intérieur d'un système, il peut regarder toutes les planètes encore faces cachées de ce système, sans les révéler aux autres joueurs.

Il peut ensuite soit poser son vaisseau sur une planète qui était déjà face visible, soit, le plus souvent, révéler l'une des planètes faces cachées et y poser son vaisseau.

Un joueur ne peut pas poser un vaisseau sur une planète où se trouve déjà un pion quelconque (colonie, usine, vaisseau ou terraformation) d'un autre joueur.

Note: Le système de départ n'étant pas représenté sur les cartes déplacement, il est impossible d'y amener un vaisseau. Chaque joueur n'a que six systèmes représentés sur ses cartes déplacement, et devra donc utiliser les cartes action des autres joueurs pour se rendre dans les deux systèmes restants.

Découverte d'une planète alien

Un joueur qui révèle une planète alien et y pose un vaisseau pioche immédiatement une carte artefact alien, au hasard.

En revanche, un joueur qui pose son vaisseau sur une planète alien déjà face visible, car elle avait été révélée plus tôt dans la partie, ne pioche pas de carte artefact.

Les effets des **Artefacts aliens** sont décrits plus loin dans les règles.

CONSTRUCTION

Lorsqu'une carte construction est révélée, le propriétaire de la carte peut construire autant d'éléments (colonies, usines, vaisseaux et terraformations) qu'il le souhaite.

Les autres joueurs, en sens horaire, ne peuvent construire qu'un élément chacun.

Un joueur qui construit un élément paie à la banque le coût de construction, en cartes ressource. Les cartes dépensées sont placées sur leurs pioches respectives.

Un joueur dont tous les pions correspondant à un élément sont déjà en jeu ne peut plus bâtir cet élément.

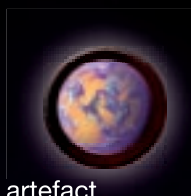
Colonie

Coût de construction : 1, 2 et un minéral au choix, (1, 2 or 3).

Un joueur ne peut bâtir une colonie que sur une planète où il a un vaisseau, ou sur une planète qu'il a terraformée. Le joueur place un pion colonie à sa couleur sur la planète. Il ne peut y avoir qu'une seule colonie ou usine sur une planète.

Aucun joueur, ni le bâtisseur de la colonie, ni un autre, ne peut bâtir de colonie sur une planète où une colonie a déjà été bâtie.

Un joueur qui bâtit une colonie sur une planète alien marque immédiatement 3 points. C'est le seul usage d'une telle colonie, qui ne produira jamais de ressource.



Usine

Coût de construction : 1, 2, 3.

Un joueur ne peut bâtir une usine que sur une planète où il a déjà une colonie. La colonie est retirée et remplacée par le pion usine.

Note: le joueur qui bâtit une usine reprend son pion colonie, qui est de nouveau disponible pour construire une colonie ailleurs.

Un joueur qui bâtit une usine sur une planète alien marque immédiatement 6 points. C'est le seul usage d'une telle usine, qui ne produira jamais de ressources.

Terraformation

Coût de construction : 1, 2, 3.

Un joueur ne peut terraformer qu'une planète de type 1 ou 2 sur laquelle il a un vaisseau, une colonie ou une usine.

Le joueur place un pion terraformation sur la planète et marque immédiatement 4 points.

Note: Une colonie ou une usine sur une planète terraformée continueront à produire normalement. Si un joueur terraforme une planète sur laquelle il a seulement un vaisseau spatial, il pourra plus tard y bâtir une colonie, même après le départ du vaisseau.

Vaisseau

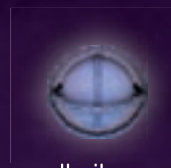
Coût de construction : 1, 2, 3 plus un minéral au choix, (1, 2 or 3).

Le vaisseau spatial nouvellement construit est placé dans l'espace interstellaire. Son premier déplacement vers un système sera donc gratuit.

COMMERCE

Lorsqu'une carte commerce est révélée, tous les joueurs doivent révéler leurs cartes ressource et les poser, faces visibles, devant eux.

Le propriétaire de la carte action peut proposer des échanges de ressource aux autres joueurs. L'échange est effectué immédiatement, dès que les joueurs sont d'accord. Le propriétaire de la carte peut aussi procéder à des échanges avec la banque, échangeant deux cartes ressource identiques contre une carte ressource de son choix.



Le propriétaire de la carte peut faire autant d'échanges qu'il le souhaite, tant qu'il trouve des partenaires ou a suffisamment de cartes pour échanger avec la banque.

Les autres joueurs ne peuvent pas échanger de ressources entre eux ou avec la banque.

Les joueurs reprennent ensuite leurs cartes ressource en main.

SCORE

Lorsqu'une carte de score est révélée, le propriétaire de la carte choisit l'un des deux éléments indiqués sur la carte et tous les joueurs marquent des points pour cet élément. Ce choix est valable pour tous les joueurs – un autre joueur ne peut pas choisir de marquer des points pour l'autre élément. Lorsqu'une carte de score est révélée, son propriétaire prend immédiatement le pion 1er joueur.

Note: Le joueur qui marque le plus de points grâce à une carte score reçoit un bonus supplémentaire de 3 points. Ce bonus est perdu en cas d'égalité.

Important: Contrairement aux autres cartes action, les cartes de score ne sont pas reprises en main par leur propriétaire à la fin du tour. Elles sont mises de côté près de la piste de score, faces visibles. Un joueur ne reprend ses cartes score en main que lorsqu'elles ont toutes trois été jouées.

Colonies / Usines

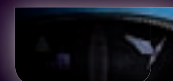
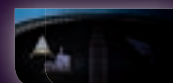
Chaque joueur marque 1 point par colonie et 2 points par usine de sa couleur en jeu. Le joueur marquant le plus de points marque également un bonus de 3 points.

Vaisseaux

Chaque joueur marque 2 points par vaisseau de sa couleur en jeu. Le joueur ayant le plus de vaisseaux marque également un bonus de 3 points.

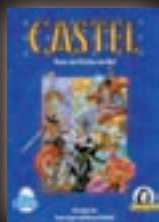
Terraformation

Chaque joueur marque 3 points par planète qu'il a terraformée. Le joueur ayant terraformé le plus de planètes marque également un bonus de 3 points.

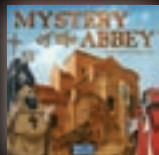


LES JEUX DE BRUNO FAIDUTTI ET SERGE LAGET

Serge Laget et Bruno Faidutti se connaissent depuis vingt ans. **Ad•Astra** est la quatrième de leurs créations communes à être publiée.



La première, en 2000, fut **Castel**. Castel est un jeu de cartes dynamique et très interactif, dans lequel les joueurs s'efforcent de placer leurs personnages dans la cour, les remparts et les tours du château. Chaque personnage placé a un effet particulier, un peu comme dans un jeu de cartes à collectionner. Castel reste l'une des créations préférées de Serge et Bruno, qui lui cherchent un nouvel éditeur..



D'abord publié en 1996, et plus tard luxueusement réédité par Days of Wonder, **Mystère à l'Abbaye** est le plus connu des jeux

de Serge et Bruno. Dans ce jeu d'enquête policière, les joueurs doivent découvrir le coupable parmi les vingt-quatre moines de l'abbaye.



Kheops, publié par Tilsit, n'a guère été remarqué, et c'est bien dommage. Ce petit jeu pour deux joueurs, malin et

méchant, est l'un des préférés de l'auteur italien Emanuele Ornella. Il combine la richesse stratégique des créations de Serge et le dynamisme un peu pervers des jeux de Bruno.

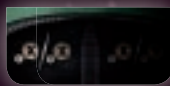
Systèmes

Chaque joueur marque 1 point pour chaque système dans lequel se trouve au moins un pion (colonie, usine, vaisseau ou terraformation) de sa couleur. Le joueur marquant le plus de points marque également un bonus de 3 points.



Ressources identiques

Chacun à son tour, en sens horaire et en commençant par le joueur à gauche du premier joueur, peut défausser plusieurs cartes ressources de même type (au moins 2) et marquer 1 point par carte ainsi défaussée. Le propriétaire de la carte est donc le dernier à choisir le nombre de cartes qu'il défausse. Le joueur défaussant le plus de cartes marque également un bonus de 3 points.



Ressources différentes

Chacun à son tour, en sens horaire et en commençant par le joueur à gauche du premier joueur, peut défausser plusieurs cartes ressources de types différents (2 à 6) et marquer 1 point par carte ainsi défaussée. Le propriétaire de la carte est donc le dernier à choisir le nombre de cartes qu'il défausse. Le joueur défaussant le plus de cartes marque également un bonus de 3 points.



ARTEFACTS ALIENS

Un joueur qui révèle une planète alien et y pose un vaisseau pioche une carte artefact alien. La carte « Repositoryum alienum » (hangar alien) doit être révélée et appliquée immédiatement. Toute autre carte reste cachée aux autres joueurs jusqu'à ce que son propriétaire décide d'en faire usage. Chaque carte artefact alien ne peut être utilisée qu'une seule fois et est retirée du jeu après usage.



Les effets précis de chaque carte alien sont indiqués sur les aides de jeu.

FIN DU JEU

Lorsque la dernière planète est révélée, ou lorsqu'un joueur atteint ou dépasse les 50 points, on finit le tour et la partie est terminée. Le joueur ayant le score le plus élevé est vainqueur.

CONSEILS TACTIQUES

Dans les premiers tours, essayez de vous installer sur une planète ⚡ : vous aurez vite besoin d'énergie pour déplacer vos vaisseaux spatiaux. À défaut, préférez les planètes ♠ et ♣, dont les ressources sont aisées à négocier et utiles pour bâtir vite des colonies.

Les colonies sont meilleur marché, surtout lors des premiers tours, mais les vaisseaux spatiaux ont l'avantage de la mobilité. Vous ne pourrez pas gagner si vous ne bâtissez pas, au moins, un second vaisseau.

Les planètes alien peuvent vous ralentir dans les premiers tours, mais elles peuvent être très utiles plus tard, dans la course vers la victoire finale. Ne les négligez pas.

Tenez compte des paires de ressources figurant sur chacune de vos cartes production, et tentez d'axer votre stratégie sur des ressources produites par des cartes différentes. Vous pourrez plus facilement obtenir les ressources nécessaires. De même, évitez de vous spécialiser dans des éléments permettant de marquer des points avec la même carte de score.

Adaptez-vous au jeu de vos adversaires, en tentant de vous garantir le bonus de trois points sur un ou deux types de score.

Les cartes de score sont essentielles. N'attendez pas le quatrième ou le cinquième tour pour les jouer. Jouer une carte score dès les premiers tours, même sans être certain d'engranger le bonus de 3 points, peut être utile. Cela vous permet de jouer en premier au tour suivant et, surtout, vous permettra plus tard de récupérer plus vite vos cartes de score. Si vous jouez deux cartes score rapidement, puis vous concentrez sur un élément figurant sur la troisième carte, vous pourrez jouer cette dernière deux tours consécutifs.

Figure 1

EXEMPLE DE TOUR DE JEU

Voici un exemple complet de premier tour de jeu à 4 joueurs.

MISE EN PLACE

La disposition initiale est sur la **figure 1**.

Bleu débute avec une usine sur une planète 🏭, Rouge sur une planète 🌋, Jaune sur une planète 🌊 et Vert sur une planète ⚡.

Chaque joueur place un vaisseau spatial dans l'espace interstellaire, prend une carte ressource de chaque type et place son jeton sur la case « 0 » de la piste de score.

Bleu est tiré au sort pour être premier joueur. Le premier tour commence.

PHASE DE PROGRAMMATION

Ayant accès à plus de minéral que ses rivaux, Bleu souhaite développer sa flotte spatiale le plus rapidement possible et exploiter cette stratégie pour scorer rapidement.

Il joue une carte de **Score (Colonies+Usines/Vaisseaux)** sur la case 12 de la piste. Il est ainsi assuré de rester premier joueur au tour suivant, et pense pouvoir bâtir un second vaisseau avant que cette 12ème carte ne soit révélée.

Rouge dispose de nourriture, et envisage donc une stratégie exploitant la terraformation. Il doit pour cela avoir accès à de l'eau.

Dans l'immédiat, il décide cependant de se procurer plus de 🌋, et joue donc une carte **Production** 🌋🏭 sur la case 1 de la piste.

Jaune ne pense pas pouvoir faire grand chose avec juste 🌊 et souhaite donc se lancer rapidement dans l'exploration. Il place une carte **Déplacement** 🚀 sur la case 2.

Vert a accès à de l'énergie, une ressource très demandée en début de partie car nécessaire aux déplacements. Pour bénéficier au maximum de cet avantage, il joue une carte **Production** ⚡🌋 sur la case 3.

C'est de nouveau au tour de Bleu. Pour construire son vaisseau, il lui faudra une autre carte de minéral. Il joue donc une carte **Production** 🏭🌋 sur la case 4.

Rouge devra explorer la galaxie pour trouver de l'eau, et joue donc une carte **Déplacement** 🚀🌊 sur la case 5.

Jaune sait que, à la fin du tour, son vaisseau se trouvera sur une autre planète, et les ressources initiales sont suffisantes pour bâtir une colonie. Il place donc une carte **Construction** sur la case 11. Il est certain de pouvoir bâtir une colonie, et selon le déroulement des événements aura peut-être d'autres possibilités.

Vert joue une carte **Commerce** sur la case 6. Il aura plusieurs cartes ⚡ qui intéresseront sans doute les autres joueurs.

Bleu doit maintenant jouer sa troisième et dernière carte. Il joue une carte **Construction** sur la case 7. Il en a besoin pour construire son vaisseau, et ne veut pas prendre le risque de parier sur le fait qu'un autre joueur en ait jouée une.



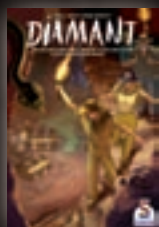
Figure 2A

QUELQUES AUTRES JEUX DE BRUNO FAIDUTTI



Citadelles est le plus connu des jeux de Bruno. Dans ce jeu de cartes à l'ambiance médiévale, bluff et intrigues doivent vous permettre de bâtir la plus belle des cités. Publié en plus de vingt langues différentes,

Citadelles s'est vendu à plusieurs centaines de milliers d'exemplaires.



Diamant, conçu avec l'auteur américain Alan R. Moon, est un jeu de prise de risque. À chaque tour, les explorateurs se posent la même angoissante question. Faut-il prendre

le risque de s'enfoncer plus loin encore dans la grotte à la recherche de trésors, ou vaut-il mieux rentrer au camp, en sécurité ? Et que prévoient de faire vos camarades ?



Novembre Rouge, conçu avec Jef Gontier, est la dernière création de Bruno Faidutti. Dans ce jeu de coopération plein d'humour, des gnomes doivent sauver un sous-marin nucléaire en perdition. Ne nous demandez pas

comment les gnomes ont acquis la technologie nucléaire – ils n'auraient pas dû.

Figure 2B



Rouge joue une carte **Production** ♠ on sur la case 10. Il fait le pari que, d'ici là, son vaisseau aura atteint une planète ♠ ou, à défaut, une planète ♣. Aucun autre joueur ne débutant sur une planète ♣, il ne donne ainsi d'avantage à personne.

Jaune joue une carte **Production** ♠ on sur la case 8, afin d'exploiter les ressources de sa planète de départ.

Pour terminer, Vert joue une carte **Construction** sur la case 9. Il sait que, selon le déroulement des événements, il aura plusieurs possibilités à ce moment là. S'il s'est procuré du métal avec l'action commerce, il pourra construire un vaisseau, et sinon, il aura toujours la possibilité de bâtir une colonie.

La piste de programmation étant remplie, la **phase d'action** peut débuter.

La **figure 2** montre la piste de programmation à la fin de la phase. Les cartes devraient bien sûr être faces cachées, elles ne sont visibles ici que pour vous faciliter la compréhension du jeu.

PHASE D'ACTION

Les cartes action sont révélées et appliquées l'une après l'autre, dans l'ordre de la piste de programmation.

1) Carte Production rouge. Rouge décide que la ressource produite est ♠. Il reçoit 2 cartes ♠ de la banque.

Aucun autre joueur n'étant sur une planète ♠, aucun autre joueur ne reçoit de carte ressource.

2) Carte Déplacement jaune. Chaque joueur peut déplacer son vaisseau vers l'un ou l'autre des deux systèmes indiqués sur la carte. Jaune commence, et se déplace vers le système de la naine rouge. Il regarde les planètes du système et choisit une planète ♠ qu'il révèle et où il place son vaisseau. C'est ensuite à Vert, qui envoie son vaisseau dans le système de la géante jaune et choisit de le poser sur une planète ♠. Bleu se déplace également vers la géante jaune, et constate que l'une des planètes est une planète ♠, qui n'intéressait pas Vert. Il y pose donc son vaisseau. Rouge décide de ne pas déplacer son vaisseau – il sait qu'il a joué une autre carte Déplacement et préfère donc attendre pour explorer un nouveau système.

3) Carte Production verte. Vert choisit de produire ♠. Il reçoit 2 cartes ♠ de la banque, produites par son usine. Jaune et Bleu, qui ont tous deux un vaisseau sur une planète ♠ reçoivent chacun une carte ♠.

4) Carte Production bleue. Bleu choisit de produire ♠. Il reçoit 2 cartes ♠ produites par son usine. Vert reçoit une carte ♠ produite par son vaisseau.

Figure 3

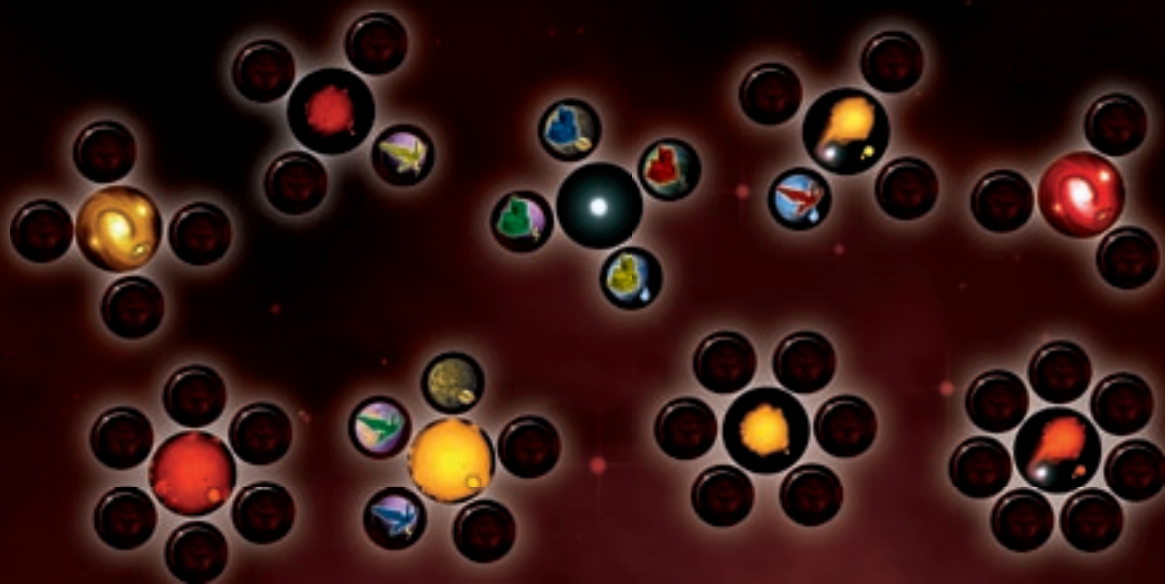
5) Carte Mouvement rouge. Rouge déplace son vaisseau vers la double étoile jaune, dont le système est encore inexploré, et y trouve l'eau qu'il cherchait. Il pose donc son vaisseau sur une planète ♁. Jaune ne se déplace pas – aller vers un autre système lui coûterait trop cher, et il ne souhaite pas se rendre dans l'espace interstellaire. Vert décide de se déplacer vers une autre planète du système de la géante jaune, et dépense une carte ⚡. Il se pose sur une planète alien et pioche une carte artefact, Stellarum lanua (la porte des étoiles). Bleu ne se déplace pas.

6) Carte Commerce verte. Après une rapide discussion avec les autres joueurs, Vert décide qu'il préfère ne pas leur donner de ⚡. Il préfère donc échanger avec la banque 2 cartes ⚡ pour recevoir 1 ♁.

7) Carte Construction bleue. Bleu construit, comme prévu, un second vaisseau spatial dans l'espace interstellaire. Il dépense pour cela les trois cartes minéral qu'il avait en début de partie, plus l'une des deux cartes ♀ qu'il a produites auparavant. Il bâtit également une colonie sur la planète ⚡ où se trouve son vaisseau, utilisant pour cela ses cartes ♁ et ♀ et sa dernière carte ♀. Rouge, qui pense toujours à sa stratégie de terraformation, bâtit une colonie sur la planète ♁ où se trouve son vaisseau. Jaune bâtit une colonie sur la planète ⚡ où se trouve son vaisseau. Vert bâtit un vaisseau dans l'espace interstellaire.

8) Carte Production jaune. Jaune choisit de produire ♁. Il reçoit 2 cartes ♁ de la banque. Rouge, qui a une colonie et un vaisseau sur une planète ♁ reçoit également 2 cartes ♁.

9) Carte Production vert. Tous les joueurs ont dépensé toutes les ressources qu'ils pouvaient utiliser lors des actions précédentes, à l'exception de Rouge qui a maintenant assez de ♀ et ♁ pour se lancer dans la terraformation. Il décide donc de terraformer sa planète de départ (sur laquelle il a dû rencontrer de sérieux problèmes d'environnement). Il y place un pion terraformation et marque immédiatement 4 points de victoire.



10) Carte Production rouge. Rouge choisit de produire ♁. Rouge et Jaune reçoivent chacun 2 cartes ♁ de la banque.

11) Carte Production jaune. Les joueurs n'ont plus assez de ressources pour construire quoique ce soit. On passe donc à l'action suivante.

12) Carte Score bleue. La stratégie de Bleu, basée sur les vaisseaux, n'a pas fonctionné comme prévu. Il a certes deux vaisseaux, mais Vert également. Il pourrait choisir de scorer les colonies et usines, mais il ne marquerait alors que 3 points, tout comme Jaune et Rouge, pour une usine et une colonie chacun.

Mieux vaut donc choisir les vaisseaux. Bleu et Vert marquent chacun 4 points (2 vaisseaux), Rouge et Jaune 2 points (1 vaisseau). Aucun joueur n'a marqué plus de points que chacun des autres, personne ne marque donc le bonus de 3 points.

La figure 3 montre la situation à la fin du premier tour.

À la fin du tour, Rouge a 6 points, Bleu et Vert 4 points chacun, Jaune 2 points. Chacun reprend en main les cartes action qui ont été jouées, à l'exception de la carte score bleue, qui est mise de côté face visible. Bleu reste premier joueur, et on passe au tour suivant.



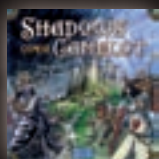
Figure 4

QUELQUES AUTRES JEUX DE SERGE LAGET



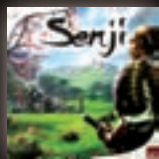
Serge aime les bons gros jeux de civilisation à l'ancienne, et **Mare Nostrum** est son

chef d'œuvre. Guerre, commerce et diplomatie sont les outils dont disposent les grandes civilisations de l'antiquité, grecque, romaine, égyptienne, babylonienne et carthaginoise pour étendre leur influence sur le bassin méditerranéen.



Dans **Les Chevaliers de la Table Ronde**, conçu avec Bruno Cathala, les joueurs doivent accomplir de multiples quêtes, trouver

le Graal, vaincre le Dragon, sauver Excalibur, remporter les guerres contre les Pictes et les Saxons. Cela est d'autant plus difficile que l'un d'eux peut être un traître.



Senji a été également imaginé avec Bruno Cathala. Dans ce jeu de diplomatie dans le Japon médiéval, chaque joueur cherche à augmenter

son honneur afin d'imposer son autorité sur les clans rivaux et de devenir daimyo. Pour cela, il faut se battre vaillamment, commercer, conclure des alliances, et il est parfois prudent de conserver quelques membres des familles rivales en otage.

Bruno et Serge ont des sites web qui leur permettent de rester en contact avec la communauté des joueurs. Ce sont **www.faidutti.com** et **www.sergelaget.com**.

Vous pouvez également discuter avec eux sur le forum qu'ils animent avec d'autres auteurs français, **www.auteursdejeux.com/forum/**.

Un Jeu par **Bruno Faidutti** et **Serge Laget**



Conception du jeu **Bruno Faidutti** et **Serge Laget**

Illustrations **Kieran Yanner** et **Justin Albers** / **Abyssal Studios**

Direction Artistique et Création Graphique **Fabio Maiorana**

Mise en Page **Francesco Nepitello**

Production **Roberto Di Meglio**

Coordination technique **Fabrizio Rolla**

CAD models **Roberto Guidetti**

Traduction du latin **Elena Tornar**

Testeurs: Sylvie Barc, Dominique et leurs enfants, Ulrich Bauer, Antoine Bauza, Laurent Bernard, Olivia & Olivier Bernou, Maud Bissonnet, Gwen & Véro Bouquin, Stefan Brück, Annie Choco, Boris Courtot, Jean-Sébastien Dunand, Patrick Dupuis, Christine Fourment, Pierre Gaubil, Jef Gontier, Mathilde Guillot, Eric Hautemont, Birgit Irgang, Marc, Brigitte & Rémy Laumonier, Franck & Marielle Lefebvre, Myriam Lemaire, Hervé Marly, Adrien Martinot, Claire Monnier, Joe Nikisch, Stéphane Pantin, Jean-Marc Pauty, Pierô & Coralie, Alain Pissinier, Magali Roulet, Hervé Servignat, Cédric Siderakis, Julia Sorlin, Eric Taillez, Fred Tieursin, Olivier Truc et beaucoup d'autres

Remerciement tout particuliers à: Bruno Cathala, Cyrille Daujean, Alex Darrigol, Vincent Mengin et Séverine Deléas pour leur engouement indéfectible pour ce jeu, des premiers tests à la réalisation finale.

Un Jeu Créé et Publié par **NG International Srl**



Via Pradazzo 6/b, 40012, Calderara di Reno (BO), Italy
www.nexusgames.com

Édition Française par **Edge Entertainment**



6 rue du Cassé, 31240 Saint Jean, France
www.edgeent.com

Conservez cette adresse comme référence.