

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 (Bourgogne du sud), 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 10 000 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



COMET



Principe du jeu

Comet vous transporte dans un passé lointain. Là, vous aurez l'opportunité de sauver des espèces animales avant qu'une comète s'écrase et dévaste irrémédiablement leur habitat. Pourrez-vous changer le cours de l'histoire ?

La queue de la comète trace une fine ligne dans le ciel. Mais bientôt, cette ligne se transformera en traînées de feu menaçantes qui, à tout moment, pourraient détruire les moyens de subsistance des animaux. Vous ne savez pas exactement quand la comète frappera la planète – mais vous êtes conscient que c'est pour bientôt.

Utilisez le temps précieux qu'il vous reste pour déplacer autant d'animaux que possible vers la caverne et ainsi les mettre à l'abri. Les petits que vous faites éclore dépendent de vos sauveteurs pour leur déplacement. Mais, une fois dans la caverne, ils utiliseront leurs capacités pour vous assister dans vos prochaines missions de sauvetage.



Contents



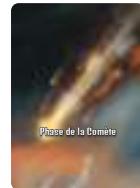
1 Un livret de règles



100 cartes Argent



50 cartes Or



1 carte Comète



10 cartes Héros



4 plateaux de Sauveteur



1 Mammouth



1 Tortue géante



12 jetons Sauveteur,
en 4 couleurs différentes



1 plateau de jeu recto-verso

Aperçu des cartes Animal

Les cartes Animal sont les cartes les plus communes et les plus importantes du jeu. Toutes les cartes Argent et la plupart des cartes Or sont des cartes Animal. Les animaux présents sur les cartes Or possèdent des capacités plus puissantes ou permettent de marquer plus de points de sauvetage que des animaux similaires présents sur les cartes Argent.

Les cartes Animal ont une double fonction : d'une part, elles montrent les animaux que vous pouvez sauver pendant la partie et indiquent leurs capacités, les points de sauvetage qu'elles font gagner et la distance de leur nid à la caverne. D'autre part, elles montrent les zones dans lesquelles vous pouvez entrer au cas où vous voudriez utiliser ces cartes pour déplacer vos Sauveteurs.

Anatomie des cartes Animal :



1 Nom de l'Animal

2 Symboles de zone

Zones dans lesquelles vous pouvez entrer lorsque la carte est utilisée pour déplacer vos jetons Sauveteur. Ici 1x Eau et 1x Lave.

3 Capacité

Par exemple : pendant votre tour, lors de l'action Déplacement, vous pouvez épuiser cette carte pour jouer une carte supplémentaire pour votre déplacement.

4 Distance du Nid

Cet animal éclore sur un nid portant ce numéro. La Distance du Nid est égale au nombre de champs jusqu'à la caverne.

5 Points de sauvetage

C'est le nombre de points de sauvetage que vous obtenez à la fin de la partie si vous avez sauvé cet animal.



Aperçu des cartes Action

Certaines des cartes Or sont des cartes Action. Les cartes Action vous permettent d'effectuer une action spéciale avant d'être défaussées. Vous pouvez jouer autant de cartes Action que vous le souhaitez pendant votre tour. Notez, cependant, qu'elles ne peuvent être utilisées qu'à des moments spécifiques de la partie (par exemple, uniquement lors d'un déplacement ou d'une éclosion).

Anatomie des cartes Action :



1 Nom de l'action

2 Capacité

Par exemple : pendant votre tour, lors de l'action Éclosion, vous pouvez jouer cette carte pour réduire, de 1 à 3 champs, la Distance du Nid d'un animal que vous faites éclore.

Aperçu des cartes Héros

Les cartes Héros montrent l'animal héroïque qui dirigera votre mission de sauvetage. Chaque joueur incarne un héros unique qui influencera sa stratégie grâce à différentes capacités spécifiques.

Anatomie des cartes Héros :



1 Nom du Héros

2 Capacité

Par exemple : pendant votre tour, lors de l'action Déplacement, vous pouvez épuiser cette carte pour bénéficier d'1 symbole de zone joker.

3. Points de sauvetage

Certains héros offrent des moyens d'obtenir des points de sauvetage supplémentaires à la fin de la partie. Par exemple : vous recevez 2 points de sauvetage à la fin de la partie pour chaque œuf blanc situé en bas à gauche des cartes des Animaux que vous avez sauvés.

Configuration du jeu



1 Placez le plateau de jeu au centre de la table et choisissez le côté à utiliser. Les deux côtés conviennent quel que soit le nombre de joueurs. Ils ne diffèrent que par l'expérience de jeu qu'ils délivrent. Utilisez le côté avec les œufs bleus pointillés pour votre **première partie**.

2 Placez le Mammouth et la Tortue géante à côté du plateau de jeu.

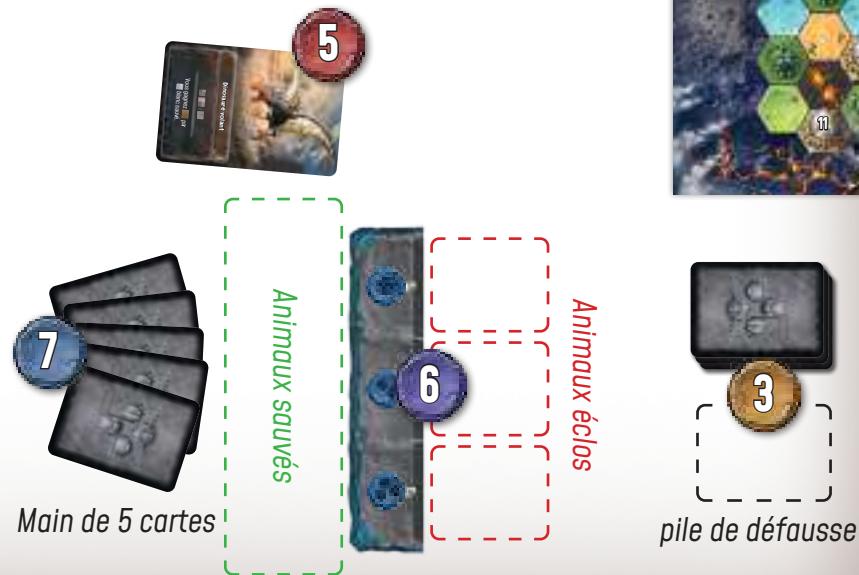
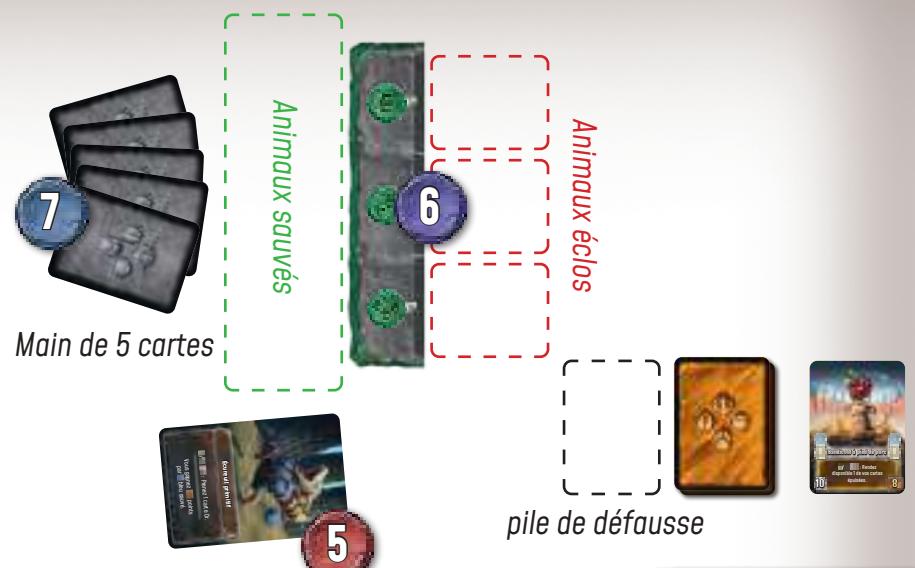
3 Mélangez **toutes les cartes Argent** et placez-les, face cachée, à côté du plateau de jeu. Laissez un espace pour la pile de défausse des cartes Argent. Les 100 cartes Argent sont ensuite réparties en une Pioche et une pile Comète selon le nombre de joueurs, comme indiqué dans le tableau ci-dessous.

Nombre de joueurs	Nombre de cartes Argent dans la Pioche	Nombre de cartes Argent dans la Pile Comète
2	55	45
3	70	30
4	85	15

La pile Comète ne sera utilisée que lors de la phase de la Comète, qui survient en fin de partie. Posez la carte Comète sur le dessus de la pile Comète pour éviter de piocher accidentellement des cartes de cette pile.



4





Déroulement de la partie



Pendant la partie, vous allez faire éclore des cartes Animal et, grâce à vos jetons Sauveteur, les déplacer à travers le plateau jusqu'à la caverne. Ce n'est que lorsqu'un jeton Sauveteur a atteint la caverne que vous pouvez utiliser la capacité de la carte Animal sauvée pour les sauvetages suivants. Avant son sauvetage, le texte présent sur la carte Animal est inactif. La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand c'est à vous de jouer, vous devez effectuer l'une des 3 actions suivantes :

- A) Éclosion**
- B) Déplacement**
- C) Repos**

Ensuite, retournez autant de cartes Or que nécessaire jusqu'à en avoir 4, face visible, dans la rivière.

Après cela, c'est le tour du joueur suivant.



A) Éclosion :

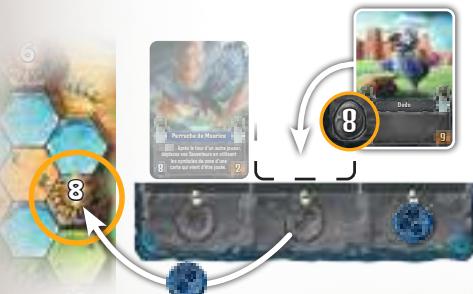


Vous faites éclore un nouvel animal.

Pour faire éclore votre animal, placez une carte Animal de votre main dans l'un des emplacements libres situés au-dessus de votre plateau de Sauveteur. Ensuite, placez le jeton Sauveteur correspondant sur un nid dont le numéro correspond à la Distance du Nid indiquée sur la carte Animal.

Si tous les nids portant ce numéro sont déjà occupés, choisissez le prochain nid libre avec une Distance de Nid plus grande. Il n'est pas permis de choisir volontairement un nid avec une distance plus grande alors qu'un nid situé à la bonne distance est libre.

Si aucun nid libre n'est disponible, vous ne pouvez pas faire éclore cet animal pour le moment.



Exemple : Toby souhaite faire éclore un Dodo. Pour cela, il place sa carte, face visible, dans le deuxième emplacement de son plateau de Sauveteur. Il place ensuite le jeton Sauveteur correspondant sur un nid dont le numéro correspond à la Distance du Nid indiquée sur la carte Animal (ici sur le nid 8).

B) Déplacement :



Vous déplacez un ou plusieurs de vos sauveteurs.

Pour déplacer un ou plusieurs de vos jetons Sauveteurs, vous devez jouer une carte Animal Argent ou Or de votre main. Cette carte est immédiatement placée dans la défausse appropriée.

En général, une seule carte Animal peut être jouée pour le déplacement.

Si vous utilisez une carte Animal pour effectuer un déplacement, vous n'utilisez que les deux symboles de zone imprimés sur cette carte (Note : ces symboles sont affichés en double - à gauche et à droite de la carte - afin d'améliorer l'ergonomie pour les joueurs gauchers et droitiers). Vous ne pouvez déplacer vos jetons Sauveteurs que sur une zone adjacente et non occupée dont le type est indiqué sur la carte Animal défaussée.



Cependant, vous pouvez jouer un nombre quelconque de cartes supplémentaires possédant un symbole joker  afin d'ajouter n'importe lequel des cinq symboles de zone (mais pas un nid) à vos options de déplacement.

Les symboles de zone peuvent être utilisés dans n'importe quel ordre et peuvent être répartis entre différents jetons Sauveteurs vous appartenant. Chaque symbole de zone ne peut être utilisé que pour une seule étape de déplacement.

Vos Sauveteurs peuvent sauter gratuitement par dessus (c'est-à-dire « ignorer ») les champs adjacents occupés par des jetons (que ce soit les vôtres, ceux d'autres joueurs, des Sauveteurs, le Mammouth  ou la Tortue géante ).

Vous devez déplacer votre jeton Sauveteur soit vers un champ adjacent non occupé, soit vers un champ non occupé situé

juste derrière des jetons par dessus lesquels vous avez sauté. Dans tous les cas, le champ dans lequel se termine le déplacement doit correspondre au symbole de zone utilisé.



Pour vous déplacer vers le champ contenant la caverne , vous pouvez utiliser n'importe quel symbole de zone (ou un joker).

Après avoir déplacé un jeton Sauveteur dans la caverne, replacez-le sur votre plateau de Sauveteur. Puis, placez la carte Animal sous votre plateau de Sauveteur. Cet animal est sauvé.

Dès à présent, vous pouvez utiliser les capacités de l'animal sauvé (voir page 8, Utilisation des capacités de vos Animaux sauvés).

Exemples :

Kate pose, sur la pile de défausse, une carte possédant un symbole de lave et un symbole de désert, et déplace l'un de ses Sauveteurs  sur un champ de désert ① adjacent puis sur un champ de lave ② adjacent.

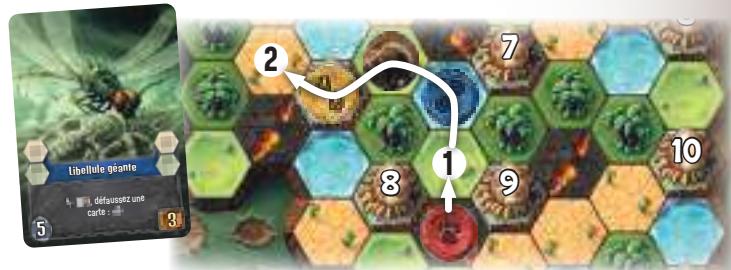


Kate aurait également pu diviser son déplacement entre ses Sauveteurs. Dans ce cas, elle aurait pu déplacer un Sauveteur  sur un champ de désert adjacent et un autre Sauveteur  sur un champ de lave adjacent.



Max pose, sur la pile de défausse, une carte avec un symbole de pré et un symbole de désert, puis déplace l'un de ses Sauveteurs  sur un champ de pré ① adjacent.

Ensuite, il ignore les deux champs occupés par le Mammouth  et le Sauveteur  sur le champ de désert situé juste derrière eux ②.



Frances ajoute à sa carte possédant des symboles d'eau et de jungle deux cartes supplémentaires avec des symboles joker, puis déplace son Sauveteur  comme suit :

① Symbole joker ->② symbole d'eau -> ③ symbole joker (en ignorant le champ occupé par le Sauveteur de Kate ) -> et finalement se déplace dans la caverne grâce au symbole de jungle ④. Ensuite, elle replace le Sauveteur sur son plateau de Sauveteur  et pose la carte Animal avec ses autres Animaux sauvés, dans la zone située sous son plateau de Sauveteur.



C) Repos

Vous rendez disponibles votre Héros et vos Animaux sauvés qui sont épuisés [tournez leurs cartes de 90° de façon à ce qu'elles soient de nouveau verticales] et piochez de nouvelles cartes.

Note : *rendre les animaux disponibles ou piocher des cartes ne se fait pas automatiquement au début de votre tour ou lors des actions A ou B. Vous devez choisir l'action C si vous voulez rendre disponibles vos animaux épuisés ou piocher des cartes.*

Cette action se fait en 5 étapes, dans l'ordre suivant :

1. Rendez disponibles toutes vos cartes Animal épuisées et votre carte Héros (tournez-les de 90° de façon à ce qu'elles soient de nouveau verticales).
2. Défaussez un nombre quelconque de cartes de votre main en les plaçant dans les piles de défausse appropriées.
3. Prenez 1 carte Or parmi celles posées face visible près de la pioche.
4. Piochez des cartes Argent jusqu'à atteindre la limite de votre main (au début de la partie, la limite est de 5 cartes, limite qui peut être augmentée grâce à certains animaux).
5. Retournez autant de cartes Or que nécessaire jusqu'à en avoir 4, face visible, dans la rivière (si la pioche des cartes Or est épuisée, la pile de défausse des cartes Or est mélangée de façon à créer une nouvelle pioche).



Utilisation des Capacités de vos Animaux sauvés

Comme votre Héros, de nombreux animaux, après avoir été sauvés, peuvent vous aider dans vos opérations de sauvetage.

Certains animaux ont des effets permanents tels que :
« Vous pouvez faire éclore des animaux sur des nids occupés. »

D'autres animaux ont des capacités qui ne peuvent être utilisées qu'à certains moments. Les symboles suivants déterminent les moments possibles pour chacun d'eux :

	Utilisez cette capacité uniquement pendant un tour où vous effectuez l'action Éclosion.
	Utilisez cette capacité uniquement pendant un tour où vous effectuez l'action Déplacement.
	Utilisez cette capacité entre les tours de deux joueurs. Quand un joueur termine son tour, vous pouvez effectuer cette action avant le début du tour du joueur suivant. Si plusieurs joueurs souhaitent utiliser une telle capacité, ils le feront dans l'ordre des aiguilles d'une montre, en commençant par le joueur dont le tour est le plus imminent.

Pour pouvoir utiliser les capacités de certaines cartes Animal, vous devez les épuiser :



Pour utiliser cette capacité, épuisez cette carte (tournez-la de 90° pour qu'elle soit horizontale au lieu de verticale).

Vous ne pouvez réutiliser la capacité des cartes Animal épuisées qu'après avoir utilisé l'action Repos.

Les capacités des cartes Animal qui n'ont pas encore été sauvées (c'est-à-dire dont les jetons Sauveteurs se déplacent encore sur le plateau) **ne peuvent pas être utilisées**.

Note : *si, en déclenchant des capacités, la taille limite de votre main est dépassée, ne défaussez pas les cartes en surplus.*

Fin du jeu : phase de la Comète



La phase de la Comète commence dès que la pioche des cartes Argent est épuisée. Lorsque cela se produit, effectuez les étapes suivantes dans l'ordre :

1. Retirez la carte Comète de la pile Comète (voir **Configuration du jeu**, étape 3). Les cartes Argent qui formaient la pile Comète deviennent la nouvelle pioche des cartes Argent.
2. Si vous n'avez pas pu piocher suffisamment de cartes Argent, continuez à piocher des cartes Argent dans la nouvelle pioche jusqu'à ce que vous ayez pioché le nombre approprié de cartes.
3. À tour de rôle, en commençant par le joueur dont c'est le tour, chaque joueur doit **choisir** entre : soit piocher des cartes Argent jusqu'à atteindre la limite de sa main, soit rendre disponibles toutes ses cartes épuisées.
4. Après cela, la partie continue comme habituellement

Dans le cas où la pile Comète est également épuisée, la pile de défausse des cartes Argent est mélangée de façon à constituer une nouvelle pioche de cartes Argent.

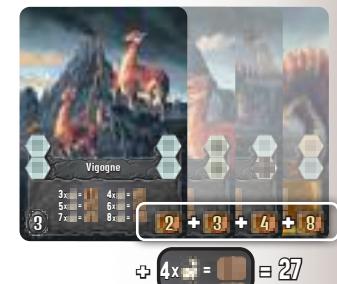
Pendant la **phase de la Comète**, seules les actions **Éclosion** et **Déplacement** sont disponibles. L'action **Repos ne peut plus** être utilisée pendant la phase de la Comète.

Les joueurs continuent de jouer avec les cartes qui leur restent jusqu'à ce qu'ils n'aient plus d'options. Si un joueur ne peut pas ou ne veut pas effectuer une action lorsque c'est son tour, il ne peut plus jouer. Les joueurs restants continuent de jouer à tour de rôle jusqu'à ce que plus aucun ne veuille/puisse effectuer d'action. Ensuite, le calcul des points de victoire est effectué.

Calcul des points de victoire

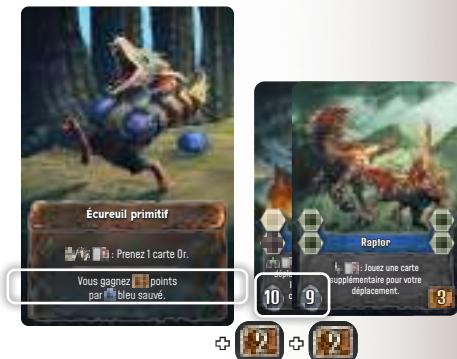
Additionnez tous vos points de sauvetage. Vous gagnez des points de sauvetage de la façon suivante :

- Chaque Animal sauvé vous fait gagner le nombre de points indiqué en bas à droite de sa carte. Les cartes dans votre main ainsi que les cartes Animal éclos qui se trouvent toujours au-dessus de votre plateau de Sauveteur à la fin de la partie ne rapportent aucun point de sauvetage.
- Certains animaux vous font gagner des points de sauvetage supplémentaires si vous êtes parvenu à obtenir certaines combinaisons d'animaux sauvés. Cela est indiqué sur la carte elle-même.



Exemple : si vous avez sauvé 4 Vigognes, vous recevez 10 points supplémentaires.

- Certaines cartes Héros vous accordent des points de sauvetage supplémentaires. Cela est indiqué sur la carte elle-même.

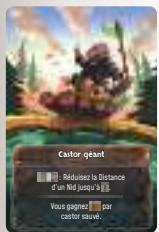


Exemple : vous gagnez 2 points pour chaque œuf bleu apparaissant sur vos cartes Animal sauvées.

Le joueur avec le plus de points de sauvetage gagne la partie.



Cartes Héros



Castor géant

Ne compte pas comme un Castor sauvé (comptez seulement les Castors primitifs et les Castors géants des cartes Animal).



Quagga

Au début de la partie, l'augmentation de la limite de votre main s'applique déjà. Par conséquent, vous piochez 6 cartes Argent au lieu de 5.

Cartes Animaux

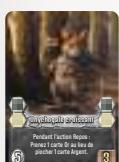


Loup de Tasmanie

Utilisez le Loup de Tasmanie entre les tours de deux joueurs. Quand un joueur termine son tour, vous pouvez prendre, de la pile de défausse, une carte Argent qui vient d'être jouée, avant que le tour du joueur suivant ne commence. Si plus d'un joueur souhaite utiliser une telle capacité, ils le feront à tour de rôle, en commençant par le joueur dont le tour de jeu est le plus imminent.

Si un joueur a pris la carte que vous convoitez avec son Loup de Tasmanie, alors vous ne pouvez pas prendre cette carte et votre Loup de Tasmanie n'est pas épuisé.

Vous ne pouvez prendre qu'une carte Argent ayant servi au déplacement, et non une carte défaussée.



Onychogale croissant

Pendant l'action Repos : prenez 1 carte Or au lieu de piocher 1 carte Argent.

Vous ne pouvez prendre qu'une carte Or de la rivière, face visible (ne piochez pas).



Écureuil primitif

Prenez 1 carte Or de la rivière (ne piochez pas).



Tunnel

Le déplacement permis par le tunnel se fait en une seule fois et ne peut pas être divisé. Les 3 étapes doivent être prises d'un coup et par un seul Sauveteur. Ce déplacement peut passer par des champs occupés (sans pouvoir sauter par dessus) mais ne peut pas se terminer sur un champ occupé.

L'action Tunnel peut être utilisée (dans sa globalité) entre deux déplacements permis par les symboles de zone présents sur les cartes jouées.



Tremplin de saut

Peut être joué en combinaison avec d'autres cartes utilisées pour le déplacement. Les symboles de zone et les jokers de toutes les cartes jouées pour le déplacement peuvent être utilisés dans n'importe quel ordre.



Ensemble de Lézards

Vous obtenez 15 points de sauvetage pour chaque ensemble de 3 cartes composé de 1 Iguane + 1 Gecko + 1 Salamandre. Les Caméléons peuvent être utilisés comme substituts de n'importe quel Lézard.

Exemple de calcul : Iguane + Gecko + Caméléon = **15** points.



Chevaucheur de mammouth et Chevaucheur de tortue

Vous pouvez également placer les jetons Mammouth et Tortue géante sur des nids non occupés.



Perruche de Maurice

Utilisez la Perruche de Maurice entre les tours de deux joueurs. Quand un joueur termine son tour, vous pouvez utiliser les symboles de zone d'une carte qu'il vient de jouer pour déplacer vos propres Sauveteurs, avant que le tour du joueur suivant ne commence.

Si plus d'un joueur souhaite utiliser une telle capacité, ils prendront leur tour en commençant par le joueur dont le tour est le plus imminent.

Vous ne pouvez utiliser que les symboles de zone d'une carte qui a été jouée pour le déplacement, et non les symboles d'une carte qui a été défaussée.



Raptor

Les symboles de zone de toutes les cartes jouées pour le déplacement peuvent être utilisés dans n'importe quel ordre.

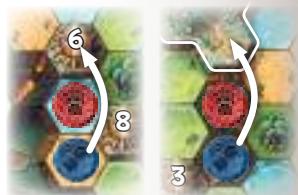


Brachiosaure

Vous pouvez déplacer 1 Sauveteur sur un nid ou sur la caverne si le Sauveteur en est directement adjacent.



OU vous pouvez déplacer 1 Sauveteur sur un nid ou sur la caverne si le Sauveteur en est séparé par des jetons/zones par dessus lesquels vous pouvez sauter.



Vous pouvez utiliser ce déplacement entre deux déplacements permis par les symboles de zone présents sur les cartes jouées.



Gardiens et Éclaireurs

Les Gardiens et les Éclaireurs vous permettent, lors du déplacement, de sauter par dessus les champs de certains types, comme s'il s'agissait de champs occupés. Vous avez toujours besoin du symbole de zone approprié (le symbole du champ dans lequel vous souhaitez entrer) pour pouvoir vous déplacer.



Rat-taupé doré

Déplacez un Sauveteur sur un champ adjacent. Vous n'êtes pas autorisé à vous déplacer sur un champ occupé.

Vous pouvez utiliser ce déplacement entre deux déplacements permis par les symboles de zone présents sur les cartes jouées.



funtails.de/en/comet/

Des questions ?

Jetez un œil à notre F.A.Q :

Récapitulatif des icônes



 Pour utiliser cette capacité, épuisez cette carte (tournez-la de 90° pour qu'elle soit horizontale au lieu de verticale).

 Utilisez cette capacité uniquement lors d'un tour où vous effectuez l'action Éclosion.

 Utilisez cette capacité uniquement lors d'un tour où vous effectuez l'action Déplacement.

 Utilisez cette capacité entre les tours de deux joueurs. Lorsqu'un joueur termine son tour, vous pouvez effectuer cette action avant que le tour du joueur suivant ne commence. Si plusieurs joueurs souhaitent utiliser une telle capacité, ils le feront dans l'ordre des aiguilles d'une montre, en commençant par le joueur dont le tour est le plus imminent.

 Déplacez un jeton Sauveteur d'un nombre de champs égal à la valeur imprimée. Il ne peut pas sauter gratuitement par dessus les champs occupés par des jetons. Ce déplacement permet de traverser des champs occupés mais pas de s'y arrêter.

 Lors de l'Éclosion, réduisez la Distance d'un Nid de la valeur du chiffre imprimé.

 Zones de pré, jungle, désert, eau et lave.

 Placez la Tortue géante sur une zone libre ou un nid libre de votre choix.

 Placez le Mammouth sur une zone libre ou un nid libre de votre choix.



Nid



Symbol joker, équivaut à l'un des cinq symboles de zone (mais pas un nid). Les cartes avec le symbole joker peuvent être jouées seules ou en complément d'une carte utilisée pour le déplacement afin d'augmenter le nombre de cases parcourues.



Valeur en points de sauvetage à la fin de la partie



Œuf blanc, rouge, bleu, violet, vert et noir



Représente une carte Animal Vigogne.



Représente la caverne.

Credits

Auteur : Peter Prinz

Développement et travail éditorial : Dr. Hans Joachim Höh, Maikel Cheney

Illustrations : Hendrik Noack

Graphismes : Daniel Müller

Relecture : Swantje Schurig, Henrik Sörgel, Peter Prinz, Caroline Heinz, Daniel Utendrup

Traduction française : Arnauld Della Siega

Testeurs : Philipp Adamik, Julia Bahr, Daniel Blanke, Maximilian Dengl, Rebecca Dengl, Janus Duda, Ben Freund, Callista Gratz, Carla Heinz, Caroline Heinz, Matthias Hennig, Hauke Heseding, Tobias Immich, Tino Jokic, Lucas Kilian, Maximilian König, Andreas Kosmoll, Jonas Krohn, Raphael Kunert, Matthes Nidder, Martin Olschowski, Alexander Pfister, Selina Reinhard, Franziska Schied, Sebastian Serth, Marcus Tiedemann, Ralf Teusner, Wolfgang Warsch

© 2023 Funtails GmbH – Tous droits réservés.

© 2023 HUCH! – Tous droits réservés.



Version française 2024