

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 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# Enkidu

LE VOYAGEUR DU TEMPS



Un jeu d'Oriol Comas i Coma pour 3 ou 4 joueurs

## Il y a plus de 4700 ans, dans un avenir très, très éloigné...

Dans la cité sumérienne d'Uruk régnait un puissant monarque du nom de Gilgamesh. À cette époque, les scribes sumériens inventèrent l'écriture, sous forme de caractères cunéiformes gravés sur des tablettes d'argile. C'est à travers certaines de ces tablettes qu'est parvenue jusqu'à nos jours l'Épopée de Gilgamesh, la première narration épique de l'humanité. On y relate la formidable histoire de ce super-héros de l'Antiquité, fils de la déesse Ninsun et du prêtre Lillah.

Jeune et inconscient, Gilgamesh opprimait son peuple qui, affligé, demanda l'aide du puissant Dieu Anu. En réponse à ces demandes d'aide répétées, Anu décida de créer un adversaire digne de Gilgamesh, un être herculéen et sauvage qui aurait la force de douzaines d'animaux féroces.

Comme il était écrit, les deux ennemis luttèrent bravement, jusqu'au jour où ils découvrirent le pouvoir de la coopération et devinrent amis.

Mais tout le monde sait que les voies des dieux sont impénétrables, et outre la création d'un nouvel être, il advint que ce jour-ci Anu décida de cacher, parmi les signes cunéiformes de la grande Épopée de Gilgamesh, un terrible secret qui attiserait certaines convoitises dans l'avenir. Ce qui ne manqua pas de se produire.

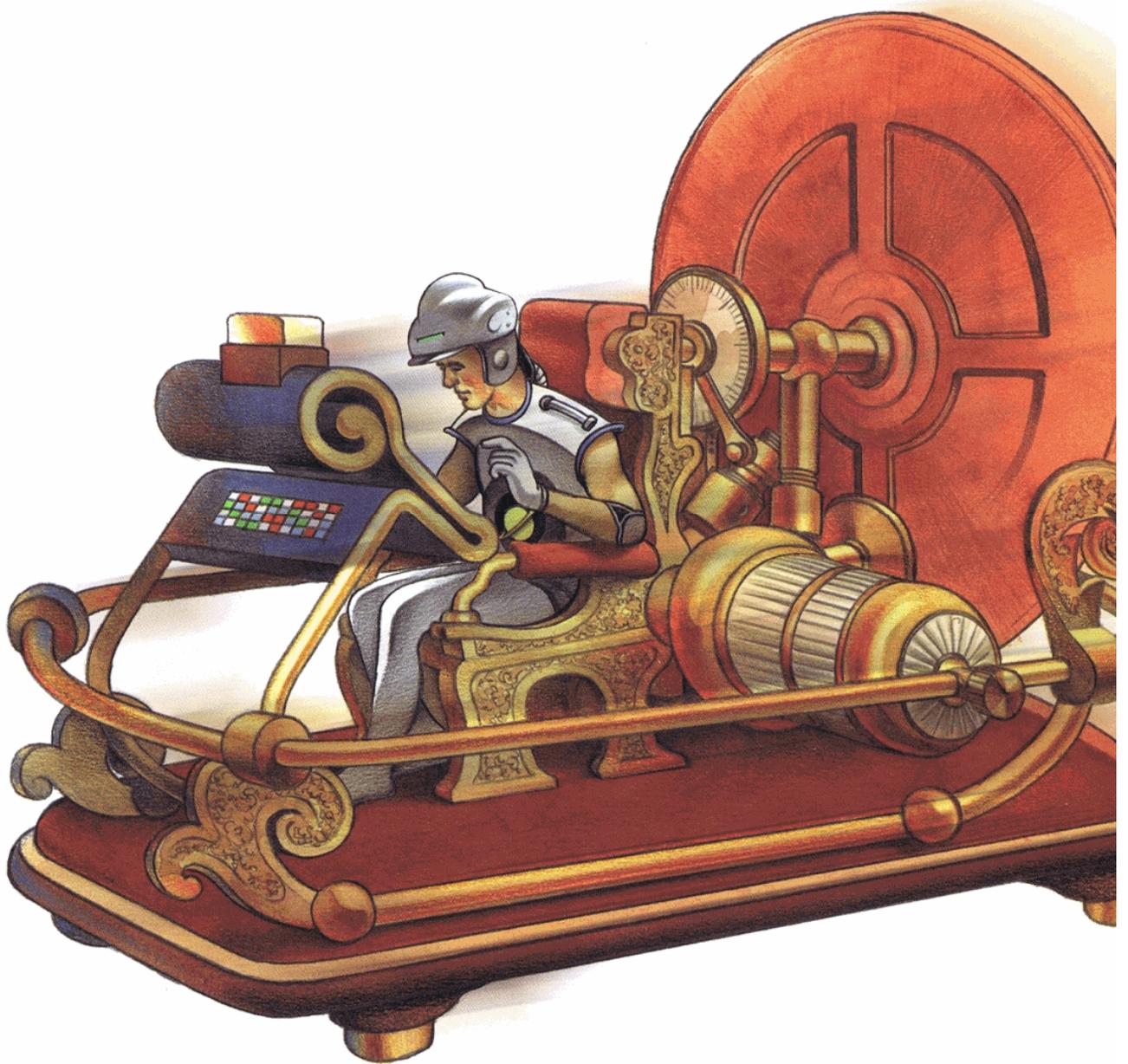
Dans un avenir encore lointain pour nous, un historien du nom de Enkidu découvrit les indices dissimulés dans les vieilles tablettes d'argiles. Mû par la curiosité et le démon de la recherche, il décida de tirer parti de la toute dernière technologie découverte à son époque, après des siècles et des siècles d'une culture novatrice, et se servit d'une machine à remonter le temps pour se rendre dans la cité d'Uruk, à l'époque où Gilgamesh régnait despotiquement.

Gilgamesh comprit aussitôt le défi que représentait la présence d'Enkidu, et tous deux s'affrontèrent sans pitié. Gilgamesh, usant de sa force et de son intelligence, et Enkidu avec le pouvoir et le savoir que lui conférait la technologie dont il jouissait : cellule d'énergie, cristal de données, hydroliseur omnivore, neurofouet, séquenceur stochastique, yoctomedic, transformateur cananéen, implant cérébral de prognose audiovisuelle, rénovateur téléologique, transporteur télékinétique, générateur de chaos, et un long, très long etcetera.

Mais la machine à remonter le temps fut irrémédiablement détruite lors de ces durs et terribles affrontements, et Enkidu se retrouva prisonnier de ce passé, découvrant à sa grande surprise qu'il faisait lui-même désormais partie des plus vieilles légendes sumériennes.

Dès qu'il comprit qu'il était condamné à vivre dans le lointain passé de la culture sumérienne, Enkidu, changea radicalement d'attitude, s'opposa aux desseins d'Anu et se lia finalement d'amitié avec Gilgamesh, à qui il conta les merveilles de l'innovation et les nouvelles technologies qui devraient naître dans l'avenir qui leur étaient désormais prosrites. Toutefois, tous deux jouissaient des secrets alors réservés aux élus des dieux, tels que la voyance ou la faculté de déclencher des cataclysmes dévastateurs.

Mais, il y a 4700 ans, on croyait fermement au pouvoir des dieux, à la source de jouvence et à l'immortalité. Et, de la même façon qu'Enkidu expliquait à Gilgamesh les merveilles de l'innovation et des nouvelles technologies qui allaient apparaître dans l'avenir, Gilgamesh convainquit Enkidu de la possibilité d'accéder à l'immortalité et d'arriver ainsi à vivre cet avenir par eux-mêmes.



Gilgamesh savait que les dieux avaient concédé l'immortalité au sage Utnapishtim ainsi qu'à son épouse (il n'est pas bon que l'homme reste seul...), mais le sage lui expliqua que ce que les dieux avaient fait avec lui en lui offrant l'immortalité était un événement unique, aussi extraordinaire que le Déluge Universel et ne pouvait donc se répéter.

Voilà comment les tablettes de l'Épopée de Gilgamesh narrent l'aventure désespérée de Gilgamesh et d'Enkidu pour atteindre l'immortalité, s'affrontant entre eux dans un premier temps puis, ensemble, collaborant avec acharnement pour parvenir à être immortels et, alors, pouvoir accéder aux merveilles de l'avenir.

En réalité, personne ne sait s'ils y arrivèrent, les tablettes sumériennes ne disent rien à ce sujet. En revanche nous savons que le secret qui poussa Enkidu à entreprendre la plus grande aventure de sa vie et qui, selon les desseins d'Anu, renferme une promesse infinie (l'immortalité peut-être ?) se trouve à l'intérieur de minuscules tablettes d'argile couvertes de signes cunéiformes... Des tablettes similaires à celles qu'on utilise dans le jeu **Enkidu, le voyageur du temps**. Les joueurs sont amis du héros sumérien, et essaieront d'obtenir de nouvelles tablettes couvertes de signes cunéiformes pour déchiffrer l'énigme qu'elles renferment et atteindre eux aussi... l'immortalité ? Pour relever leurs défis, ils devront collaborer, s'aider et négocier entre eux, prendre des risques et des décisions, au cours de deux périodes : la phase d'initiation aux secrets des dieux de Sumer, et celle du plein développement des technologies qui apparaîtront dans l'avenir.

# Enkidu

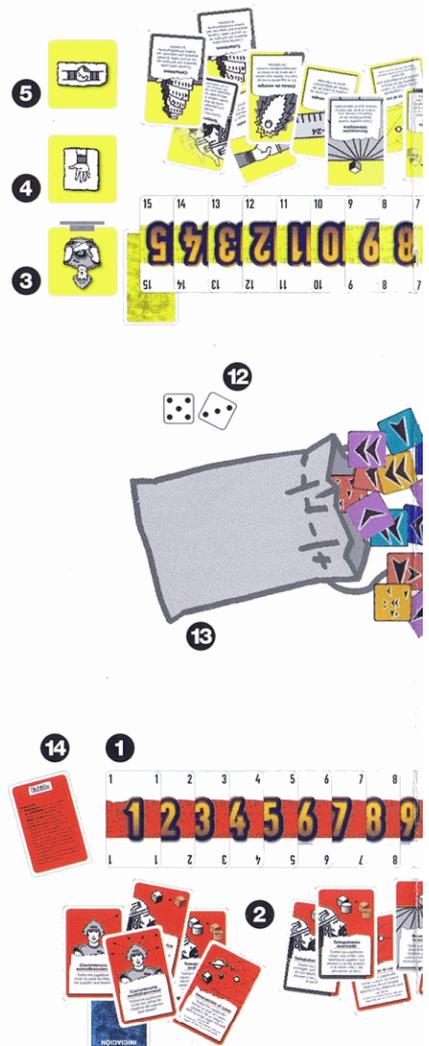
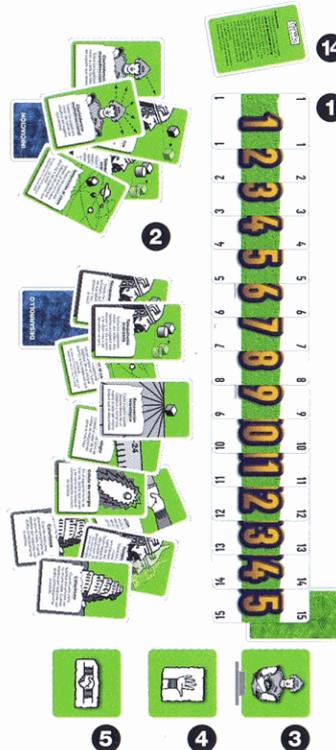
LE VOYAGEUR DU TEMPS

## Matériel

- 1 15 cartes "Acquisition de tablettes" (numérotées de 1 à 15) pour chaque joueur.
- 2 15 cartes "Événements" pour chaque joueur, 5 "Phase d'initiation" et 10 "Phase de développement technologique".
- 3 1 marqueur d'identification pour chaque joueur.
- 4 1 marqueur "Veto" pour chaque joueur.
- 5 1 marqueur "Négociation / Négociation interdite" pour chaque joueur.
- 6 12 cartes "Mission".
- 7 32 cartes "Objectif".
- 8 108 tablettes avec des lettres cunéiformes (5 lettres distinctes en 5 couleurs x 4 + 8 jokers).
- 9 2 tables de répartition des tablettes.
- 10 1 sablier d'une minute.
- 11 1 marqueur "Machine à remonter le temps".
- 12 2 dés à six faces.
- 13 1 sac en toile.
- 14 4 cartes de résumé des règles.
- 15 1 carnet de résultats.

Reparto de tabillas

tabilla	Primer	Segunda	Tercer
2	2	0	0
3	2	1	0
4	3	1	0
5	3	2	0
6	4	2	0
7	4	2	1
8	5	2	1
9	5	3	1
10	6	3	1
11	6	3	2
12	7	3	2
13	7	4	2
14	8	4	2
15	8	5	2
16	9	5	2
17	9	5	3
18	10	5	3
19	10	6	3
20	11	6	3
21	11	7	3
22	12	7	3
23	12	7	4
24	13	7	4
25	13	8	4



## Préparation

Chaque joueur reçoit les 15 cartes *Acquisition de tablettes* 1, les 15 cartes *Événement* 2, la carte *Résumé des règles* 14 et les marqueurs d'identification 3, de veto 4 et de négociation 5 de la même couleur. Les marqueurs d'identification s'installent sur un support. On garde en main les cartes *Acquisition* et *Événement*, sans que les autres joueurs puissent les voir.

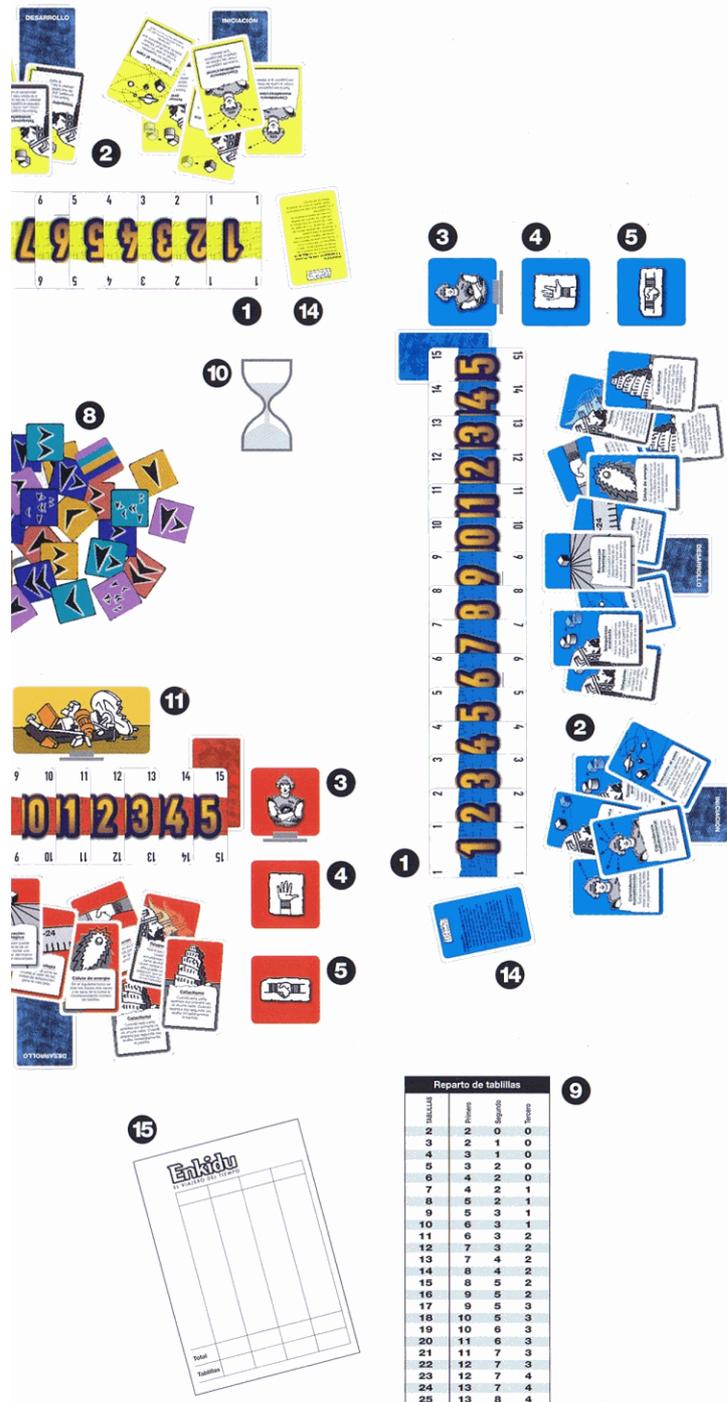
On mélange les cartes de *Mission* 6 et on en donne une à chaque joueur. Les autres sont retirées du jeu sans que personne ne les regarde. Les cartes de *Mission* sont secrètes, on ne peut en aucun cas les montrer aux autres joueurs, sauf pour carte *Événement*.

On sépare les cartes *Objectif* 7 en quatre piles (selon leurs symboles), on les mélange séparément, et on en donne trois de différentes piles à chaque joueur. Un joueur ne peut avoir d'objectif se référant à lui-même. Si cela arrive, il devra remplacer sa carte par une autre, en faisant attention à choisir une carte d'une pile différente de celles de ses autres objectifs. Les objectifs restants sont retirés du jeu sans que personne ne les regarde. Les cartes de *Objectif* sont secrètes, on ne peut en aucun cas les montrer aux autres joueurs, sauf pour carte *Événement*.

On laisse momentanément de côté les cartes *Événement* de la *Phase de développement technologique*, qui seront utilisées ultérieurement.

On mélange les tablettes 8 et on les met dans le sac 13. On en retire 10 du jeu sans que personne ne les voit (elles ne seront pas utilisées durant la partie). On place les deux dés 12, les *tables de distribution* 9 et le sablier 10 à la portée de tous les joueurs.

On insère la *Machine à remonter le temps* 11 sur un support. Le dernier joueur à avoir voyagé dans l'avenir la place devant lui et la partie peut commencer. Si personne n'a voyagé dans l'avenir, on choisira le premier joueur au hasard. Ce joueur devra également noter les résultats 15 à la fin de la partie.



## Le Défi

**Chaque joueur doit accomplir sa propre mission et atteindre ses objectifs. Pour cela ils devront coopérer.**

## Règles pour quatre joueurs

Une partie d'**Enkidu, le voyageur du temps** se déroule en deux périodes et plusieurs tours de jeu : six pendant la phase d'initiation et neuf au maximum pendant la phase de développement technologique.

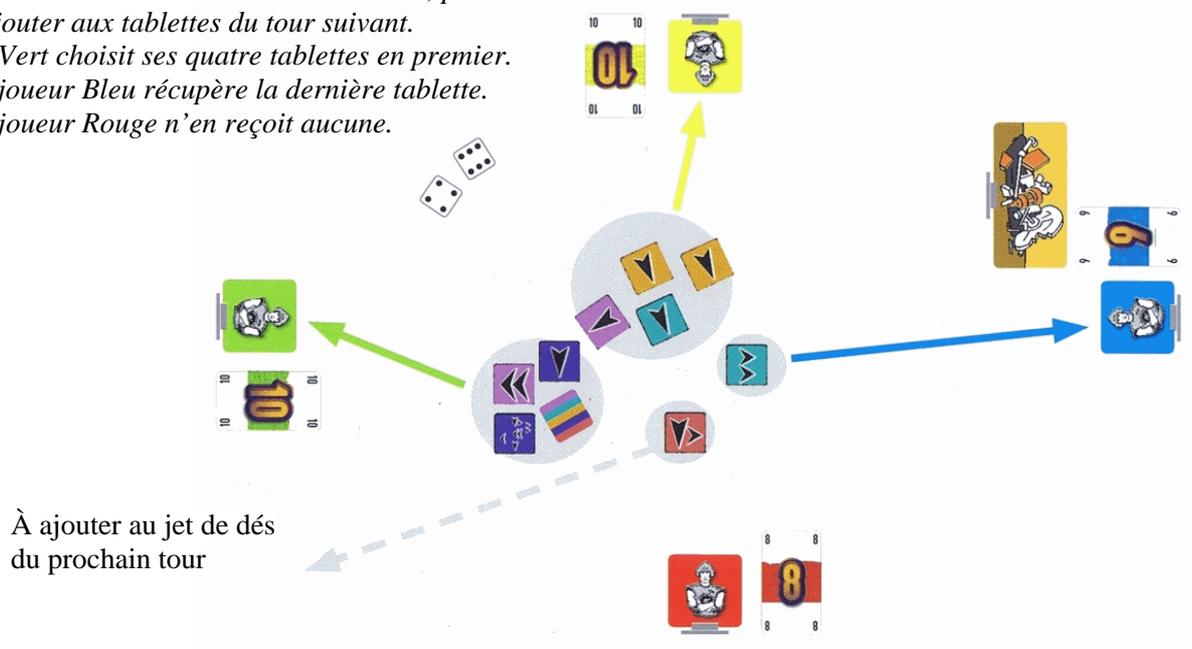
### Phase d'initiation

Les joueurs choisissent en secret deux de leurs cartes *Événement de la Phase d'initiation* et se défaussent des autres. Les huit cartes choisies sont mélangées et placées au centre de la table, face cachée. On écarte les deux premières sans que personne ne les voie. Restent 6 cartes qu'on utilisera pour les six tours de jeu de cette phase.

Chaque tour se déroule de la façon suivante :

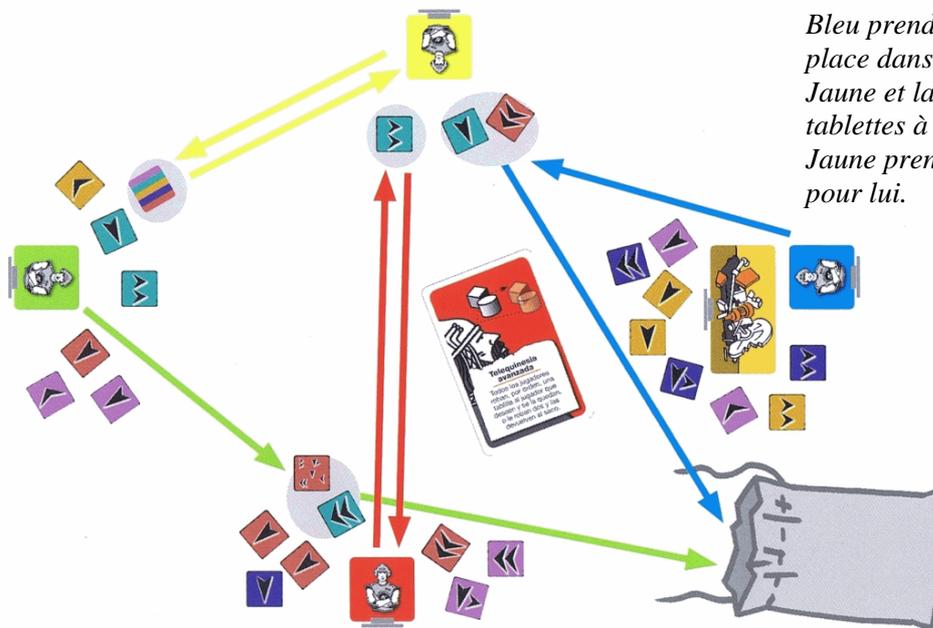
1. Le joueur qui a la *Machine à remonter le temps* lance les deux dés et pioche au hasard, dans le sac, autant de tablettes que le résultat des dés. Les tablettes sont placées face visible.
2. Les joueurs **choisissent simultanément une de leurs cartes Acquisition et la révèlent** en même temps. Les joueurs choisissent et se partagent les tablettes selon la valeur des cartes jouées (de la plus haute à la plus basse) et selon les indications de la *table de répartition* des tablettes. Ils les placent devant eux, face visible. En cas d'égalité pour la carte la plus haute, les joueurs se partagent les tablettes revenant au premier et au deuxième, en commençant par le joueur qui possède la *Machine à remonter le temps* ou qui se trouve le plus près d'elle, dans le sens des aiguilles d'une montre. Si le nombre est indivisible, les tablettes restantes s'ajouteront à celles du tour suivant. On procède de la même façon s'il y a égalité pour les autres positions (entre deuxième et troisième ou troisième et quatrième).

*Les joueurs Vert et Jaune se partagent huit tablettes et laissent la neuvième de côté, pour l'ajouter aux tablettes du tour suivant.  
Le Vert choisit ses quatre tablettes en premier.  
Le joueur Bleu récupère la dernière tablette.  
Le joueur Rouge n'en reçoit aucune.*



Les cartes d'*Acquisition* utilisées ne pourront plus être jouées. Les joueurs les laissent sur la table face visible.

3. Ensuite, on révèle une carte d'Événement et on en applique les effets, en commençant par le joueur qui détient la *Machine à remonter le temps* et en suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Les tablettes données ou prises suite à l'effet d'une carte Événement ne peuvent plus changer de main (être données ou prises à nouveau) pendant ce tour. L'application des Événements est obligatoire, sauf si un joueur n'est pas en mesure de les appliquer.



Bleu prend deux tablettes à Jaune et les replace dans le sac, Rouge prend une tablette à Jaune et la garde pour lui, Vert prend deux tablettes à Rouge et les replace dans le sac, Jaune prend une tablette à Vert et la garde pour lui.

4. Le joueur qui détient la *Machine à remonter le temps* la passe au joueur situé à sa gauche et on commence un nouveau tour de jeu.

## Négociation

À tout moment un joueur peut proposer une négociation en privé avec un autre, en utilisant le marqueur correspondant (par exemple la fin de la phase d'initiation est un bon moment pour cela). Cette négociation peut-être interdite par un autre joueur, qui utilisera pour ce faire son propre marqueur de Négociation/Négociation interdite. Cette interdiction ne peut pas être annulée à son tour par un autre joueur. S'il n'y a aucune interdiction, on retourne le sablier et les deux joueurs auront une minute maximum pour négocier. Ils pourront aller dans une autre pièce s'ils le désirent, mais devront respecter le temps imparti d'une minute.

Durant les négociations, on ne peut pas se montrer les cartes *Mission* ou *Objectif*. Lors d'une négociation, les deux joueurs peuvent se donner des informations de tout type (vraies ou fausses) et peuvent s'échanger jusqu'à 2 tablettes. S'ils échangent des tablettes, il doivent le faire publiquement. Les fiches de négociation sont défaussées une fois utilisées.



## Phase de développement technologique

La phase d'initiation se termine après les six premiers tours jeu et commence alors la phase de développement technologique. Chaque joueur choisit, secrètement, trois de ses cartes *Événement de la phase de développement technologique* avec lesquelles on forme un nouveau talon que l'on place au centre de la table, face cachée. Les cartes restantes sont retirées du jeu.

Cette période se joue de la même façon que la Phase d'initiation, avec un changement :

5. Une fois qu'auront été appliqués les effets de l'*Événement* et avant que la *Machine à remonter le temps* ne change de main, chaque joueur **peut donner une de ses tablettes** à qui il veut.



### Veto

Pendant la Phase de développement technologique, immédiatement après qu'on a révélé la carte *Événement*, un joueur peut essayer (une seule fois par partie et par joueur) d'en annuler les effets au moyen de son marqueur de Veto. En cas de Veto, les joueurs décident entre eux s'il est appliqué ou non. S'ils sont tous d'accord, on applique la décision. Sinon, ils jouent simultanément une carte d'Acquisition de tablettes et la révèlent en même temps. Le joueur qui a joué la carte la plus haute décide si le veto est appliqué ou non. En cas d'égalité, c'est le joueur qui détient la *Machine à remonter le temps* ou celui qui se trouve le plus près d'elle, dans le sens des aiguilles d'une montre qui décidera. Un Veto ne peut s'appliquer pour annuler un autre Veto. Une fois utilisé, le marqueur est retiré du jeu..

## Fin de la partie

La partie se termine:

- a) suite à une carte *Événement*
- b) quand il n'y pas suffisamment de tablettes dans le sac pour atteindre le résultat des dés.
- c) quand les joueurs ont épuisé toutes leurs cartes *Acquisition de tablettes*

Gains: 5 points pour sa mission complétée et 3 par objectif atteint. En cas d'égalité de tablettes, sur une Mission ou un objectif, on les considèrera tous deux atteints. *Par exemple, dans la partie de la page suivante 11 de la règle espagnole, le joueur Bleu a pour Mission d'être celui qui a le maximum de tablettes de couleur ocre. Le joueur Bleu et le joueur Jaune ont tous deux 6 tablettes de cette couleur. On considère alors que Bleu a accompli sa Mission.*

Le joueur qui obtient le plus de points gagne la partie. En cas d'égalité, c'est celui qui possède le plus de tablettes qui l'emporte.

Les jokers peuvent être comptabilisés plusieurs fois, pour la Mission *et* pour les objectifs et chaque peuvent avoir une valeur différente.



## Règles pour trois joueurs

On retire tout les éléments de jeu verts (marqueur d'identification, Veto et Négociation, cartes d'Acquisition et d'Événement). On retire également les huit Objectifs auxquels participe le joueur vert, ceux surmontés du symbole *scarabée*.

Pour le reste, le jeu est le même que pour quatre joueurs.

## Règles pour une partie plus courte

On retire les cartes *Acquisition* 13, 14 et 15 des quatre joueurs. On retire une tablette de chaque lettre et couleur (25 en tout). La Phase d'initiation ne dure que cinq tour, aussi, dans le talon de cartes *Événement* il ne peut y avoir que 5 cartes. La Phase de développement technologique dure un maximum de sept tours. Avant de commencer la Phase de développement technologique, les joueurs ne choisissent que deux cartes *Événement* au lieu de trois.

## Résumé des règles

### Préparation

1. Chaque joueur prend les 15 cartes *Acquisition de tablettes*, les 15 cartes *Événement*, la carte *Résumé des règles* et les marqueurs d'identification, de veto et de négociation de la même couleur.
2. On donne une carte *Mission* et 3 cartes *Objectif* (de 3 piles différentes) à chaque joueur
3. On met les tablettes dans le sac. On en retire 10 du jeu sans les regarder. On place les deux dés, les *tables de distribution* et le sablier à la portée de tous les joueurs.
4. Le dernier joueur à avoir voyagé dans l'avenir prend la *Machine à remonter le temps*

### Phase d'initiation

Les joueurs choisissent en secret deux cartes *Événement*. Tous les tours se dérouleront de la façon suivante :

1. le joueur en possession de la *Machine à remonter le temps* lance deux dés et pioche autant de tablettes du sac.
2. les joueurs jouent simultanément une carte *Acquisition*. On procède à la répartition des cartes dans l'ordre décroissant des valeurs des cartes jouées.
3. On retourne la première carte *Événement* et on en applique les effets
4. La *Machine à remonter le temps* passe au joueur de gauche

### Phase de développement technologique

Les joueurs choisissent en secret 3 cartes *Événement*. On joue comme lors de la phase précédente, avec un changement :

5. Une fois les effets de l'*Événement* appliqués, chaque joueur peut donner une de ses tablettes au joueur de son choix

## Résumé des règles

### Préparation

1. Chaque joueur prend les 15 cartes *Acquisition de tablettes*, les 15 cartes *Événement*, la carte *Résumé des règles* et les marqueurs d'identification, de veto et de négociation de la même couleur.
2. On donne une carte *Mission* et 3 cartes *Objectif* (de 3 piles différentes) à chaque joueur
3. On met les tablettes dans le sac. On en retire 10 du jeu sans les regarder. On place les deux dés, les *tables de distribution* et le sablier à la portée de tous les joueurs.
4. Le dernier joueur à avoir voyagé dans l'avenir prend la *Machine à remonter le temps*

### Phase d'initiation

Les joueurs choisissent en secret deux cartes *Événement*. Tous les tours se dérouleront de la façon suivante :

1. le joueur en possession de la *Machine à remonter le temps* lance deux dés et pioche autant de tablettes du sac.
2. les joueurs jouent simultanément une carte *Acquisition*. On procède à la répartition des cartes dans l'ordre décroissant des valeurs des cartes jouées.
3. On retourne la première carte *Événement* et on en applique les effets
4. La *Machine à remonter le temps* passe au joueur de gauche

### Phase de développement technologique

Les joueurs choisissent en secret 3 cartes *Événement*. On joue comme lors de la phase précédente, avec un changement :

5. Une fois les effets de l'*Événement* appliqués, chaque joueur peut donner une de ses tablettes au joueur de son choix

## Résumé des règles

### Préparation

1. Chaque joueur prend les 15 cartes *Acquisition de tablettes*, les 15 cartes *Événement*, la carte *Résumé des règles* et les marqueurs d'identification, de veto et de négociation de la même couleur.
2. On donne une carte *Mission* et 3 cartes *Objectif* (de 3 piles différentes) à chaque joueur
3. On met les tablettes dans le sac. On en retire 10 du jeu sans les regarder. On place les deux dés, les *tables de distribution* et le sablier à la portée de tous les joueurs.
4. Le dernier joueur à avoir voyagé dans l'avenir prend la *Machine à remonter le temps*

### Phase d'initiation

Les joueurs choisissent en secret deux cartes *Événement*. Tous les tours se dérouleront de la façon suivante :

1. le joueur en possession de la *Machine à remonter le temps* lance deux dés et pioche autant de tablettes du sac.
2. les joueurs jouent simultanément une carte *Acquisition*. On procède à la répartition des cartes dans l'ordre décroissant des valeurs des cartes jouées.
3. On retourne la première carte *Événement* et on en applique les effets
4. La *Machine à remonter le temps* passe au joueur de gauche

### Phase de développement technologique

Les joueurs choisissent en secret 3 cartes *Événement*. On joue comme lors de la phase précédente, avec un changement :

5. Une fois les effets de l'*Événement* appliqués, chaque joueur peut donner une de ses tablettes au joueur de son choix

## Résumé des règles

### Préparation

1. Chaque joueur prend les 15 cartes *Acquisition de tablettes*, les 15 cartes *Événement*, la carte *Résumé des règles* et les marqueurs d'identification, de veto et de négociation de la même couleur.
2. On donne une carte *Mission* et 3 cartes *Objectif* (de 3 piles différentes) à chaque joueur
3. On met les tablettes dans le sac. On en retire 10 du jeu sans les regarder. On place les deux dés, les *tables de distribution* et le sablier à la portée de tous les joueurs.
4. Le dernier joueur à avoir voyagé dans l'avenir prend la *Machine à remonter le temps*

### Phase d'initiation

Les joueurs choisissent en secret deux cartes *Événement*. Tous les tours se dérouleront de la façon suivante :

1. le joueur en possession de la *Machine à remonter le temps* lance deux dés et pioche autant de tablettes du sac.
2. les joueurs jouent simultanément une carte *Acquisition*. On procède à la répartition des cartes dans l'ordre décroissant des valeurs des cartes jouées.
3. On retourne la première carte *Événement* et on en applique les effets
4. La *Machine à remonter le temps* passe au joueur de gauche

### Phase de développement technologique

Les joueurs choisissent en secret 3 cartes *Événement*. On joue comme lors de la phase précédente, avec un changement :

5. Une fois les effets de l'*Événement* appliqués, chaque joueur peut donner une de ses tablettes au joueur de son choix

## Cartes d'événement

### Phase d'initiation

#### *Télékinésie simple*

Dans l'ordre du tour de jeu, tous les joueurs remettent, deux de leurs tablettes au joueur de leur choix ou les remettent dans le sac.

#### *Télékinésie avancée*

Dans l'ordre du tour de jeu, tous les joueurs peuvent soit prendre une tablette à un joueur de leur choix et la conserver, soit prendre deux tablettes d'un joueur et les remettre dans le sac.

#### *Invocation du chaos*

Tous les joueurs prennent, au hasard, un nouvel Objectif, d'une pile différente des trois autres qu'ils possèdent déjà. Si cet événement se produit pour la deuxième fois, il ne se passe rien.

#### *Voyance multidirectionnelle*

Tous les joueurs peuvent regarder les objectifs d'un joueur de leur choix.

#### *Voyance unidirectionnelle*

Tous les joueurs peuvent regarder la carte Mission d'un joueur de leur choix.

### Phase de développement technologique

#### *Télékinésie simple*

Dans l'ordre du tour de jeu, tous les joueurs remettent, deux de leurs tablettes au joueur de leur choix ou les remettent dans le sac.

#### *Télékinésie avancée*

Dans l'ordre du tour de jeu, tous les joueurs peuvent soit prendre deux tablettes à un joueur de leur choix et les conserver, soit prendre trois tablettes d'un joueur et les remettre dans le sac.

#### *Téléportation*

Tous les joueurs jouent simultanément une carte *Acquisition*. Celui qui joue la carte la plus haute peut changer de position avec un autre joueur (*seuls les joueurs changent de place, pas leurs éléments de jeu – marqueurs, cartes et tablettes*)

#### *Rénovation téléologique*

Chaque joueur peut se défaire d'un objectif et en prendre un nouveau, de la même catégorie que celui dont il vient de se débarrasser.

#### *Négociation*

Pendant une minute, tous les joueurs peuvent négocier, publiquement ou en privé.

#### *Nanotechnologie*

Au prochain tour, la valeur des cartes *Acquisition* sera inversée : la plus basse l'emportera.

#### *Invocation du chaos*

Tous les joueurs prennent, au hasard, un nouvel Objectif, d'une pile différente des trois autres qu'ils possèdent déjà. Si cet événement se produit pour la deuxième fois, il ne se passe rien.

#### *Cataclysme (2)*

La première fois que cette carte apparaît, il ne se passe rien. La seconde fois, la partie se termine immédiatement.

#### *Cellule d'énergie*

Au prochain tour, on lancera les dés deux fois et on tirera du sac un nombre de tablette égal à la somme des deux lancés.

## Cartes Mission

5 cartes “*Ganas si eres el jugador que tiene más tablillas con el signo □*”

- Vous gagnez si vous êtes le joueur qui possède le plus de tablettes avec le signe ▼
- Vous gagnez si vous êtes le joueur qui possède le plus de tablettes avec le signe ▼►
- Vous gagnez si vous êtes le joueur qui possède le plus de tablettes avec le signe ◀
- Vous gagnez si vous êtes le joueur qui possède le plus de tablettes avec le signe ►►
- Vous gagnez si vous êtes le joueur qui possède le plus de tablettes avec le signe ◀◀

5 cartes “*Ganas si eres el jugador que tiene más tablillas de color □*”

- Vous gagnez si vous êtes le joueur qui possède le plus de tablettes de couleur bleu foncé
- Vous gagnez si vous êtes le joueur qui possède le plus de tablettes de couleur bleu clair
- Vous gagnez si vous êtes le joueur qui possède le plus de tablettes de couleur jaune
- Vous gagnez si vous êtes le joueur qui possède le plus de tablettes de couleur violette
- Vous gagnez si vous êtes le joueur qui possède le plus de tablettes de couleur rouge

1 carte “*Ganas si tienes dos tablillas distintas de cada color*”

- Vous gagnez si vous avez deux tablettes différentes de chaque couleur

1 carte “*Ganas si tienes dos series de cinco signos distintos*”

- Vous gagnez si vous avez deux séries de cinq signes différents

## Cartes Objectifs

4 cartes “*Ganas si el jugador □ consigue su Misión.*”

- Vous gagnez si le joueur [Jaune, Bleu, Rouge, Vert] remplit sa mission.  
Si vous êtes le joueur [Jaune, Bleu, Rouge, Vert], vous devez remplacer cette carte par une autre du même bloc.

4 cartes “*Ganas si el jugador □ no consigue su Misión.*”

- Vous gagnez si le joueur [Jaune, Bleu, Rouge, Vert] ne remplit pas sa mission.  
Si vous êtes le joueur [Jaune, Bleu, Rouge, Vert], vous devez remplacer cette carte par une autre du même bloc.

4 cartes “*Ganas si el jugador □ es el que tiene más tablillas.*”

- Vous gagnez si le joueur [Jaune, Bleu, Rouge, Vert] est celui qui possède le plus de tablettes.  
Si vous êtes le joueur [Jaune, Bleu, Rouge, Vert], vous devez remplacer cette carte par une autre du même bloc.

4 cartes “*Ganas si el jugador □ es el que tiene menos tablillas.*”

- Vous gagnez si le joueur [Jaune, Bleu, Rouge, Vert] est celui qui possède le moins de tablettes.  
Si vous êtes le joueur [Jaune, Bleu, Rouge, Vert], vous devez remplacer cette carte par une autre du même bloc.

8 cartes “*Ganas si el jugador □ es el que tiene más tablillas de color □.*”

- Vous gagnez si le joueur [Jaune, Bleu, Rouge, Vert] est celui qui possède le plus de tablettes de couleur [jaune, bleue claire, bleue foncée, rouge, violette].  
Si vous êtes le joueur [Jaune, Bleu, Rouge, Vert], vous devez remplacer cette carte par une autre du même bloc.

4 cartes “*Ganas si el jugador □ es el que tiene más tablillas con el signo □.*”

- Vous gagnez si le joueur [Jaune, Bleu, Rouge, Vert] est celui qui possède le plus de tablettes avec le signe [▼, ▼►, ◀, ►►]  
Si vous êtes le joueur [Jaune, Bleu, Rouge, Vert], vous devez remplacer cette carte par une autre du même bloc.

4 cartes “*Ganas si el jugador □ tiene tantas o más tablillas que el jugador de su derecha.*”

- Vous gagnez si le joueur [Jaune, Bleu, Rouge, Vert] a autant ou plus de tablettes que le joueur placé à sa droite.  
Si vous êtes le joueur [Jaune, Bleu, Rouge, Vert], vous devez remplacer cette carte par une autre du même bloc.