

VOREX

- Vorax extensio -

La **Vorax Extensio** (VOREX) est une plante carnivore invasive. Se nourrissant de champignons, d'insectes, d'eau et de lumière, elle s'étend dans la forêt, et dévore tout sur son passage.

Vous êtes l'une des 4 sous-espèces de cette plante. Disséminez-vous et prenez le contrôle des ressources de la forêt.

SOMMAIRE

Matériel.....	p.2	Agrandir la Forêt	p.5
Mise en place	p.3	Fleurir	p.5
Tour de mise en place	p.3	Les Ruines	p.6
But du jeu	p.4	Fin de la partie	p.6
Précision sur la lecture des tuiles Forêt	p.4	Règles du jeu en solo	p.7
Déroulement de la partie	p.4	Les Objectifs	p.8
Puier des ressources	p.5		

Comme un bon vin, ce jeu a mûri de longues années.

Merci à Dominique Le Tavernier d'avoir labouré la terre dans laquelle j'ai planté le pied de vigne.

Merci à Sébastien Pauchon de m'avoir indiqué les grappes à préserver et surtout celles à couper.

Merci à Clarisse d'avoir goûté plusieurs bouteilles expérimentales et parfois difficiles à boire quand je cherchais la voie à prendre.

Merci à Johanna d'avoir bu tout son saoul, toujours avec plaisir, tandis que le vin s'affinait.

Merci aux Salty Knights pour la mise en bouteille !

Bonne dégustation. J'espère que vous retrouverez, derrière l'apparente simplicité, la complexité, la richesse et l'équilibre qui vous donneront envie d'y revenir. Sans modération.

Timothée Decroix



Game design : Timothée Decroix

Édition : Pierre Gaudé

Design graphique et illustration :

Lucile Linguet

MATÉRIEL



22 tuiles Forêt réparties en 4 niveaux (le niveau de chaque tuile est indiqué au dos)



24 ressources blanches (Lumière)
 19 ressources jaunes (Champignons)
 19 ressources rouges (Insectes)
 19 ressources bleues (Eau)



4 plateaux de jeu aux couleurs des joueurs



15 tuiles Ruine



4 tuiles de départ (3 identiques et 1 pour le premier joueur)



1 bloc de score



11 tuiles Objectif (1 recto-verso, 5 marron et 5 vertes)



52 jetons Fleur carnivore (13 oranges, 13 roses, 13 violets, 13 verts)

MISE EN PLACE

1. Formez une réserve avec les ressources et les tuiles Ruine.
2. Mettez de côté les tuiles Forêt de niveau 0.
3. Sélectionnez toutes les tuiles Forêt de niveau 1, 2 et 3 en fonction du nombre de joueurs (indiqué sur le milieu du côté face des tuiles Forêt). À trois joueurs, prenez les tuiles 2 et 3 joueurs ; à 4 joueurs, prenez toutes les tuiles.



Tuile Forêt niveau 1



Tuile Forêt niveau 2



Tuile Forêt niveau 3



2 joueurs et plus



3 joueurs et plus

4. Formez une pioche face cachée avec, de bas en haut, les tuiles sélectionnées de niveau 3, puis 2, puis 1. Révélez les deux premières tuiles de la pioche ainsi formée et placez-les à côté de cette pioche.

TOUR DE MISE EN PLACE

En commençant par le premier joueur, chaque joueur pose sa tuile niveau 0 et sa tuile de départ. Il peut les poser dans l'ordre qu'il souhaite, et doit respecter les règles de pose de tuile (voir page 6 - Agrandir la forêt). Il pose ensuite un jeton Fleur sur sa tuile de départ.

Le premier joueur place ses tuiles, puis sa Fleur, et termine son tour.



Le second joueur fait de même, et ainsi de suite.

Voici un exemple de résultat possible à la fin de ce tour de mise en place :



Il est possible de former des Ruines lors de cette phase (voir page 6 - Les Ruines).

5. Placez d'un côté de la table la tuile Objectif recto-verso ainsi qu'une tuile Objectif verte et une tuile Objectif marron sélectionnées au hasard.

MODE FAMILIAL: Pour des parties plus simples, vous pouvez aussi jouer sans objectifs verts.

6. Chaque joueur reçoit :

- Les 13 jetons Fleur de sa couleur.
- Un plateau joueur.
- 1 ressource de chacune des couleurs    qu'il place dans la partie gauche de son plateau joueur. Ces ressources deviennent des jetons Rappel de production simplifiant l'action "puiser des ressources" (voir page 5 - Puiser des ressources).
- 4 ressources  qu'il place dans la partie droite de son plateau.
- Une tuile Forêt de niveau 0 piochée au hasard, qu'il place face cachée devant lui.
- Une tuile de départ.

7. Rangez le matériel restant dans la boîte.

8. Le joueur dont la tuile de départ possède des coléoptères est désigné premier joueur.

BUT DU JEU

Le joueur qui marque le plus de points de victoire ★ remporte la partie. Les joueurs marquent des points en fonction des trois tuiles Objectifs sélectionnées pour la partie. Certaines souches rapportent également des points de victoire.

PRÉCISION SUR LA LECTURE DES TUILES FORÊT

Chaque tuile Forêt est composée de 4 hexagones.



zone aride

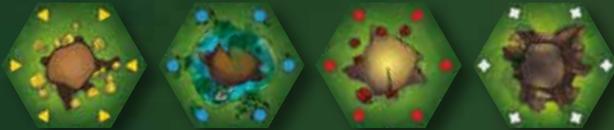
Une tuile Forêt peut comporter une ou plusieurs « zone aride » (qui restera inoccupée toute la partie), ou une Souche (sur laquelle un joueur peut poser un jeton Fleur).



Toutes les souches indiquent un « coût d'occupation », c'est-à-dire les ressources à dépenser pour poser un jeton Fleur sur cette Souche.

Il existe 3 sortes de Souches :

- **LES SOUCHES DE PRODUCTION** (Champignons, Eau, Insectes et Lumière), qui permettent de recevoir des ressources et de bénéficier de réductions aux coûts à payer pour s'étendre.



Précision : seule la tuile de départ offre une Souche de production de Lumière ✨.

- **LES SOUCHES D'ACTION**, qui permettent de bénéficier d'une action bonus.



Ces Souches indiquent l'action qui se déclenche (Fleurir, Puiser des ressources, Agrandir la forêt) lorsque le joueur pose un jeton Fleur sur cette souche.

- **LES SOUCHES DE POINTS**, qui rapportent ★ points de victoire en fin de partie.



Par exemple, cette souche rapportera 2 points au joueur qui la contrôle (Fleur posée dessus) à la fin de la partie.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les joueurs jouent dans le sens horaire en commençant par le premier joueur.

À son tour, un joueur doit effectuer **deux actions** (identiques ou différentes : il est tout à fait possible de faire deux fois la même action). Les actions possibles sont les suivantes : Puiser des ressources, Agrandir la forêt et Fleurir.

PUISER DES RESSOURCES

Prendre de la réserve les ressources produites par toutes vos Fleurs qui occupent des Souches de production et les placer dans l'espace dédié de votre plateau personnel.

Précision : les ressources à récupérer sont celles indiquées dans la partie Rappel de production de votre plateau joueur.

AGRANDIR LA FORÊT

1. Choisir une des deux tuiles Forêt disponibles et l'ajouter au plateau de jeu. La tuile posée doit avoir au moins un côté adjacent à une tuile déjà posée.

2. Si le joueur crée un trou de la taille d'un hexagone en posant la tuile, placez-y une tuile Ruine. Attention : il est interdit de fermer un trou de plus d'un hexagone.



Précision : le nombre de Ruines n'est pas limité par le matériel. Dans le cas rare où il n'y aurait plus de tuile Ruine disponible dans la réserve, considérez l'espace vide comme une ruine.

3. S'il y a des coléoptères sur la tuile, prenez les ressources qu'ils indiquent.

Précision : il peut y avoir entre zéro et trois coléoptères par tuile.



Par exemple, si ce coléoptère est présent sur la tuile posée, prenez une Ressource Champignon (jaune).

4. Enfin, retournez la première tuile de la pioche : il doit toujours y avoir deux tuiles disponibles.

FLEURIR

Par cette action, le joueur va poser un jeton Fleur de sa couleur sur la Souche non-occupée de son choix. Il devra pour cela en payer le coût puis, le cas échéant, bénéficier de l'effet.

Important : on ne peut jamais poser une Fleur sur un hexagone « zone aride ».

1. PAYER LE COÛT

Le coût d'occupation d'une Souche est indiqué sur cette même Souche. Cependant, ce coût peut être réduit : quand le joueur actif possède des Fleurs sur une ou plusieurs Souches de production qui sont reliées (par une chaîne continue de Fleurs du joueur) à la Souche sur laquelle il souhaite Fleurir, les ressources produites par ces Souches de production réduisent d'autant le coût d'occupation de la Souche.

Important : les Ressources lumière  servent de joker et peuvent être utilisées en remplacement de ressources d'autres couleurs.



Dans cet exemple, la Souche libre ne coûterait au joueur orange qu'une Ressource bleue (Eau). En effet, le prix de la Souche est réduit d'une Ressource rouge (Insectes) et d'une Ressource bleue (Eau) grâce à la production des Souches précédemment fleuries par le joueur et reliées à la Souche qu'il souhaite Fleurir.

Après avoir déduit les ressources éventuellement acheminées par le joueur depuis ses autres Souches fleuries, il ne lui reste plus qu'à payer, c'est-à-dire à remettre les ressources correspondantes dans la réserve globale.

2. POSER UN JETON FLEUR

Ensuite, posez un jeton Fleur sur la Souche en question.

S'il s'agit d'une Souche de production, prenez le jeton ressource équivalent et déplacez-le d'un cran vers la droite, sur la partie gauche du plateau personnel.



A) Espace de Rappel de production. Cet espace sert à vous remémorer en un coup d'œil les ressources que vous rapportent vos Fleurs afin de simplifier l'action « Prendre des ressources ».

Important : Ces jetons ne peuvent en aucun cas être dépensés.

B) Espace du plateau dédié aux ressources en votre possession, celles qui vous servent à payer lors d'une action « Fleurir ».

3. RÉALISER L'EFFET DE LA SOUCHE D'ACTION LE CAS ÉCHÉANT

Si le joueur Fleurit une Souche d'action, il peut immédiatement effectuer l'action indiquée en respectant les règles habituelles. Cette action ne compte pas dans la limite des deux actions par tour par joueur.

Précision : cette action bonus est facultative et il est possible de fleurir une Souche d'action même si on ne peut pas effectuer l'action.

FIN DE LA PARTIE

Lorsqu'un joueur pose son dernier jeton Fleur, il déclenche la fin de la partie. Il finit son tour normalement. Le tour de jeu se poursuit jusqu'à arriver au premier joueur.

Les joueurs comptent alors leurs points de victoire ★ en tenant compte des tuiles Objectif en jeu, sans oublier de compter les points que rapportent les Souches de points. Le joueur ayant le plus de points de victoire remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur à qui il reste le plus de ressources l'emporte.

LES RUINES



Lorsque la dernière souche présente autour d'une ruine est fleurie (quel que soit le nombre de souches), le joueur qui a le plus de Fleurs autour de cette Ruine doit immédiatement et gratuitement poser un jeton Fleur de sa couleur sur la Ruine.

Précision : les hexagones « zone aride » ne peuvent jamais fleurir et ne sont donc pas pris en compte.

Faire fleurir une Ruine ne compte pas dans la limite des deux actions par joueur par tour et peut être réalisée pendant le tour d'un autre joueur. En cas d'égalité, aucun joueur ne fait fleurir la Ruine.

Précision : si la pose du jeton Fleur sur la Ruine est déclenchée par la pose d'un jeton sur une Souche d'action, placez le jeton Fleur sur la Ruine avant d'appliquer l'effet de la Souche action.



RÈGLES DU JEU EN SOLO

Dans une partie solo, vous affrontez une Mauvaise herbe envahissante, qui croît sans avoir besoin de ressources. Pour gagner, vous devrez parvenir à poser tous vos jetons Fleur avant la Mauvaise herbe.

Appliquez les ajustements suivants aux règles normales :

Pour jouer en mode facile, prenez 6 ressources blanches au lieu de 4. Faites une mise en place classique pour 2 joueurs. Choisissez une couleur de plante pour vous et une pour la Mauvaise herbe. Cependant, il n'est pas nécessaire de lui donner de ressources, de tuile de départ ni de plateau personnel. Lors du tour de mise en place, placez seulement votre tuile de départ et deux tuiles Forêt de niveau zéro. La Mauvaise herbe ne place rien.

La partie se déroule en alternant votre tour (2 actions au choix) et le tour de la Mauvaise herbe (2 actions Fleurir). Vous commencez à jouer, et votre tour de jeu se déroule normalement.

Lors du tour de la Mauvaise herbe, effectuez pour elle deux actions fleurir  en tenant compte des règles suivantes :

- Posez un jeton Fleur de la Mauvaise herbe sur la Souche libre de votre choix. La Mauvaise herbe ne paye pas le coût de la pose du jeton Fleur.
- S'il s'agit d'une Souche d'action « Fleurir », vous devez poser un jeton Fleur supplémentaire pour la Mauvaise herbe.
- S'il s'agit d'une Souche d'action « Agrandir la forêt », posez une des deux tuiles Forêt disponibles où vous le souhaitez. Ne prenez pas les Ressources transportées par les coléoptères.
- Sur toutes les autres Souches, il ne se passe rien.

La partie prend fin immédiatement si :

- Il n'y a pas de Souches disponibles pour poser une Fleur de la Mauvaise herbe lorsque vous devez le faire : **vous avez perdu la partie.**
- La Mauvaise herbe pose son dernier jeton Fleur : **vous avez perdu la partie.**
- Vous avez posé tous vos jetons Fleur : **vous avez gagné !**

Si vous avez gagné, félicitations ! Calculez ensuite votre score comme d'habitude et découvrez le nom donné à votre sous-espèce de Vorex. Chaque ligne de votre fiche de score vous donnera un mot en fonction du nombre de points qui y figure. Associez les 4 mots obtenus dans l'ordre ci-dessous et vous obtenez le nom de votre sous-espèce.

	Moins de 30 : Petit	Entre 30 et 34 : Grand	Entre 35 et 37 : Redoutable	Plus de 37 : Monstrueux
	0 à 5 : Pissenlit	5 à 9 : Chardon	10 et plus : Roncier	
	0 à 5 : Commun	5 à 9 : Rampant	10 et plus : Invasif	
	0 : Des prairies	2 : Des broussailles	4 : Des sorcières	6 : Du diable

Vous jouiez en mode facile? Ajoutez " de chez mémé" à la fin de votre nom.

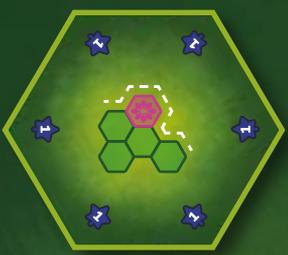
LES OBJECTIFS

-  Fleur du joueur
-  Zone colonisable
-  Fleur adverse
-  Zone aride
-  Ruine
-  ---- Limite
-  Objectifs conseillés pour une première partie.

Important: Un groupe de Fleurs peut être composé d'une seule Fleur. Si deux de vos groupes fusionnent, ils ne forment plus qu'un groupe.



1 par jeton Fleur posé (obligatoire)



1 par jeton Fleur à la lisière de la forêt

Précision : La lisière de la forêt est l'ensemble des hexagones qui ne sont pas entièrement entourés en fin de partie



2 par tuile Forêt dont vous avez colonisé toutes les Souches



1 par jeton Fleur adjacent à au moins 2 zones arides

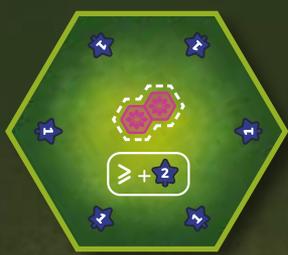


1 par Ruine adjacente à au moins 1 de vos jetons Fleur

Précision : chaque ruine vous rapporte au maximum **1**



1 par tuile Forêt sur laquelle vous avez au moins 1 jeton Fleur



1 par groupe de Fleur(s) + **2** pour le ou les joueurs ayant le plus grand nombre de groupes



2 par Fleur de votre plante adjacente à au moins 2 Fleurs adverses



2 par groupe de Fleur(s) contenant au moins une Souche de production



1 par Fleur qui touche au maximum 2 Fleurs de votre plante



3 par groupe de 3 Fleurs ou plus