



4 ou 6



10+



40min

STADIUM

TM



BITBOX™



LES MEILLEURS ATHLÈTES DES BLUE STARZ ET DES RED SUNZ SONT ATTENDUS SUR LA PISTE D'ATHLÉTISME !

Vous vous êtes entraîné toute votre vie pour cet événement. À vous de montrer ce que vous valez, mais gardez en tête que vous serez plus fort en équipe. Gérez au mieux vos efforts durant toutes les épreuves pour que votre nation respandisse en remportant un maximum de médailles !

MATÉRIEL

MATÉRIEL DU JEU



16 tuiles Épreuve



2 plateaux Médailles



6 plateaux Athlète



1 jeton Premier joueur



1 jeton Ballon de Basket

MATÉRIEL DE LA CONSOLE



1 manette par joueur



2 cubes par joueur
(de la même couleur que les manettes)



Une dizaine de cubes neutres



1 dé blanc, 1 dé bleu, 1 dé rouge, 1 dé jaune, 1 dé vert

APERÇU ET BUT DU JEU

Grâce à votre manette, décidez de la quantité d'Énergie que vous souhaitez dépenser dans l'Épreuve en cours. Chaque Épreuve étant différente, il vous faudra être sur la même longueur d'onde que vos partenaires d'Équipe pour être capable de tenir la distance, et remporter ainsi un maximum de Médailles à l'issue de 10 Épreuves. Chaque type de Médaille rapporte un certain nombre de points. L'Équipe ayant le plus de points de victoire à la fin de la partie remporte la victoire.

ÉLÉMENTS DE JEU

TUILES ÉPREUVE

Les tuiles Épreuve sont de trois types : les tuiles Épreuve standard, les tuiles Épreuve repos et les tuiles Épreuve finale. Chaque type de tuile se reconnaît à son verso. Tous les rectos sont différents. Lorsque les Épreuves sont mises en place, elles forment une piste d'athlétisme. Le déroulement de chacune d'entre elles est expliqué en détail dans le **livret d'explication des Épreuves**.



Verso d'une tuile Épreuve standard (x9)



Verso d'une tuile Épreuve repos (x3)



Verso d'une tuile Épreuve finale (x4)

PLATEAUX MÉDAILLES

Chaque Équipe possède son plateau Médailles. Ces plateaux se placent de part et d'autre de 10 tuiles Épreuve et permettent de faire le compte des Médailles remportées par chacune des deux Équipes.



PLATEAUX ATHLÈTE

Les plateaux Athlète sont bleus ou rouges. Deux pistes permettent à chaque joueur d'indiquer différentes valeurs qui lui sont propres. La piste d'Énergie permet de connaître l'Énergie qu'il vous reste. La piste de Score permet de se souvenir du Score réalisé pendant l'Épreuve en cours.



JETON PREMIER JOUEUR

Ce jeton a une face rouge et une face bleue, les mêmes couleurs que les Équipes. Ce jeton permet de définir quel joueur commence lorsqu'une Épreuve ne se déroule pas en simultanément pour tous les joueurs.



JETON BALLON

Le jeton Ballon sert uniquement lors de l'Épreuve de Basket-ball. Il permet de savoir quel joueur est en possession du ballon.



CUBES NEUTRES

Les cubes neutres servent lors de certaines Épreuves. Ils permettent d'indiquer certains éléments, comme l'état d'avancement de l'Épreuve, directement sur la tuile.



CUBES DE COULEUR

Les cubes de couleur sont spécifiques à chaque joueur. Ils permettent d'indiquer, sur son plateau Athlète, l'Énergie restante ainsi que le score réalisé par chaque joueur.



DÉS

Les dés sont utilisés dans différentes Épreuves. Ils permettent de définir aléatoirement à quel point vous réussissez ou non une Épreuve.



LIVRET D'EXPLICATION DES ÉPREUVES

Ce livret décrit le déroulement de chaque Épreuve.



MISE EN PLACE

1

Prenez les **9 tuiles Épreuve standard**, mélangez-les et **placez-en 6 au hasard**, face cachée, comme indiqué sur l'illustration. Remettez les 3 tuiles restantes dans la boîte.

2

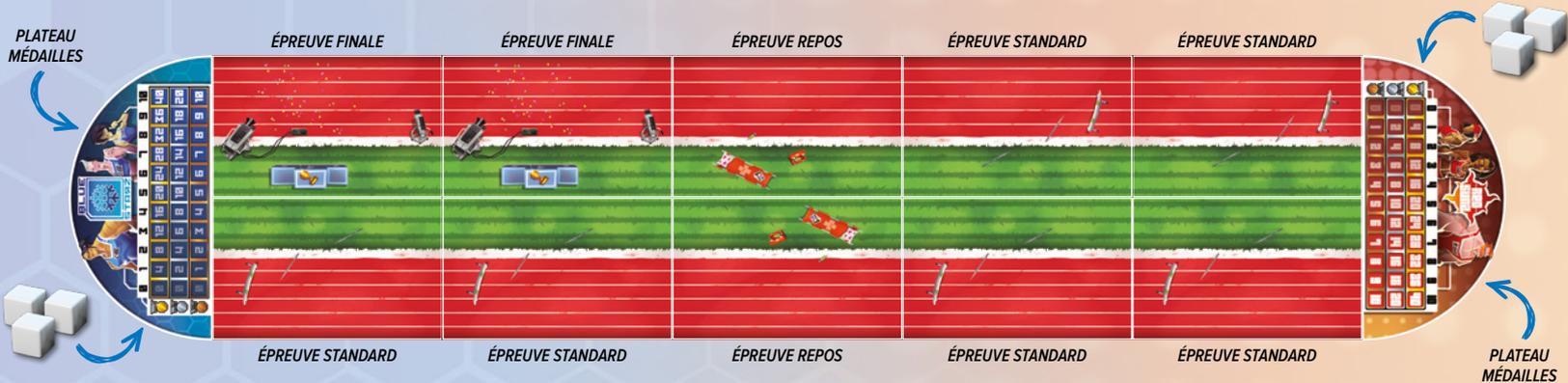
Faites de même en plaçant **2 tuiles Épreuve repos** comme indiqué sur l'illustration. Remettez la 3^e tuile dans la boîte.

3

Faites de même en plaçant **2 tuiles Épreuve finale** comme indiqué sur l'illustration. Remettez les 2 tuiles restantes dans la boîte.

4

Placez les **2 plateaux Médailles** de part et d'autre des 10 tuiles Épreuve, face visible. Placez **1 cube neutre** sur chaque emplacement 0 de ces plateaux.



5

Placez le **livret d'explication des Épreuves** ainsi que les dés blanc, bleu, rouge, jaune et vert sur la table, à portée de main.



6

Formez 2 Équipes (une rouge et une bleue) de 2 ou 3 personnes. **SENZILUM** se joue uniquement à 4 ou 6 joueurs.

7

Placez-vous autour de la table **en alternant les joueurs des deux Équipes**. Chaque joueur prend **un plateau Athlète** de la couleur de son Équipe qu'il place devant lui, face visible.



8

Chaque joueur choisit une couleur, et prend la **manette** ainsi que les **cubes** de cette couleur.



9

Placez **un cube de la couleur de votre manette** sur l'emplacement 25 ⚡ de votre plateau Athlète. Laissez le second cube à côté de votre plateau.



10

Le joueur le plus âgé lance le jeton Premier joueur en l'air. S'il retombe sur la couleur de son Équipe, il le garde. S'il retombe sur l'autre couleur, il le passe au joueur adverse à sa gauche. Le joueur ayant ce jeton est le premier joueur.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie de **SEVILUM** se déroule en 10 Épreuves.

Chaque Épreuve se déroule en 2 phases :

1 RÉVÉLATION

2 ÉPREUVE ET MÉDAILLES

1 RÉVÉLATION

Lors de cette phase, le premier joueur révèle la prochaine tuile encore face cachée selon le sens de déroulement de la partie.



Le premier joueur lit à voix haute l'explication de la tuile révélée. Les explications des Épreuves se trouvent dans le **livret d'explication des Épreuves**.

Passez ensuite à la phase **ÉPREUVE ET MÉDAILLES**.

2 ÉPREUVE ET MÉDAILLES

Lors de cette phase, jouez l'Épreuve en cours comme indiqué par les explications lues par le premier joueur.

Vous n'êtes jamais autorisé à programmer sur votre manette un chiffre supérieur à la quantité d'☀️ restant sur votre piste d'Énergie. Vous pouvez toujours programmer 0. Le cube sur votre piste d'Énergie ne peut jamais aller au-delà de 30 ou en deçà de 0.

Si l'Épreuve vous autorise à communiquer avec les autres joueurs, tous les joueurs autour de la table doivent être en mesure de vous entendre. Vous ne pouvez jamais montrer votre manette aux autres joueurs avant que l'Épreuve vous demande de la révéler.

Lorsque l'Épreuve prend fin, attribuez la ou les Médailles correspondantes comme décrit dans l'explication de chaque Épreuve. Il existe deux types d'Épreuves :

1 Les Épreuves offrant 1 Médaille d'Or

Ces Épreuves ne récompensent en général qu'une Équipe. L'Équipe qui remporte l'Épreuve gagne une Médaille d'Or et déplace immédiatement d'un cran le cube correspondant de son plateau Médailles.



Si les deux Équipes sont à égalité, chaque Équipe gagne une Médaille d'Or.

Les Épreuves offrant 3 Médailles

Les Athlètes se classent de manière individuelle à la fin de l'Épreuve. Une même Équipe peut donc gagner plusieurs Médailles. Chacune déplace alors ses cubes d'autant de cases que de Médailles gagnées sur les lignes correspondantes.



RÈGLE DES 3 MÉDAILLES

Lorsque vous effectuez le classement des joueurs pour une Épreuve offrant 3 Médailles, procédez comme suit pour l'attribution des Médailles :

1. Le ou les joueurs en tête de l'Épreuve gagnent chacun une Médaille d'Or. L'attribution des Médailles s'arrête ici si trois Médailles ou plus ont été attribuées.
2. Si une seule Médaille d'Or a été attribuée, le ou les joueurs se classant en second gagnent chacun une Médaille d'Argent. L'attribution des Médailles s'arrête ici si un total de trois Médailles ou plus a été attribué.
3. Si deux Médailles d'Or ont été attribuées, le ou les joueurs se classant en second gagnent chacun une Médaille de Bronze. L'attribution des Médailles s'arrête ici.
4. Si strictement une Médaille d'Or et une Médaille d'Argent ont été attribuées, le ou les joueurs se classant en troisième gagnent chacun une Médaille de Bronze. L'attribution des Médailles s'arrête ici.
5. S'il n'est pas possible de attribuer au moins trois Médailles, car trop peu d'Athlètes se sont classés, l'attribution des Médailles peut s'arrêter avant que trois Médailles soient attribuées.

(exemples page suivante)

RÈGLE DES 3 MÉDAILLES EXEMPLES



Cette Épreuve demande aux joueurs de miser une quantité d'Énergie sur la molette centrale, et récompense les plus grandes mises.

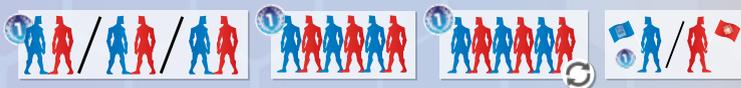
EXEMPLE 1



EXEMPLE 2



Si l'Épreuve que vous venez de jouer comprend l'un des pictogrammes ci-dessous, le joueur avec le jeton Premier joueur le passe au joueur adverse à sa gauche.



Si vous ne venez pas de jouer la 10^e tuile Épreuve, commencez une nouvelle Épreuve en reprenant à la phase **1. RÉVÉLATION**. Si vous venez de jouer la 10^e tuile Épreuve, passez à **FIN DE LA PARTIE**.

FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrête lorsque la Médaille de la 10^e Épreuve a été attribuée. Chaque Équipe fait le total de ses points de victoire.



Chaque Médaille d'Or rapporte **4 points de victoire**.



Chaque Médaille d'Argent rapporte **2 points de victoire**.



Chaque Médaille de Bronze rapporte **1 point de victoire**.

L'Équipe ayant le plus de points de victoire remporte la partie. En cas d'égalité, la compétition se termine sur un match nul.

RÉSUMÉ DES SYMBOLES

SYMBOLES PERMANENTS

- Les joueurs sont autorisés à communiquer entre eux.
- Les joueurs ne sont pas autorisés à communiquer entre eux.
- Cette Épreuve prend fin dès qu'au moins 3 Médailles ont été attribuées.
- Cette Épreuve prend fin dès qu'au moins 1 Médaille a été attribuée.
- Cette Épreuve se déroule en 3 phases identiques (une phase pour chaque type de Médaille).

SYMBOLES DE CONDITION

- L'Épreuve se déroule en un seul tour de table, les Athlètes jouent chacun leur tour, en commençant par le premier joueur.
- Les Athlètes jouent chacun leur tour, en commençant par le premier joueur (potentiellement en plusieurs tours de table).
- Seuls le premier joueur et le joueur à sa gauche participent à cette Épreuve.
- Les 2 premiers joueurs participent à l'Épreuve, puis les 2 joueurs suivants participent à leur tour. À 6 joueurs, les 2 derniers participent enfin.
- L'Épreuve se déroule sans utiliser la manette.

SYMBOLES DE DÉROULEMENT

- Lancez le dé représenté.
- Vous pouvez relancer le dé représenté.
- Déplacez votre cube d'Énergie d'autant de cases qu'indiqué par le chiffre à la place de X.
- Les gains ou les pertes d'Énergie sont répartis parmi tous les membres de l'Équipe (équitablement ou non).
- Vous n'agissez pas.
- Vous vous classez pour l'attribution des Médailles.
- Ce chiffre est égal à la deuxième plus grande mise.
- Programmez secrètement l'un de ces symboles sur la molette de droite de votre manette.
- Misez secrètement la valeur de votre choix sur la molette centrale de votre manette.
- Choisissez secrètement sur la molette centrale une couleur correspondant à la couleur de la manette d'un autre joueur.
- Placez un cube sur votre piste de Score à l'emplacement demandé.
- À votre tour, annoncez à voix haute un poids à soulever ou une quantité d'Énergie à dépenser.
- Dépensez autant d'Énergie que la valeur indiquée par l'emplacement du cube.
- Dépensez l'Énergie mise.
- Déplacez le cube sur votre piste de Score d'autant de cases qu'indiqué par le chiffre à la place de X.

RÉSUMÉ

RAPPEL POUR UNE MISE EN PLACE RAPIDE

1 plateau Athlète
par joueur

1 manette + 2 cubes
de couleur par joueur
(dont 1 placé sur 25 ⚡)

6 tuiles Épreuve standard
+ 2 tuiles Épreuve repos
+ 2 tuiles Épreuve finale

5 dés (blanc, bleu,
rouge, jaune et vert)



ИРИНА

Elle se donne toujours à fond lors d'une compétition sportive. Et le reste du temps, elle se donne à fond sur de la musique disco.



МОКОЗЕ

Le sport, c'est toute sa vie. Et à certains égards, on peut dire que mater des séries, c'est aussi un sport !



ЖАНЛИ

La maîtrise de soi exigée par les arts martiaux lui a appris à rester calme avant une grande compétition (ou alors, c'est grâce au scrapbooking).



ГОЦИ

Il n'y a rien de tel qu'une bonne séance d'entraînement où tu finis sur les rotules. Encore que, une bonne grasse mat', c'est génial aussi.



НАИЦД

Pour elle, l'entraînement intensif n'est rien à côté de la lutte pour la survie dans son pays au climat glacial et hostile.



ЛОГАН

Un ranch dans les grandes plaines, c'est magnifique, et ça vous fait les bras quand le tracteur tombe souvent en panne.

CRÉDITS

Auteurs : Frank Crittin & Grégoire Largey

Illustrateur : Djib

Chef de projet et rédacteur : Xavier Taverne

Développement : Timothée Simonot

Graphiste : Frédéric Derlon

Relecteur : Alain Wernert

BITBOX™

