

PETER McPHERSON

WORMHOLES™

RÈGLES DU JEU

RELIEZ L'ESPACE UN VORTEX APRÈS L'AUTRE !

Dans une paisible galaxie, une nouvelle technologie a été inventée : Les trous de ver, communément appelés VORTEX. Ils permettent aux vaisseaux de se téléporter de façon instantanée d'un point à un autre, ouvrant de nouveaux horizons aux secteurs du commerce et du tourisme. Mais avant tout, il faut fabriquer ces VORTEX, en naviguant de planète en planète pour bâtir un réseau reliant entièrement l'espace. C'est là que vous intervenez.

En tant que capitaine d'un vaisseau de plaisance nouvellement équipé d'un générateur de VORTEX, reliez les confins de l'espace tout en déposant vos passagers pour devenir le leader du marché lors de cette ruée vers l'espace.

Pliez l'espace-temps et fusez !

Un jeu de P. McPherson pour 1 à 5 joueurs de 10 ans et +.

BUT DU JEU

Dans Wormholes, chaque joueur incarne le capitaine d'un vaisseau de plaisance capable de créer des VORTEX. Un vaisseau qui se trouve sur un VORTEX peut se téléporter vers le VORTEX jumeau, sans tenir compte de la distance.

Lorsque toutes les planètes sont desservies en VORTEX, le jeu se poursuit pendant encore 3 tours. **À l'issue de la partie, le joueur qui cumule le plus de points remporte la partie.**

Les joueurs gagnent des points de différentes façons :

- ✦ En plaçant des VORTEX près d'une planète qui n'en avait pas.
- ✦ Quand les concurrents empruntent des VORTEX.
- ✦ En déposant des passagers.
- ✦ En ayant déposé des passagers sur plus de cinq planètes différentes.

CONTENU

10 tuiles Espace

100 cartes Passager

5 pions Vaisseau

50 jetons VORTEX

15 jetons Énergie

5 tuiles d'embarquement

1 jeton 1^{er} joueur

10 jetons Exploration

46 jetons Points

1 jeton Hasard

5 cartes Aide de jeu

3 jetons Décompte de tours

1 jeton Planètes connectées





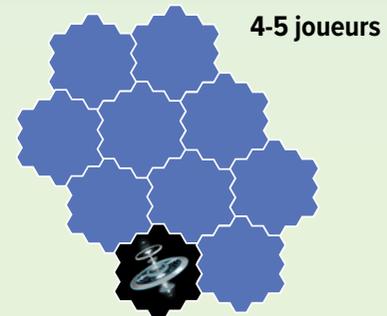
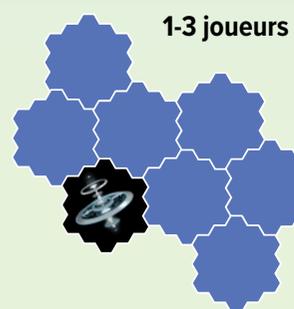
MISE EN PLACE

1. Placez la tuile Station Spatiale au centre de la table, sur la face qui correspond au nombre de joueurs. Si vous jouez à 4 ou 5, orientez cette tuile aléatoirement.
2. Triez le reste des tuiles en fonction du nombre de joueurs :

2-3 joueurs : Retirez les tuiles qui indiquent "4+".

4-5 joueurs : Utilisez toutes les tuiles.

Mélangez-les, et formez une pile.



3. Placez les tuiles autour de la Station Spatiale selon la disposition correspondant au nombre de joueurs. Pour une partie normale, placez les tuiles sur la face . Pour une expérience de jeu plus complète, tirez à pile ou face à l'aide du jeton Hasard pour sur quelle face ( ou ) chaque tuile devra être placée, et suivant quelle orientation.

4. Veillez à ce que les planètes soient toutes espacées d'au moins 2 cases. Si ce n'est pas le cas, tournez l'une des tuiles jusqu'à ce que ce soit bon. Vérifiez aussi s'il y a bien un chemin existant entre la Station Spatiale et chaque planète. Si ce n'est pas le cas, procédez de la même façon avec les tuiles concernées.

5. Formez la pile d'Exploration :
Empilez les jetons de Décompte de 3 à 1, avec le 3 au-dessus, puis mettez le jeton Planètes connectées par-dessus. Enfin, empilez les jetons Exploration dans l'ordre, avec le 1 tout en haut, et mettez cette pile au-dessus.



6. Placez les jetons Points de sorte qu'ils soient accessibles à tous.

7. Chaque joueur prend :

- ✦ 3 jetons Énergie, face pleine.
- ✦ Un vaisseau et une tuile d'embarquement de même couleur et une carte Aide de jeu.
- ✦ 10 jetons VORTEX de sa couleur, empilés face inactive, dans l'ordre. Les 1 en haut, les 5 en bas.

8. Formez le deck des cartes Passager en fonction du nombre de joueurs, et mélangez-le :



2-3 joueurs (64 cartes): Retirez les cartes indiquant "4+".

4-5 joueurs (100 cartes): Utilisez toutes les cartes.

9. Donnez le jeton 1^{er} joueur au participant qui est passé le plus récemment par une porte. Il ne bougera pas au cours de la partie (le jeton, pas le joueur).

10. Distribuez un certain nombre de cartes Passager à chaque joueur, selon l'ordre de tour :

1^{er} joueur : 1 carte.

2^{ème} et 3^{ème} joueurs : 2 cartes.

4^{ème} et 5^{ème} joueurs : 3 cartes.

Les joueurs conservent ces cartes en main. Ils peuvent les regarder à n'importe quel moment, sans les dévoiler aux autres.

1^{ER} TOUR

À son premier tour, un joueur doit commencer par mettre son jeton VORTEX 1 face inactive sur une case vide adjacente à la Station Spatiale. Son vaisseau est placé sur cette même case. Il peut alors commencer son tour.

APERÇU D'UN TOUR

À chaque tour, les joueurs disposent de 3 jetons Énergie qu'ils dépensent pour déplacer leur vaisseau. Il n'y a pas d'obligation à utiliser toute votre énergie à chaque tour, mais elle n'est pas conservée d'un tour sur l'autre. Une fois par tour, les joueurs peuvent retourner leur tuile d'embarquement pour récupérer de nouveaux passagers. Un joueur peut aussi effectuer autant d'actions gratuites qu'il le souhaite à n'importe quel moment de son tour. Lorsque le premier joueur a terminé, poursuivez la partie dans le sens horaire.

SE DÉPLACER

À son tour, un joueur peut retourner un de ses jetons Énergie pour déplacer son vaisseau vers une case adjacente. Les vaisseaux ne peuvent pas se déplacer sur ou au travers des cases avec un fond sombre (les planètes, le soleil, les astéroïdes...), mais il peuvent se déplacer sur des cases contenant déjà d'autres vaisseaux, ou un jeton VORTEX. Dès que vous faites un déplacement, retournez l'un de vos jetons Énergie sur sa face inactive.

L'Énergie n'est utilisée **que** pour vous déplacer vers une case adjacente (pas pour passer d'un VORTEX à l'autre).

ACTIONS GRATUITES

Les joueurs peuvent réaliser autant d'actions gratuites qu'ils le souhaitent durant leur tour :

- ✦ Placer un jeton VORTEX.
- ✦ Passer au travers d'un VORTEX.
- ✦ Déposer des passagers.
- ✦ Utiliser une case spéciale (Voir "Comprendre le plateau", p. 6).

✦ EN CAS DE DOUTE, PLACEZ UN VORTEX

C'est rarement une mauvaise idée de placer un jeton VORTEX. Ça vous sera sans doute utile plus tard !

Un joueur qui n'a plus d'Énergie peut quand même réaliser des actions gratuites.

PLACER UN JETON VORTEX

Un joueur peut placer gratuitement un jeton VORTEX sur ou à côté d'une case sur laquelle se trouve son vaisseau, en respectant ces règles :

- ✦ Les jetons VORTEX peuvent être placés **sur n'importe quelle case** vide qui ne contient pas déjà un VORTEX. Elle peut contenir des vaisseaux de n'importe quel joueur.
- ✦ Les joueurs ne peuvent placer que le jeton qui se trouve en haut de leur pile de .
- ✦ Un joueur **ne peut pas** avoir plusieurs VORTEX adjacents à la même planète, ou à la Station Spatiale (mais des joueurs différents peuvent s'installer autour de la même planète).
- ✦ Les jetons VORTEX ne peuvent pas être déplacés ou retirés.

Quand les deux VORTEX d'une paire ont été placés, retournez-les sur leur face active, en les faisant pointer chacun vers l'autre. Vous pouvez former des paires durant un même tour ou sur plusieurs tours, mais gardez en tête que les jetons VORTEX doivent être placés dans l'ordre quoi qu'il arrive.



Inactive



Active

✦ VORTEX ISOLÉ

Évitez de vous diriger vers une planète éloignée sans avoir commencé une paire de VORTEX. Comme ça, vous n'aurez à faire le trajet qu'une fois !

Jetons Exploration

Si un joueur place un VORTEX adjacent à une planète qui n'était pas déjà reliée à un VORTEX, il gagne le jeton Exploration du haut de la pile. Il y a un jeton Exploration pour chaque planète sur le plateau.

PASSER AU TRAVERS D'UN VORTEX

En tant qu'action gratuite, un vaisseau qui se trouve sur un VORTEX qui appartient à n'importe quel joueur peut se téléporter vers son **jumeau** : le jeton de la même couleur, et avec le même chiffre. Cela ne compte pas comme un déplacement et **ne coûte donc pas d'Énergie**. Si un joueur passe par le VORTEX d'un autre joueur, alors le détenteur du VORTEX gagne 1 point provenant de la réserve. Un joueur ne peut jamais en empêcher un autre de passer par son VORTEX. Un joueur peut passer par autant de VORTEX qu'il le souhaite durant son tour, mais doit réaliser au moins une action entre chaque téléportation (qu'elle soit gratuite ou non).

Un joueur ne remporte pas de point en utilisant ses propres VORTEX.

Un vaisseau sur un VORTEX n'est pas considéré comme étant aussi sur la case du VORTEX jumeau. Il doit décider de passer dans le VORTEX pour atteindre l'autre case.

Un joueur peut toujours passer par une case abritant un VORTEX sans pour autant décider de l'emprunter.

✦ SALUT ET MERCI BIEN POUR LE TRAJET !

Après avoir utilisé le VORTEX d'un autre joueur pour atteindre une planète, réfléchissez à y placer l'un de vos jetons pour la prochaine fois.

DÉPOSER DES PASSAGERS

Un joueur adjacent à une planète peut gratuitement déposer **toutes** ses cartes Passager qui correspondent à cette planète. Quand vous déposez des passagers, révélez les cartes correspondantes puis placez-les en pile face cachée près de vous. Une fois déposées, les cartes sont gardées secrètes et peuvent être consultées et comptées seulement par leur possesseur. **Chaque passager déposé rapporte 2 points** en fin de partie.

Bonus de tourisme galactique

En fin de partie, chaque joueur remporte 3 points pour chaque planète **différente** qui a été desservie, au-delà des 5 premières.

Par exemple, un joueur qui a déposé des passagers dans 7 planètes différentes va scorer 6 points de tourisme galactique en fin de partie (3pts pour la 6^{ème} et 3pts pour la 7^{ème}).

RÉCUPÉRER DES PASSAGERS

Une fois par tour, quand votre vaisseau est adjacent à une planète ou à la Station Spatiale, vous **pouvez** récupérer des passagers. Avant, vous pouvez vous **défausser** de n'importe quel nombre de cartes Passager sur les Quais de la Station Spatiale (défausse). Puis, piochez de nouvelles cartes.

Défausser des cartes Passagers

Quand un joueur se défausse de cartes Passagers, il le fait toujours en déposant ses cartes vers les Quais de la Station Spatiale, face visible. Les cartes qui s'y trouvent peuvent être organisées en piles en fonction de la planète représentée. Cela permet aux joueurs de se rendre facilement compte des cartes qui y sont disponibles.

Récupérer des passagers sur une planète

Si un joueur pioche des cartes Passagers en étant adjacent à une planète, il le fait depuis la pioche, jusqu'à avoir 4 cartes en main. Si l'une des cartes piochées correspond à la planète où il se trouve, il doit défausser cette carte et en piocher une nouvelle.

Récupérer des passagers sur la Station Spatiale

Si un joueur pioche depuis la Station Spatiale, il prend des passagers de son choix provenant des Quais. Il ne peut piocher des cartes que d'une ou deux planètes différentes au maximum, et jusqu'à obtenir une main de 4 cartes maximum. Vous ne pouvez pas prendre des cartes de la pioche en récupérant des passagers sur la Station Spatiale.

Après avoir pioché, retournez votre tuile d'embarquement sur la face inactive, pour vous rappeler que vous ne pourrez plus récupérer de passagers lors de ce tour.

FIN DE TOUR

Un joueur peut mettre fin à son tour dès qu'il le souhaite, mais va généralement le faire après avoir dépensé ses 3 jetons Énergie, et pioché de nouvelles cartes. À la fin du tour, pensez à retourner vos jetons Énergie et la tuile d'embarquement sur la face active.

La partie se poursuit en sens horaire.

FIN DE PARTIE

Quand le jeton Planètes connectées est révélé, c'est-à-dire quand chaque planète est desservie en VORTEX, terminez le tour en cours, plus **3 tours**. Chaque joueur doit avoir effectué le même nombre de tours. Une fois que ce jeton a été révélé, le premier joueur retire le jeton du haut de la pile d'Exploration au début de chacun de ses tours. Quand la pile est vide, la partie prend fin.

Dans le rare cas où la pioche est vide, terminez le tour en cours et jouez-en un supplémentaire. Vous pouvez toujours gagner des jetons Exploration en étant le premier à placer un VORTEX autour des planètes.

Les joueurs totalisent leurs points. Additionnez :

- ✦ Les jetons Exploration : 1 ou 3 points, inscrits sur le jeton.
- ✦ Les jetons Point (gagnés grâce aux VORTEX) : 1 point chacun.
- ✦ Les cartes Passager qui ont été déposées : 2 points chacune.
- ✦ Bonus de tourisme galactique : 3 points par planète différente desservie au-delà de 5.

✦ PASSAGERS PATIENTS

Les cartes Passagers qu'il vous reste en main en fin de partie ne comptent pas pour des points négatifs, vous n'avez juste pas réussi à déposer vos passagers.

Le joueur qui totalise le plus de points est le vainqueur. En cas d'égalité, le joueur qui a déposé le plus de passagers remporte la partie. S'il y a toujours égalité, c'est celui qui a le plus de jetons Points qui gagne. Sinon, partagez la victoire !

COMPRENDRE LE PLATEAU

Vous trouverez sur le plateau des obstacles et des cases spéciales qui vont affecter les déplacements des vaisseaux.

OBSTACLES

Certaines cases contiennent des obstacles : les planètes, astéroïdes, la Station Spatiale, et le soleil. Les VORTEX ne peuvent pas y être placés, et vous ne pouvez pas entrer sur ces cases. Les obstacles sont facilement identifiables grâce à leur fond sombre.

CASES SPÉCIALES

Vous pouvez vous déplacer normalement sur les cases qui contiennent une nébuleuse, un VORTEX primitif, le canon à photons ou le trou noir. À part pour le trou noir, les joueurs peuvent utiliser des actions gratuites lorsqu'ils sont sur une case spéciale.



Orbite

Une orbite permet aux vaisseaux de se déplacer de n'importe quelle case de l'orbite vers n'importe quelle autre case de l'orbite, en dépensant une seule Énergie. Les VORTEX peuvent être placés sur une orbite, cela n'annule pas l'effet de la case spéciale.



Planète annelée

La planète annelée est plus grande que les autres planètes, et elle a une orbite. Contrairement aux autres planètes, vous pouvez placer plusieurs de vos VORTEX autour d'elle.



Nébuleuse

Un joueur sur une case nébuleuse peut se déplacer vers n'importe quelle case adjacente (spéciale ou non) sans dépenser d'Énergie. Cela vous coûte quand même 1 Énergie d'entrer sur une nébuleuse, si vous ne venez pas d'une nébuleuse.



VORTEX primitifs

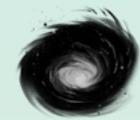
Chaque VORTEX primitif est accompagné d'un chiffre qui correspond à une paire spécifique de VORTEX (3, 4, ou 5). Un joueur peut se téléporter d'un VORTEX primitif vers n'importe lequel de ses 2 VORTEX actifs correspondants, et inversement. Chaque joueur peut le faire uniquement entre le VORTEX primitif et ses propres VORTEX.



Canon à photons

Un joueur qui se trouve sur le canon à photons peut gratuitement s'élancer dans une direction, en ligne droite, d'autant de cases qu'il le souhaite.

Vous devez parcourir au moins 2 cases, et pouvez passer par-dessus des obstacles, mais pas vous arrêter dessus. Vous pouvez même traverser les espaces vides qui pourraient se trouver entre les tuiles, mais veillez à bien rester en ligne droite. Rentrer sur la case du canon à Photons coûte 1 d'Énergie, comme d'habitude.



Trou noir

Quand un vaisseau entre sur le trou noir, le joueur à qui il appartient doit immédiatement révéler la première carte de la pioche Passager, puis placer son vaisseau sur n'importe quelle case adjacente à la planète ainsi révélée. Défaussez ensuite la carte vers les Quais.

EXEMPLE DE TOUR : Tiffany joue le vaisseau rouge. **1** Elle dépense 1 Énergie pour se déplacer vers son VORTEX "2". Gratuitement, elle se déplace vers son jumeau, et dépose une carte Passager qui correspond à la planète vers laquelle elle est arrivée. **2** Elle dépense sa 2^{ème} Énergie pour se déplacer sur le VORTEX "3" jaune, et se téléporte vers son jumeau gratuitement. Le joueur jaune marque 1 point. Tiffany dépose une nouvelle carte Passager qui correspond à la planète d'arrivée. Puis elle récupère de nouvelles cartes de la pioche et retourne sa tuile d'embarquement **3** Enfin, elle place son 2^{ème} VORTEX "3". Elle active cette paire, et se déplace dessus avec sa dernière Énergie. Elle passe gratuitement au travers, ce qui lui permet de déposer 2 nouveaux passagers.



VARIANTE SOLO

Alors que vous vous lancez dans la construction d'un réseau de VORTEX dans votre vaisseau de plaisance, vous apprenez qu'une Intelligence Artificielle (IA) surpuissante menace votre activité.

Dans la variante solo de Wormholes, **vous gagnez si vous obtenez plus de points que l'IA à la fin de la partie.**

MISE EN PLACE

1. Mettez le jeu en place comme pour une partie à 2 joueurs. Prenez le jeton 1^{er} joueur, et piochez 1 carte Passager, puisque vous êtes 1^{er} joueur. L'IA ne pioche pas.
2. Choisissez une couleur pour l'IA et formez sa pile de VORTEX.
3. Décidez contre quelle IA vous voulez jouer : **Magra-Z (Normal)**, **E.S.S.A.I.M. (Difficile)**, **Super-système Azimuth (Expert)**.

TOUR DE JEU

Le joueur joue normalement, si ce n'est que quand il récupère des passagers sur la Station Spatiale, l'IA gagne 1 point, pris dans la réserve. Après chacun de vos tours, faites jouer l'IA.

À son premier tour, placez son 1^{er} VORTEX adjacent à la Station Spatiale, comme un joueur le ferait. Puis, réalisez ces étapes :

1. Défaussez des cartes de la pioche, face visible, vers les Quais de la Station Spatiale, en fonction de la difficulté de l'IA :
 - ✦ Magra-Z - Défaussez 2 cartes.
 - ✦ E.S.S.A.I.M. - Défaussez 3 cartes.
 - ✦ Super-système Azimuth - Défaussez des cartes jusqu'à ce que 2 planètes aient au moins 2 cartes chacune sur les Quais.

2. Pour chaque planète qui a 2 cartes ou plus dans les Quais de la Station Spatiale :

- ✦ Si l'IA a un VORTEX **actif** adjacent à cette planète, elle récupère ces cartes qui compteront pour le scoring.
- ✦ Si l'IA a un VORTEX **inactif** autour de cette planète, elle récupère **1** de ces cartes.
- ✦ Si l'IA n'a **aucun** VORTEX autour de cette planète, elle récupère **1** de ces cartes et place son prochain VORTEX sur une case libre adjacente à cette planète.

Chaque fois que vous placerez un VORTEX pour l'IA, choisissez où vous le placez, toujours en respectant les règles de placement habituelles.

Vous serez le seul à emprunter les VORTEX de l'IA, alors faites en sorte de les placer à des endroits avantageux pour créer un bon réseau.

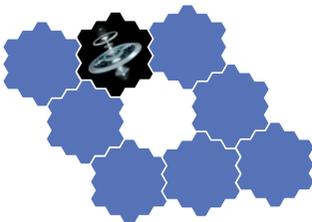
SCORING

La partie prend fin comme pour une partie normale. L'IA a pu collecter des jetons Exploration, déposer des passagers, marquer des points grâce au Bonus de Tourisme Galactique, et récupérer 1 point chaque fois que le joueur est passé par l'un de ses VORTEX. En plus, elle marque 1 point à chaque fois que le joueur prend des passagers sur les Quais de la Station Spatiale.

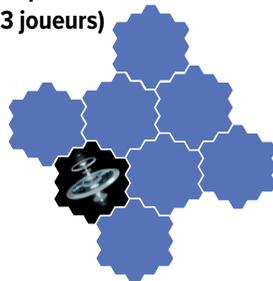
Totalisez les points de l'IA et les vôtres. **Vous gagnez si vous avez plus de points qu'elle.**

Pour faire varier vos parties, vous pouvez essayer ces configurations et visiter de nouvelles galaxies !

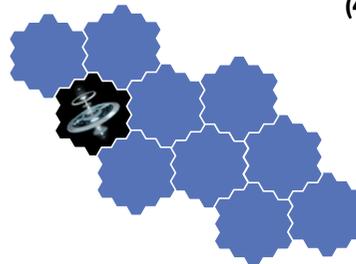
Astérie I
(1-3 joueurs)



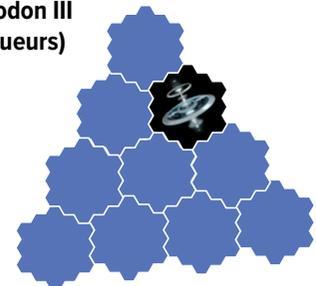
Décapode II
(1-3 joueurs)



Geotria VII (4-5 joueurs)



Chaetodon III
(4-5 joueurs)



CRÉDITS

Auteur : Peter McPherson

Mode solo : Neil Kimball & Peter McPherson

Chef de projet : Nicolas Bongiu

Production : David Lepore

Chargé de développement : Neil Kimball

Design : Brigette Indelicato

Direction artistique : Neil Kimball

Rédaction : Hanna Björkman (We are Knytt)

Illustrations : Caring Wong

Traduction : Marianne Michel

Relecture (FR) : T. Meilhac, D. Casino, B. Gerotto, D. Payan

REMERCIEMENTS

Peter McPherson est un auteur de jeux qui réside à New York.

- ✦ Merci à l'incroyable Indiana Nash pour son soutien depuis les prémices du jeu, et pour avoir été le premier testeur.
- ✦ Merci à Neil Kimball pour avoir rendu Wormholes encore meilleur, même quand Peter était satisfait de son design.
- ✦ Merci au frère de Peter, Griffin McPherson, pour ses magnifiques illustrations au stade du prototype, et à ses parents, Laura Lewis et John McPherson, pour avoir supporté ses rêves et l'avoir élevé en tant que gamer.
- ✦ Un grand merci à Caring Wong et Brigette Indelicato pour leurs illustrations hors du commun.
- ✦ Merci aussi à John Zinser et Ryan Dancey pour avoir cru à cette mécanique et pour l'avoir rendue possible.
- ✦ Enfin, merci à tous les testeurs acharnés qui testaient encore et encore :

Testeurs

Jess Barber, Tyler Barber, Stefan Barkow, Nicolas Bongiu, Eric Buckendorf, Kirk Buckendorf, John D Clair, Ryan Dancey, Kekoa Derego, Steve #3 Ehrensperger, Robert Fisk, David French, Jen Fosberry, Kevin Gibson, Mitchell Golden, John Goodenough, Erin Harrington, Dean Howard, Quentin Hudspeth, Ashwin Kamath, Leonardo Kammer, Bryan Kromrey, James Lang, Emma Larkins, Chris Lawrence, Jacqueline Layman, David Lepore, Griffin McPherson, John McPherson, David Marron, Roger Meloche, Mark Minick, Indiana Nash, Kyle Nunn, Kaz Nyborg-Andersen, Vladimir Orellana, Luke Peterschmidt, Danielle Reynolds, Ian Rickett, Kevin Root, Kristen Root, Todd Rowland, Lila Scott, Taylor Shuss, Connor Wake, Jeff Warrender, Amanda Panda8ngel Wong, Josh Wood, Mark Wooton, Ian Zang, Echoes Zimet, John Zinser, Alon Zwick, Emilia Zywot

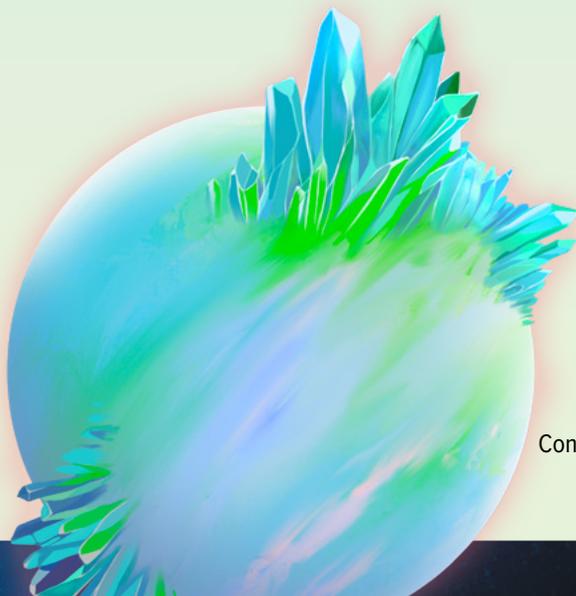
©2022 Alderac Entertainment Group

Wormholes et toutes les marques affiliées™, ©, et®

Alderac Entertainment Group, Inc. ou Peter McPherson

2505 Anthem Village Dr. Suite E-521 Henderson, NV. 89052

Tous droits réservés. Imprimé en Chine.



Une question, un problème ?
Contactez-nous sur jeux@ludistri.fr

