

Strange World

above the clouds

BUT DU JEU

Obtenir le plus d'Étoiles ☆ en créant un Monde constitué de 16 cartes (un carré de 4 x 4) en 5 tours de jeu.



(1) (2) (3) (4)



(6)

(6)

(5)

CRÉATION DU PAQUET TERRE :

- 1+ : solo,
- ajoutez 2+ pour 2,
- ajoutez 3+ pour 3,
- ajoutez 4 pour 4.



Schéma de mise en place

1

4. Fin de tour

La fin du tour a lieu quand chaque personne a posé ses 3 cartes Terre dans son Monde. Si vous n'avez pas fini votre Monde, c'est-à-dire que vous n'avez pas un carré de 4 x 4 cartes complet devant vous, procédez à un nouveau tour.

> **Pour les parties à 3 et 4 :** la carte Soleil est passée à la personne de gauche, qui définit le côté visible de la carte et ainsi le prochain sens de draft et de pose.

FIN DE PARTIE

Si vous avez fini votre Monde, c'est-à-dire que vous avez, tous et toutes, un carré de 4 x 4, la partie prend fin. Passez au décompte des points de victoire (cf. p. 5).

La personne avec le plus de ☆ remporte la partie.

- 2 ☆ dans le plus grand massif
- 3 avec 8 côtés viables
- 2 sur leurs lignes
- 5 animaux différents sur 6
- 2 ☆ / * pour la 1^{re} / 0 ☆ pour la 2^{de}
- 9
- 5 ☆ + 0 ☆ car seulement 2 présents sur les 2 lignes

4

MISE EN PLACE

- Mélangez les cartes **Terre de départ** (4 cartes sans Tzimimes au dos) et distribuez-en 1 à chaque personne. Placez-cette carte devant vous. Remettez les éventuelles cartes non distribuées dans la boîte de jeu.
- Créez le paquet **Terre** (cf. p. 1). Mélangez et formez une pioche avec les **cartes Terre** (1), face cachée, c'est-à-dire face Tzimimes visible.
- Placez les **cartes Ville Sombre** (2) en pile, en ordre décroissant : 9 ☆ > 7 ☆ > 5 ☆ > 4 ☆ > 4 ☆.
- Placez les **cartes Fumerole** (3) près de l'aire de jeu.
- Placez les **cartes Voyageur** (4) en pile.
- Déterminez qui prend la **carte Soleil** (5) aléatoirement.
- > **Pour les parties à 3 et 4 :** cette personne choisit la face visible de la carte, et ainsi le sens du choix des cartes (cf. p. 3, Draft des cartes) et de la pose des cartes.
- Chaque personne pose sa **carte Terre de départ** (6), face visible, dans son aire de jeu.

TOUR DE JEU

- 1. Distribution des cartes**
À chaque tour, distribuez, face cachée, 3 cartes Terre à chaque personne.



2

2. Draft des cartes

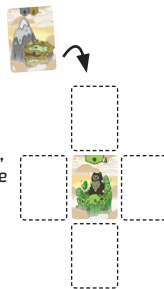
Prenez secrètement connaissance de ces cartes, puis, simultanément, donnez-en 2 à la personne directement à côté de vous, dans le sens de la flèche sur la carte Soleil.



Vous avez alors de nouveau 3 cartes en main. Prenez-en de nouveau connaissance secrètement, puis, simultanément, donnez-en 1 à la personne à côté de vous, dans le même sens que précédemment. Vous avez alors 3 cartes en main.

3. Pose de vos cartes Terre

À tour de rôle, en commençant par la personne détenant la carte Soleil, puis dans le sens indiqué par ce dernier, posez une carte Terre, face visible, adjacente orthogonalement à une carte déjà placée devant vous, tout en respectant les contraintes de pose : créer un carré de 4 x 4 cartes, en faisant attention à la désolation des Tzimimes (cf. p. 10)!



Précision : Chaque personne joue ses cartes dans son aire de jeu. Vous ne pouvez pas jouer dans le Monde d'un adversaire.

3

DÉCOMTE DES ÉTOILES ☆

	Marquez 1 ☆ par * contenu dans votre plus grand massif de * (= le groupement de cartes contenant le plus d'icônes * adjacentes orthogonalement et contigües).
	Pour chaque , marquez 1 ☆ par carte adjacente orthogonalement à ce . Attention : les cartes Tzimimes visibles ne rapportent aucun point.
	Pour chaque animal (?) différent dans votre Monde, marquez 2 ☆.
	Pour chaque ↘, marquez 3 ☆.
	Additionnez les ☆ de vos Villes Sombres.
	Pour chaque , marquez 2 ☆ par icône présente sur la carte adjacente en dessous et qui se répète dans cette colonne. Si sous une , vous avez une Fumerole ou une carte face Tzimimes visible, vous marquez 0 ☆.
	Marquez 5 ☆ + X ☆ si l'objectif décrit par la carte dans les 2 lignes ciblées par les flèches du Voyageur est réalisé dans votre Monde final.

5

DÉCOMTE DES VOYAGEURS

	Splash : +5 ☆ s'il y a au moins 3 dans les 2 lignes concernées.
	Burk : +4 ☆ s'il y a 1 dans chacune des lignes concernées.
	Kark : +6 ☆ s'il y a au moins 5 * dans les 2 lignes concernées.
	Floulou : +8 ☆ s'il y a au moins 2 , 2 , 2 * et 2 ↘ dans les 2 lignes concernées.
	Pshit : +5 ☆ s'il y a au moins 3 cartes Fumerole dans les 2 lignes concernées.
	Boung : +8 ☆ s'il y a au moins 2 Portails dimensionnels créés dans les 2 lignes concernées.
	Roro : +4 ☆ s'il y a au moins 4 animaux (?) différents dans les 2 lignes concernées.
	Rumph : +6 ☆ s'il y a au moins 3 dans les 2 lignes concernées.

6

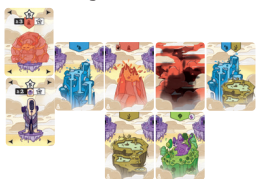
ACCUEIL DES VOYAGEURS

Lorsque vous assemblez un Portail dimensionnel dans votre Monde, vous pouvez immédiatement prendre une carte Voyageur parmi toutes celles disponibles et la placer à l'extrémité de la ligne où se trouve le Portail, à gauche ou à droite, en la faisant chevaucher la ligne du dessus ou du dessous. La carte Voyageur borne un côté de votre Monde et ne fait pas partie du carré 4 x 4. «Borne» signifie que vous ne pouvez plus étendre votre Monde au-delà de la position de la carte Voyageur.



Précisions :

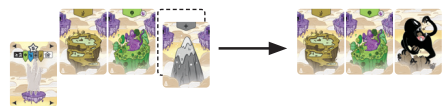
- Tous les Voyageurs doivent être placés du même côté de votre aire de jeu que votre premier Voyageur.
- Dans le rare cas où vous accueillez un Voyageur et que le seul emplacement valide est déjà occupé par un Voyageur, précédemment placé, vous avez la possibilité de le poser au même emplacement, légèrement décalé.



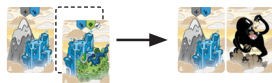
7

DÉSOLATION DES TZIMIMES

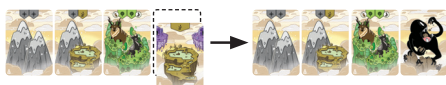
- Une carte ayant participé à la création d'un Portail dimensionnel ne peut pas servir à la création d'un second. Si vous ne pouvez faire autrement : dès que vous placez une carte avec un Portail adjacente à une autre carte comprenant un Portail complété, retournez immédiatement cette carte, face Tzimimes visible.



- Dès que vous posez une carte adjacente à une autre carte : retournez immédiatement cette carte sur sa face Tzimimes visible, afin qu'il n'y ait pas 2 cartes adjacentes à la fin de votre tour de jeu.



- Dès que vous posez une carte dans une ligne en contenant déjà une : retournez immédiatement cette carte sur sa face Tzimimes visible, afin qu'il n'y ait pas 2 cartes dans une ligne à la fin de votre tour de jeu.



LES VOLCANS ET LEUR ÉRUPTION

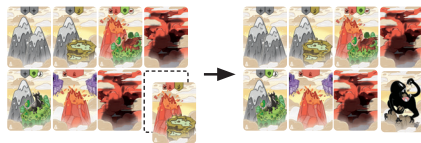
Dès que vous placez une carte Terre comportant un Volcan, prenez une carte Fumerole et recouvrez une des cartes adjacentes à ce Volcan.

Une carte Fumerole doit forcément être posée sur une carte adjacente, y compris sur une carte face cachée (Tzimimes visibles), mais une carte Fumerole ne peut jamais recouvrir une autre carte Fumerole.



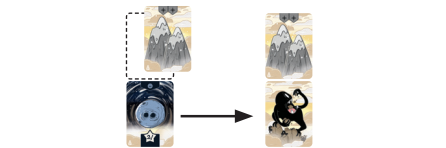
Vous devez placer une carte avec un Volcan adjacente à une carte Terre pouvant être recouverte d'une carte Fumerole.

Si c'est impossible, retournez cette carte sur sa face Tzimimes visible.

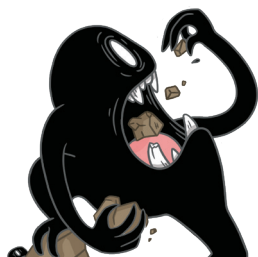


8

- Dès que vous posez une carte sur une ligne supérieure à une ou des cartes ou dès que vous placez une carte ailleurs que sur la ligne au sommet de votre Monde, retournez immédiatement la ou les cartes concernées face Tzimimes visible.



Attention !
La désolation des Tzimimes s'applique AVANT la création d'un Portail ou l'effet d'un Volcan.



Si vous placez une carte Fumerole adjacente à une autre carte Fumerole, posez immédiatement la carte Ville Sombre disponible avec la plus haute valeur d'Étoiles à la jonction de ces 2 cartes Fumerole.



Une carte Fumerole ne peut pas participer à la création de plusieurs Villes Sombres.



S'il n'y a plus de Villes Sombres disponibles, vous ne pouvez plus en créer.

Précision : Si vous recouvrez une carte avec un Portail dimensionnel connecté à une autre carte, vous ne défaussez pas le Voyageur arrivé par ce Portail.

9

VERSION SOLO

- Prenez les cartes Terre avec mélangez-les, faites 7 tas de 3 cartes, face cachée. Révélez la carte au-dessus de chaque tas.
- Piochez une carte Terre de départ, et placez-la devant vous, face visible.
- Mélangez le tas de cartes Voyageur, révélez 3 cartes face visible. Placez les cartes restantes dans la boîte de jeu.
- À chaque tour, choisissez 1 des tas. Posez la carte face visible dans votre espace de jeu, puis révélez les 2 autres cartes et placez-les dans l'ordre de votre choix. Vous devez respecter les contraintes de pose de la version multijoueur.
- Répétez cette étape jusqu'à avoir un carré de 4 x 4.
- Comptez vos points et reportez-vous à l'échelle ci-dessous pour connaître votre niveau !

• **59 ou moins** ☆ : Qui vous a donné le permis de créer un Monde ? Hop ! Un Tzimime vous dévore !

• **Entre 60 et 69** ☆ : C'est un bon début, mais les Tzimimes décident de vous chasser du ciel.

• **Entre 70 et 74** ☆ : Ah ! Là, on est contents, les Tzimimes sont calmes et vous tolèrent.

• **Entre 75 et 79** ☆ : Fabuleux ! Les Tzimimes sont impressionnés. Vous êtes ici chez vous. Installez-vous et profitez de votre Monde étrange.

• **80 ou plus** ☆ : Extraordinaire ! Les Tzimimes se prosternent, ils ont trouvé leur maître. L'étrange Monde au-dessus des nuages est à vous.

11