



SERGE
MACASDAR

SEEDERS

EPISODE I

EXODUS

RÈGLES DU JEU

Sweet
games



Depuis les terrasses de la grande coupole du Sénat, Thryïnn contemple son œuvre.

Son regard gris, délavé par mille cinq cents ans de souvenirs, ne peut

caché l'inquiétude qui le ronge.

Les Semeurs sont en danger, menacés par une force inconnue que même la Grande Génothèque ne parvient à expliquer...

Les rapports s'amoncellent et se ressemblent désespérément : des planètes de l'empire semeur se vident de leur énergie au point que leur dislocation est désormais inéluctable.

Si le phénomène se poursuit, l'Empire sera quasiment coupé en deux, ne laissant que

le périlleux détroit d'Hélion comme seule voie de communication.

Toutefois Thryïnn relègue vite ses pensées en arrière-plan, l'urgence étant d'évacuer les planètes en périphérie du secteur touché, aux frontières de l'empire skall. Elles sont des dizaines, colonies semeurs ou planètes amies, toutes sont à la merci du néant galopant. Même s'il utilisait l'ensemble des Arches Filles dont il dispose, ce serait insuffisant ; il faut en construire d'autres.

Thryïnn sait que le temps joue contre lui, les Semeurs n'ont pas droit à l'erreur, les nouvelles Arches Filles devront surpasser en tous points les anciennes...

« Que l'on convoque les Représentants des Castes... Sur le champ ! » commande-t-il.

CONTEXTE	P2
BUT DU JEU	P3
MATÉRIEL	P3
MISE EN PLACE	P4
TOUR DE JEU	P5
- PHASE 1 - PRÉPARATION	P5
- PHASE 2 - FONDATION	P5
- PHASE 3 - NÉGOCIATION	P6
- PHASE 4 - INTÉGRATION	P8
- PHASE 5 - PRESTIGE	P9
DÉTAIL DES CARTES	P9
CAPACITÉS DES CARTES	P10
- LES CAPACITÉS DE CASTE	P10
- LES CAPACITÉS TECHNIQUES	P11
- LES CAPACITÉS DE PRESTIGE	P11
STRATÉGIES GÉNÉRALES	P12
PRÉCISIONS	P13
GLOSSAIRE	P14
REMERCIEMENTS & CRÉDITS	P15
NOTE DE L'ÉDITEUR	P15

BUT DU JEU

Les joueurs sont les Représentants des Castes convoqués par Thry'inn.

Ils auront pour mission d'élaborer un projet d'Arche Fille, permettant l'évacuation des colonies confrontées à l'avancée inexorable de ce que les Semeurs appellent désormais la « Force Noire ».

Chaque joueur dispose de négociateurs qui devront user de toute leur influence pour acheter des plans de modules à construire et des équipages à enrôler.

A l'issue de quatre tours de négociation et d'intégration, l'Ordre sélectionnera l'Arche la plus prometteuse pour une production immédiate.

MISE EN PLACE

Avant la première partie, chacun des joueurs devra coller les autocollants au recto et au verso de chacun de ses négociateurs selon le schéma ci-contre :



LE PLATEAU DE NÉGOCIATION l'Aile des Murmures

Le plateau représentant l'Aile des Murmures est posé au centre de la table, sur la face correspondant au nombre de joueurs (2 ou 4 joueurs).

Dans une configuration de jeu à 3 joueurs, utilisez le plateau pour 4 joueurs, et placez les deux tuiles *sas* et leurs portes sur les zones A indiquées sur le visuel en page précédente.



Un couloir fermé par un sas n'est plus accessible aux négociateurs.

Variante Expert : Positionnez les sas sur les zones B si vous préférez une répartition moins homogène des salles.

PLATEAUX PERSONNELS & NÉGOCIATEURS

Chaque joueur choisit une couleur et prend :

- son plateau individuel
- ses 6 négociateurs (disques translucides) qu'il pose sigle visible dans les emplacements prévus en respectant leur caste d'origine.
- ses cubes d'influence qu'il place dans la zone de stockage.
- Son marqueur de score qu'il place sur la case O de la piste de score.

Les joueurs commencent la partie sans cartes et sans ressources.



LES CARTES ARCHE

Les cartes Arche représentent des plans de modules et les équipages qu'ils pourront héberger.

On reconnaît les modules à leur fond noir, à l'icône , et au sas coloré figurant sur leur côté gauche.

On reconnaît les équipages à leur fond clair et à l'icône .

Les cartes Arche sont mélangées puis disposées en une pile face cachée à côté de l'Aile des Murmures.

LES CARTES ÉQUIPAGES SECONDAIRES, LES RESSOURCES, ET LES JETONS

Placez à proximité du plateau :

- les gemmes de Ressources,
- les cartes équipage secondaire (Prêtres, Convertis, Ouvriers),
- les jetons Mutagène et Géolier,
- les jetons d'influence

Détermination de l'ordre de jeu du premier tour

Le dernier joueur à avoir vu un (bon) film de science-fiction est désigné premier joueur.

Il prend un de ses cubes d'influence qu'il place dans le cartouche du tour de jeu en 1^{re} position, puis les autres joueurs, dans le sens des aiguilles d'une montre, posent l'un après l'autre leur cube sur la première position libre.



Entre joueurs expérimentés

l'auteur recommande de retirer du jeu les cartes suivantes : 1x **Apprenti**, 2x **Ouvrier**, 1x **Novice**, 1x **Converti**, et 1x **Prêtre**.

TOUR DE JEU

Une partie standard se compose de quatre tours, eux-mêmes décomposés en cinq phases principales :

- 1. PHASE DE PRÉPARATION**
entretien et ordre du tour
- 2. PHASE DE FONDATION**
distribution et choix des cartes de la main de départ
- 3. PHASE DE NÉGOCIATION**
placement des négociateurs et acquisition des cartes
- 4. PHASE D'INTÉGRATION**
recyclage et mise en jeu des cartes acquises, utilisation de leurs capacités
- 5. PHASE DE PRESTIGE**
attribution des points de prestige du tour

Phase 1 - Préparation

Note : sautez cette phase lors du premier tour de jeu.

ENTRETIEN

Chaque joueur redresse toutes les cartes inclinées devant lui (les cartes dont les capacités techniques ont été activées au tour précédent).



Puis retournez et avancez d'un cran le jeton tour de jeu afin d'indiquer le tour en cours et son sens de draft.

DÉTERMINATION DE L'ORDRE DU TOUR

Le joueur qui totalise le moins de points de Prestige sur la piste de score choisit en premier en quelle position il souhaite jouer ce tour. Il retire les cubes du cartouche *tour de jeu* et place le sien sur l'emplacement de son choix.

Puis chaque joueur, dans l'ordre inverse de la piste de score, place ainsi son cube sur un des emplacements restants.

En cas d'égalité au score entre deux joueurs, ils placent leur cube dans l'ordre du tour précédent : le joueur ayant joué le plus tôt au tour précédent place son cube en premier.

Les tours de jeu se déroulent dans l'ordre indiqué par ce cartouche.

Par exemple, si un joueur pose son cube sur l'emplacement [2] de ce cartouche, il jouera tout ce tour en seconde position.

Phase 2 - Fondation

DISTRIBUTION DES CARTES

Le premier joueur distribue quatre cartes Arche à chaque joueur.

Dès le second tour, il est possible que des joueurs aient conservé une carte du tour précédent en main. Dès réception des quatre nouvelles, ils doivent défausser celle de leur choix afin de n'en avoir plus que quatre au total.

Configuration à deux joueurs

Si vous jouez à deux, le premier joueur distribue seulement deux cartes Arche à chaque joueur. Si des joueurs ont conservé une carte du tour précédent, ils doivent défausser afin de n'avoir plus que deux cartes.

POTENTIALITÉS DE THRYINN (draft)

Chaque joueur prend connaissance des quatre cartes reçues sans les dévoiler aux autres joueurs, puis en choisit une, qu'il pose face cachée devant lui.

Lorsque tous les joueurs ont choisi leur carte, ils font passer le reste des cartes à leur voisin de gauche. L'opération est renouvelée trois fois, jusqu'à ce que les joueurs ne réceptionnent de leur voisin qu'une seule carte, qu'ils conservent afin de compléter leur main à quatre cartes.

Note : à chaque tour de jeu, inversez le sens de l'échange. Donnez vos cartes à votre voisin de gauche aux tours 1 et 3, à celui de droite aux tours 2 et 4.

Configuration à deux joueurs

Cette étape consiste à conserver une seule des deux cartes reçues et à donner l'autre à son adversaire.

Phase 3 - Négociation

1 - MISE EN PLACE DES CARTES

En respectant l'ordre des chambres, remplissez les douze chambres de négociation de L'Aile des Murmures avec les douze premières cartes de la pioche. Les cartes sont placées face visible.

Variante Expert : pour des parties plus immersives, mais aussi plus longues, vous pouvez mettre en place les cartes sur les L'Aile des Murmures AVANT le draft, en phase 2.

2A - POSER DES NÉGOCIATEURS

En commençant par le premier joueur et à tour de rôle, chaque joueur place un négociateur (sigle de caste visible) sur un des emplacements de négociation de L'Aile des Murmures, et remplit les deux zones de négociation auxquelles il a accès du nombre adéquat de cubes d'influence de sa couleur.

Répétez l'opération jusqu'à ce que tous les emplacements de négociation soient comblés.

Détermination du nombre de cubes d'influence

Lorsqu'un négociateur est placé, son joueur remplit les deux zones de négociation qui l'encadrent d'un ou plusieurs cubes d'influence de sa couleur en fonction de :

- l'influence du négociateur
- sa caste sociale

Influence du négociateur

En début de partie chaque négociateur a une influence de [1] / [1].

Ce qui signifie qu'il permet de poser un cube d'influence sur chaque zone de négociation qui l'encadre.

Au fil de la partie, les négociateurs pourront augmenter leur niveau d'influence.

Caste sociale du négociateur

Un négociateur a plus de facilité à négocier un équipage ou un plan de module de la caste dont il est issu.

Ainsi, un négociateur de la même caste qu'une des cartes auxquelles il a accès possède un **bonus social d'influence** d'un cube sur cette zone de négociation.

Par exemple, si un négociateur Noyau est placé entre une carte Noyau et une carte Théocrate, son joueur posera un cube d'influence de plus sur la zone de la carte Noyau. De même, s'il est placé entre deux cartes Noyau, il posera un cube de plus sur chacune de ses deux zones de négociation.

Note : un joueur ne peut pas choisir où placer ses cubes de bonus social. Ils sont forcément placés du côté de la carte offrant le bonus.

2B - ACTIVER UNE CAPACITÉ TECHNIQUE OU DE CASTE

Lors de son tour de jeu uniquement, un joueur peut à loisir activer les capacités des cartes équipage et module présentes dans son arche.

Voir p8 **ACTIVER DES CAPACITÉS TECHNIQUES ET DE CASTE.**

Ces actions peuvent être effectuées avant ou après la pose de son négociateur.

Aucune capacité ne permet d'interrompre le tour d'un autre joueur.

3 - RÉSOUDRE LA NÉGOCIATION

Lorsque tous les emplacements de négociations sont occupés démarre la phase de résolution, durant laquelle les cartes de l'Aile des Murmures seront attribuées aux meilleurs négociateurs.

Les cartes sont résolues une par une en respectant l'ordre des numéros inscrits sur le pourtour des chambres de négociations.

Le joueur possédant le plus de cubes d'influence autour d'une carte la remporte.



Il place la carte dans sa main, et rapatrie son négociateur sur son plateau personnel.

Si plusieurs de ses négociateurs encadraient cette carte, il choisit lequel il rapatrie. **Ce négociateur est considéré comme l'artisan principal de la négociation victorieuse, et ne remportera pas de point d'influence ce tour.**

Voir ci-contre **AMÉLIORER SES NÉGOCIATEURS.**

Note : lorsqu'on rapatrie un négociateur, on laisse ses cubes sur le plateau jusqu'à la fin de la résolution de la négociation.

Si plus aucun de ses négociateurs n'encadre une carte au moment où un joueur la remporte, il remporte quand même la carte, sans avoir à rapatrier de négociateur.

En cas d'égalité, la carte est défaussée.



4 - AMÉLIORER SES NÉGOCIATEURS

Lorsque toutes les cartes ont été remportées ou défaussées, chaque joueur peut améliorer ses négociateurs qui n'ont pas remporté de cartes.

Chaque négociateur resté sur l'Aile des murmures gagne un point d'influence, symbolisé par les jetons influence qui permettent, sur les plateaux personnels, de convertir un [1] en [2] ou un [2] en [3].

Placez-les dans les emplacements prévus à cet effet sur les plateaux personnels, au-dessus du négociateur.

Un négociateur [1]-[1] devient ainsi [2]-[1].

Un négociateur [2]-[1] peut devenir [3]-[1] ou [2]-[2].

Un négociateur [3]-[1] ou [2]-[2] ne peut devenir que [3]-[2].

Un négociateur [3]-[2] ne peut devenir que [3]-[3], le maximum possible.

Un négociateur [2]-[1] posera naturellement deux cubes d'influence sur une zone de négociation et un sur l'autre.

Un négociateur [3]-[2] posera naturellement trois cubes d'influence sur une zone de négociation et deux sur l'autre.

Attention : un négociateur peut choisir de quel côté il attribue chacune de ses deux valeurs d'influence de cubes, **mais en aucun cas les redistribuer comme il le souhaite.**

Exemple : un négociateur [3]-[1] peut placer trois cubes du côté de son choix et un cube de l'autre, mais ne peut pas choisir de placer deux cubes de chaque côté, ni quatre d'un côté et aucun de l'autre.

Finalement, chaque joueur récupère ses cubes d'influence et ses négociateurs restants, qui réintègrent leurs emplacements respectifs sur les plateaux personnels.

Cas particulier du dernier tour

À l'issue de la phase de négociation du dernier tour, une fois les cartes remportées ou défaussées, **les négociateurs restants ne gagnent pas d'influence.**

Au lieu de ça, ils rapportent leur valeur d'influence en points de prestige.

Exemple : un négociateur [1]-[1] resté sur le plateau fera marquer 2 points de prestige, tandis qu'un [3]-[2] en rapportera 5.

Phase 4 : Intégration

En suivant l'ordre du tour, chaque joueur va effectuer l'intégralité de sa phase d'intégration.

À son tour de jeu, un joueur va pouvoir réaliser une ou plusieurs des actions suivantes, autant de fois qu'il le veut et dans l'ordre de son choix.

- recycler une carte.
- intégrer une carte à son arche.
- activer une capacité technique / de caste.
- déplacer des équipages d'un module à un autre.

Toute action doit cependant être résolue en intégralité avant d'en commencer une nouvelle.

RECYCLER UNE CARTE

Recycler une carte consiste à la défausser depuis sa main pour gagner les ressources indiquées dans son cartouche Recyclage. Les gemmes de ressources ainsi gagnées sont placées dans la réserve du plateau personnel.

On ne peut recycler que les cartes de sa main. Une fois intégrée, une carte ne peut plus être recyclée.

INTÉGRER UNE CARTE À SON ARCHE

Intégrer à son arche une carte de sa main consiste à payer son coût de construction (en ressources à prélever dans votre réserve personnelle ou dans vos coffres), puis à la poser devant soi.

Marquez immédiatement les points de Prestige donnés par la carte (valeur indiquée dans le double cercle blanc).

Une fois la carte intégrée à son Arche, on dit que le joueur contrôle cette carte, rendant ainsi ses capacités de Caste et ses capacités Techniques immédiatement utilisables.

ACTIVER DES CAPACITÉS TECHNIQUES ET DE CASTE

Certaines des cartes contrôlées par un joueur présentent des capacités techniques ou des capacités de caste.

Il peut les activer lors de son tour de jeu, durant la phase de négociation ou la phase d'intégration.

Il n'est pas permis d'activer les capacités d'une carte pendant la phase de Prestige.

Ces capacités sont décrites en détail au chapitre **LES CAPACITÉS DES CARTES**.

DÉPLACER DES ÉQUIPAGES D'UN MODULE À UN AUTRE

À son tour de jeu et pendant la phase de prestige, un joueur peut décider de modifier la structure de son arche en déplaçant des équipages au sein de ses modules.

Le fait de déplacer un équipage d'un module à un autre ne permet en aucun cas d'utiliser à nouveau ses capacités de Caste ou ses capacités Techniques, ce n'est pas une nouvelle intégration !

Quand le joueur a terminé son intégration, le joueur suivant dans l'ordre du tour commence la sienne, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient terminé la leur.

On passe alors à la phase de Prestige.

Phase 5 - Phase de Prestige

RÉORGANISATION DE L'ARCHE

Simultanément, les joueurs réorganisent leur arche selon les trois règles suivantes :

- un joueur peut réorganiser ses équipages au sein de ses modules.
- un module vide d'équipage ne peut pas activer ses capacités de prestige.
- les équipages vacants sont ignorés, même en ce qui concerne les capacités de prestige.



Lors de la phase de prestige, il est interdit d'utiliser des capacités de Castes ou des capacités techniques.

Il est notamment interdit d'utiliser des jetons mutants / geôliers ou de stocker des ressources dans des coffres.

POINTS DE PRESTIGE

Suivant l'ordre du tour, chaque joueur comptabilise les points de Prestige que lui confèrent les capacités de Prestige des cartes qu'il contrôle.

Les capacités de Prestige sont inscrites en bas des cartes, sous les capacités Techniques. Voir le chapitre CAPACITÉS DES CARTES : LES CAPACITÉS DE CASTE.

Une fois cette phase terminée, on passe au tour suivant en reproduisant les mêmes phases de jeu.

DÉTAIL DES CARTES

Les Arches des joueurs se composent de 2 types de cartes : les modules et les équipages.

Les modules

Les modules ont pour vocation d'accueillir dans votre Arche les équipages que vous enrôlez. On les reconnaît à leur icône, à leur fond noir, et au sas coloré figurant sur leur côté gauche.

Un module ne peut héberger que deux équipages.

Si un module est détruit, tous les équipages qu'il hébergeait sont désactivés. On dit qu'ils sont vacants. Voir ci-dessous, ÉQUIPAGES VACANTS.

Pour pouvoir activer ses capacités de prestige en phase 5 de prestige, un module doit héberger au moins un équipage.

Les équipages

Les équipages que vous enrôlez seront hébergés dans les modules que vous aurez intégrés. On les reconnaît à leur icône et à leur fond clair.

Pour intégrer un équipage à son Arche, il faut contrôler un module possédant au moins un hébergement libre. L'équipage sera placé à côté de ce module, sur sa droite.

Il est interdit d'intégrer un équipage si l'Arche ne dispose pas de module libre pour l'accueillir.

Un joueur ne peut pas délibérément retirer un équipage d'un module s'il ne dispose pas d'un autre module pouvant l'accueillir.

LES ÉQUIPAGES VACANTS

CAPACITÉS DES CARTES

Les cartes peuvent posséder des capacités de trois natures différentes :

- des capacités de Caste,
- des capacités Techniques,
- des capacités de Prestige.

Les capacités de Caste

Ces capacités sont indiquées sous la forme d'un cartouche au-dessus des capacités techniques.

lorsque vous intégrez à votre Arche une carte avec la capacité Geôlier, prenez un jeton Geôlier et posez-le dessus.

S'il n'y a plus de jeton Geôlier disponible lors de l'intégration de la carte, la capacité est perdue.

À votre tour de jeu (*en phase de Négociation ou d'Intégration*), ce jeton peut être dépensé avec une Ressource pour emprisonner une carte ou pour rapatrier une carte de votre prison.

Emprisonner une carte :

dépensez un jeton Geôlier, dépensez une Ressource, et choisissez un équipage en jeu. Placez-le dans votre prison (à droite de votre plateau personnel). Défaussez ses éventuels jetons Mutagène et Geôlier.

Rapatrier une carte de votre prison :

dépensez un jeton Geôlier, dépensez une Ressource, et choisissez un des équipages contenus dans votre prison. Placez-le dans votre main.

Attention : si une carte avec un jeton Geôlier est emprisonnée ou détruite, le jeton est perdu (il retourne dans le stock commun)

Lorsque vous intégrez à votre Arche une carte avec la capacité Mutagène, prenez un jeton Mutagène disponible et posez-le dessus, face Mutagène visible.

S'il n'y a plus de jeton Mutagène disponible lors de l'intégration de la carte, la capacité est perdue.

À votre tour de jeu (*en phase de Négociation ou d'Intégration*), vous pouvez retourner ce jeton (sigle mutant visible) et le déplacer sur n'importe quel équipage en jeu.

Cet équipage est désormais considéré comme un **Mutant** en plus de ses autres attributs.

Attention : si une carte avec un jeton Mutagène / Mutant est emprisonnée ou détruite, le jeton est perdu (il retourne dans le stock commun).



RECRUTEMENT



CONVERTI

Lorsque vous intégrez à votre Arche une carte avec une capacité de Recrutement, prenez dans votre main un équipage secondaire du type précisé depuis la pile d'Équipages secondaires correspondante (Ouvrier ou Converti).

Attention : si la pile de l'équipage secondaire ciblé est vide, la capacité est perdue.

Les capacités Techniques

Ces capacités représentent la majorité des capacités des cartes. Elles sont encadrées, et situées sur la partie droite des cartes, entre les points de prestige et le sigle de caste.

Cette capacité doit être appliquée au moment de l'intégration de la carte. Son activation est obligatoire.

Note : si sa résolution s'avère impossible au moment de l'intégration, la capacité est perdue.

Les capacités de Prestige

Les capacités de Prestige sont inscrites en bas des cartes, sous les capacités Techniques.

Elles ne sont activées et comptabilisées que pendant la phase 5 de Prestige, et seulement pour les modules hébergeant au moins un équipage et pour les équipages non vacants.

STRATÉGIES GÉNÉRALES

La société des Semeurs est organisée en Castes, très différenciées et assez imperméables. On en dénombre six sur Séréis, et vous devez en connaître les caractéristiques générales pour correctement les exploiter en jeu.

De la Caste la plus prestigieuse à la plus dénigrée, nous avons :

Les Théocrates

Ce sont les religieux voués au culte de leur Dieu de savoir absolu, Xzhüü. Ils sont quasiment tous issus de la caste des Originels, et ont été sélectionnés parmi eux pour la qualité de leur « connexion » à Xzhüü.

Dans le jeu, les Théocrates peuvent acquérir des équipages gratuitement. Ils jouent sur la quantité de cartes grâce au recrutement de Convertis, et sur leur qualité grâce aux Prêtres. Plusieurs de ces cartes possèdent la capacité de Caste Recrutement Converti.

Les Architek

Ce sont les ingénieurs responsables de l'élaboration et de l'amélioration des machines et des technologies numériques.

Ils jouent beaucoup sur les modules car ils peuvent les optimiser, les protéger, mais aussi les détruire. Ils possèdent de nombreuses capacités de Prestige de type affinité Module.

Les Originels

Ce sont les dirigeants politiques de Séréis. Ils sont tous issus des familles des membres du Haut Conseil qui ont suivi Thryinn depuis le départ de l'Arche Mère de la Terre.

Les Originels offrent beaucoup de points de Prestige dès leur intégration, et possèdent pour la plupart la capacité de Caste Geôlier qui leur permet d'emprisonner des équipages ou de libérer les leurs.

Le Noyau

C'est la masse ouvrière de Séréis, ceux dont les bras et les implants s'épuisent pour assurer l'alimentation et le fonctionnement des Arches.

En jeu, ils jouent sur leur nombre et leur cohésion du fait de leur capacité de Caste Recrutement Ouvrier qui leur permet d'accroître gratuitement leur nombre et leur puissance.

Le Bio-Consortium

Ensemble de laboratoires dédiés au développement des bio-technologies qui sont la force principale des Semeurs.

Ces cartes possèdent une capacité de Caste Mutagène qui permet de transformer des équipages en Mutants puis d'influer dessus. La plupart des modules Bio-Consortium possèdent la capacité de Caste Hopital.

Les Déviants

C'est l'ombre de Séréis, le liquide purulent qui s'immisce dans les veines de cette société plus malade qu'elle n'en a l'air. Les Déviants refusent le système, et le dévoient par tous les moyens.

Ils ont des capacités jouant sur la perturbation des stratégies des autres Castes. Leur terrain de jeu favori est l'Aile des Murmures, dont ils aiment corrompre le système. La plupart des modules Déviants possèdent la capacité de Caste Coffre.

Précisions



Archives

La carte fait référence au dernier module qui a été rangé dans la défausse, le plus haut dans la pile.



GLOSSAIRE

Activation

Symbole indiquant un pouvoir déclenché à la demande. Lorsqu'il est utilisé, la carte est inclinée vers la droite, et n'est plus activable pour ce tour de jeu. Elle est redressée au début du tour de jeu suivant. Certaines activations réclament aussi un prix en Ressources.

Affinité X – Y

Capacité de Prestige. Lors de la phase de Prestige, gagnez X PP pour chaque carte Y que vous contrôlez.

Arche

L'ensemble des cartes posées devant un joueur. Toutes les cartes qu'il contrôle.

Coffre

Capacité de Prestige. À votre tour de jeu en phase de Négociation et d'Intégration, vous pouvez déplacer des ressources de votre réserve vers un module possédant la capacité Coffre (et inversement). Ces ressources restent utilisables. Lors de la phase de Prestige, vous gagnez 1 PP pour chaque ressource stockée sur des Coffres. Si un module Coffre est détruit, les ressources qu'il contenait sont perdues et défaussées.

Contrôler une carte

Se dit d'un module ou équipage intégré à l'Arche d'un joueur.

Coût de construction ou de recrutement

Indiqué dans le cartouche situé à droite de l'illustration miniature des cartes (lorsque la carte a un coût). Le coût de construction ou de recrutement d'une carte doit être payé avec des ressources provenant de la réserve ou des Coffres du joueur.

Cube d'influence

Un cube d'influence, utilisé par les négociateurs des joueurs en phase de négociation.

Défausse

Pile des cartes défaussées au cours de la partie. Faces visibles, ses cartes sont consultables à tout moment. Si la pioche des cartes Arche venait à s'épuiser, re-mélanger la défausse pour en faire une nouvelle pioche.

Destruction

Une carte détruite est défaussée.

Emplacements de module

Chaque module peut héberger naturellement deux équipages. Si un joueur n'a plus d'emplacement disponible, il ne peut pas intégrer de nouvel équipage. Il n'est pas permis de défausser volontairement un équipage d'un de ses modules.

Équipage

Carte Arche représentant un équipage à recruter. La mention Équipage est indiquée en haut au centre de la carte. Un équipage doit être intégré dans un de vos modules possédant au moins un emplacement libre. L'équipage est alors contrôlé et ses capacités deviennent utilisables.

Il existe deux types d'équipages :

Les équipages primaires, dispensés par la pile des cartes Arche,

Les équipages secondaires recrutés via les capacités de caste de certaines cartes Théocrates et Noyau.

Geôlier

Capacité de Caste. Lorsque vous intégrez à votre Arche un équipage avec la capacité Geôlier, prenez un jeton Geôlier et posez-le sur la carte.

S'il n'y a plus de jeton Geôlier disponible, la capacité est perdue.

À votre tour de jeu, vous pouvez dépenser ce jeton et une Ressource pour emprisonner un équipage en jeu (placez-le dans votre prison) ou pour récupérer dans votre main un équipage placé dans votre prison.

Si un équipage pourvu d'un jeton Geôlier quitte le jeu (parce qu'il a été détruit, sacrifié, mis en prison ou est retourné dans votre main) le jeton est perdu et retourne dans la réserve de jetons disponibles. S'il devient vacant, il conserve son jeton geôlier.

Hôpital

Capacité de Caste. Lors de la phase de Prestige, gagnez 2 PP par équipage primaire Mutant contenu dans ce module.

Intégration

Symbole indiquant une capacité que vous devez activer lorsque la carte est intégrée à votre Arche (lorsqu'elle est jouée depuis votre main sur la table).

Majorité X – Y

Capacité de Prestige. Lors de la phase de Prestige, gagnez X PP si vous êtes le joueur à contrôler le plus de cartes Y. En cas d'égalité, aucun point n'est attribué.

Module

Carte Arche représentant une partie de l'Arche Fille construite par le joueur. La mention Module est indiquée en haut au centre de la carte.

Un module possède deux emplacements permettant chacun d'héberger une carte équipage. Pour activer ses capacités de Prestige en phase de Prestige, un module doit héberger au moins une carte équipage. On peut intégrer autant de modules qu'on le souhaite à son Arche.

Mutagène

Capacité de Caste. Lorsque vous intégrez à votre Arche un équipage avec la capacité Mutagène, prenez un jeton Mutagène disponible et posez-le dessus, face Mutagène visible.

S'il n'y a plus de jeton Mutagène disponible, la capacité est perdue.

À votre tour de jeu, vous pouvez retourner ce jeton (face Mutant visible) et le placer sur n'importe quel équipage en jeu. Cet équipage devient un Mutant. Il est dorénavant considéré comme Mutant en plus de ses autres attributs.

Si un équipage pourvu d'un jeton Mutagène quitte le jeu (parce qu'il a été détruit, sacrifié, mis en prison ou est retourné dans votre main) le jeton est perdu et retourne dans la réserve de jetons disponibles. S'il devient vacant, il conserve son jeton et son état.

Mutant

Le terme Mutant seul désigne une carte équipage sur laquelle est posée un jeton Mutant, alors que le terme « Jeton Mutant » désigne le jeton lui-même.

PP (Points de Prestige)

Points de Prestige, à marquer en faisant avancer son pion joueur sur la piste de score.

Prison

Zone située à droite de votre plateau personnel, où vous pouvez stocker des prisonniers.

Recrutement – X

Capacité de Caste. À l'intégration de la carte, piochez une carte X et placez-la dans votre main.

Recyclage

Action consistant à défausser une carte de sa main pour gagner le nombre de ressources indiqué dans la zone recyclage de la carte (en haut à gauche de la carte).

Ressources

Les ressources sont symbolisées dans le jeu par des gemmes oranges. Ces ressources sont utilisées par les joueurs pour payer la construction de modules, recruter des équipages ou déclencher des capacités.

Sacrifice

Action consistant à placer une carte de votre Arche dans la défausse. Un sacrifice n'est pas considéré comme une destruction, et ne peut être joué que sur une carte que vous contrôlez.

Tour de jeu d'un joueur

En phase 3 de Négociation et en phase 4 d'Intégration, à chaque fois qu'il est sollicité pour jouer.

REMERCIEMENTS

Ce jeu est le fruit d'un travail énorme que je n'aurais pu mener sans le soutien indéfectible de mes proches, à commencer par mes enfants Manon et Victor, qui ont été mon moteur initial, ainsi qu'à mon épouse, Karine, qui m'a laissé donner corps à mes idées, et assuré le quotidien quand je m'absentais pour mes salons et autres joyusetés ludiques.

Je tiens à remercier aussi mon pote, mon vieil ami et co-auteur de l'univers de *SEEDERS from Sereis*, Charbel Fourel, qui s'est investi sans compter dans le développement, ainsi que dans un beta-testing forcené et intranigeant.

Pour finir, je remercie Didier Jacobée, mon éditeur, qui a eu le courage d'aller à contre-courant en prenant des jeux qui s'inscrivent dans un univers complet, me faisant confiance, et mettant à ma disposition une équipe de choc menée par Benjamin Treilhou.

CRÉDITS

SEEDERS from Sereis – *EXODUS* est édité par SWEET NOVEMBER dans la collection SWEET GAMES.

Sweet November - 4 rue des comblais,
28200 Châteaudun – France
Conservez ces coordonnées.

© Sweet November 2017

Conçu et développé en France.
Fabriqué dans l'Union Européenne.

Auteur
Serge Macasdar

Illustration de couverture
François Baranger

Illustrations des cartes
Gaël Lannurien

Direction artistique, graphismes,
illustration des plateaux
Benjamin Treilhou

Beta-tests et conseils
Charbel Fourel, Rémy Lapalus

L'univers *SEEDERS from Sereis* a été imaginé par
Serge Macasdar et Charbel Fourel.
SEEDERS from Sereis est une marque déposée.

NOTE DE L'ÉDITEUR

Notre politique éditoriale est de vous proposer des thèmes de jeux riches et variés, à fort pouvoir immersif, proposant une expérience de jeu unique et mémorable.

Pour atteindre cet objectif, nous demandons à nos auteurs de réfléchir à des mécaniques de jeux originales, mises au service du thème. Nous sélectionnons des illustrateurs de talent et laissons une place primordiale aux illustrations.

Enfin, nous confions la fabrication de nos jeux à des professionnels reconnus, en privilégiant la qualité des matériaux et le soin des finitions.

Depuis deux ans, nous sommes allés à votre rencontre, lors de nombreux festivals ludiques en France, en Belgique et en Allemagne, avec nos prototypes successifs, pour recueillir vos réactions et nous guider dans nos choix.

Cette première édition du jeu EXODUS est donc le résultat de cinq années de travail de création et de deux années de travail de développement. Nous espérons que vous serez satisfait du résultat et que vous prendrez autant de plaisir à y jouer que nous en avons eu à l'éditer.

Toutes vos remarques sont les bienvenues. N'hésitez pas à nous contacter via les réseaux sociaux pour nous faire part de vos commentaires.

Ludiquement,
Didier Jacobée



SEEDERS

FROM SEREIS



- 1 TITRE
- 2 CASTE
- 3 TYPE

- 4 GAIN DE RECYCLAGE
- 5 COÛT D'INTÉGRATION
- 6 POINTS DE PRESTIGE

- 7 CAPACITÉS DE CASTE
- 8 CAPACITÉS TECHNIQUES
- 9 CAPACITÉ DE PRESTIGE

RÉSUMÉ D'UN TOUR DE JEU

1. Préparation

Le joueur totalisant le moins de points sur la piste de score choisit son emplacement dans le cartouche ordre du tour. Puis c'est au joueur suivant sur la piste de score de choisir le sien, et ainsi de suite jusqu'au joueur le plus haut.

En cas d'égalité, c'est le joueur qui a joué le plus tôt au tour précédent qui choisit en premier.

2. Fondation

Quatre cartes sont distribuées à chaque joueur. Si un joueur a encore une carte en main, il doit défausser une de ses cinq.

Les joueurs conservent une carte de leur main et passent le reste à leur voisin de gauche. L'opération est renouvelée jusqu'à ce qu'une seule carte soit reçue de son voisin.

Le sens du draft est inversé à chaque tour.

3. Négociation

Une carte Arche de la pioche est placée sur chacune des douze salles de négociation.

À tour de rôle, les joueurs placent un de leurs négociateurs sur les emplacements de négociation entre ces douze salles.

Une fois tous les emplacements occupés, on attribue les cartes en comparant les cubes d'influence de chacun des joueurs. Un joueur remportant une carte doit -si possible- rapatrier dans son arche un des négociateurs ayant permis de remporter la carte.

Une carte sans majorité est défaussée. Les négociateurs restant sur l'Aile des Murmures gagnent chacun un point d'influence.

4. Intégration

Chaque joueur joue à tour de rôle, selon l'ordre du tour, l'intégralité de ses actions.

Il peut recycler ou intégrer autant de cartes qu'il veut, dans l'ordre de son choix.

Il peut aussi activer des capacités ou déplacer des équipages au sein de ses modules.

5. Phase de Prestige

Simultanément, chaque joueur compte les points procurés par les capacités de prestige (majorités, affinités, coffres, hopitaux) des cartes de son Arche.