

INCUBATION

MD

LIVRET DE RÈGLES



Le monde est devenu bien différent au cours des 12 derniers mois, depuis la plus grande découverte du siècle. Au sommet des plus hautes montagnes de la Terre, de courageux explorateurs ont découvert une grotte contenant des nids de gigantesques œufs de dragon colorés ! Au cours de la dernière année, incuber ces œufs est devenu une affaire en or puisque les éleveurs les plus talentueux font fortune.



INCUBATION^{MD}

*Enrichissez-vous en faisant éclore des Œufs de dragons et en les vendant au marché en échange de Trésors.
Avez-vous ce qu'il faut pour devenir le meilleur éleveur de Dragons?*

MATÉRIEL



36 cartes Œuf



10 cartes Objectif



5 plateaux Incubateur



1 plateau de jeu

MARCHÉ



1 roulette



1 connecteur de plastique



30 pièces d'Or de valeur 1



15 pièces d'Or de valeur 5



30 Ressources Feu



30 Ressources Eau



2 Dés



1 jeton Premier joueur

LÉGENDE

FACES DES DÉS :



= Coffre



= Ressource Eau



= Ressource Feu



= 1 pièce d'Or

● = 1 Point de victoire

● = 5 Points de victoire

MARCHÉ :



Endroit où les joueurs échangent les Dragons éclos contre un Trésor.

INCUBATEUR :



Structure servant à placer les cartes Œuf, les Ressources Eau et Feu .

CARTE ŒUF :



Chaque carte montre un Œuf à faire éclore ayant une valeur en .

CARTE OBJECTIF :









Chaque carte Objectif donne des supplémentaires à la fin de la partie au premier joueur qui réussit à compléter les exigences.


Lors de votre première partie, assemblez le plateau de jeu avec la roulette en utilisant le connecteur de plastique. Cet assemblage constitue le Marché.



MISE EN PLACE

- 1 Distribuez 1 plateau Incubateur à chaque joueur.
1A Chaque plateau contient 2 Incubateurs.
- 2 Placez le Marché au centre de la table.
- 3 Disposez 1 , 1 , et 1  dans les Trésors, aux endroits désignés par la roulette.
- 4 Placez les , , et  restants de part et d'autre du Marché, de façon à ce que les joueurs y aient accès facilement. Ils constituent la réserve.
- 5 Mélangez le paquet de cartes Œuf et faites trois paquets égaux, face visible, aux endroits indiqués sur le Marché.



- 6 Prenez au hasard des cartes Objectif correspondant au nombre de joueurs et disposez-les aux endroits indiqués sur le Marché. Remplacez les cartes non utilisées dans la boîte.
 - 2 à 3 joueurs = 5 cartes Objectif
 - 4 joueurs = 4 cartes Objectif
 - 5 joueurs = 3 cartes Objectif
- 7 Déterminez quel joueur commence la partie. Remettez-lui le jeton Premier joueur .
- 8 En débutant par le dernier joueur (à la droite du Premier joueur) puis dans le sens antihoraire, choisissez à tour de rôle 1 carte Œuf et placez-la dans l'un de vos Incubateurs.

DÉROULEMENT DU JEU

Jouez à tour de rôle et en sens horaire. À son tour, un joueur effectue les actions suivantes, dans l'ordre indiqué :





1. Lancez les Dés ;
2. Effectuez l'action des Dés ;
3. Complétez et vendez une carte Œuf (si possible) ;
4. Réalisez une carte Objectif (si possible).



1. LANCEZ LES DÉS



Le joueur lance les deux Dés. Après le premier lancer, il peut relancer un ou deux Dés au choix. Il ne peut pas relancer les Dés plus d'une fois.


- A Lorsque apparaît sur un Dé , pivotez la roulette Marché d'une section dans le sens horaire.
- B Ajoutez les , l', et le  dans les Trésors désignés par la roulette.

A



B



Si les deux Dés indiquent des , le joueur **ne fait pas pivoter** la roulette du Marché.



À la place, le joueur doit prendre le Trésor de son choix d'une section du Marché.



2. EFFECTUEZ L'ACTION DES DÉS



- Si le résultat de l'un des Dés est 1, le joueur prend 1 pièce dans la réserve.
- Si le résultat des 2 Dés est 1 1, le joueur prend 3 pièces de la réserve.



Les pièces sont des Points de victoire. Ils peuvent servir à compléter certaines cartes Objectif.



Ressource sert à compléter des cartes Œuf.



- Si le résultat de l'un des Dés est 1, le joueur prend 1 Ressource de la réserve pour la placer dans l'un de ses Incubateurs nécessitant cette Ressource.



- Si le résultat des 2 Dés est 1 1, le joueur prend alors 3 Ressources de la réserve. Le joueur peut répartir les Ressources sur les Incubateurs de ses Œufs, comme il veut, dans la limite des besoins indiqués.



NOTE :

La Ressource feu fonctionne de la même manière que Ressource eau.



TROP DE RESSOURCES ?

Si un joueur n'a pas suffisamment de place dans ses Incubateurs pour conserver certaines Ressources obtenues pendant son tour, elles sont ajoutées dans l'un des Trésors au choix du joueur.



PRENDRE UNE CARTE ŒUF

- Le joueur peut utiliser un Dé indiquant 1, 2 ou 3 afin de prendre une carte Œuf au lieu de faire l'action du Dé.
- Il n'est pas permis d'utiliser un Dé 4 pour cela.
- Il est possible d'utiliser ses 2 Dés afin de prendre 2 cartes Œuf dans le même tour.
- Un plateau Incubateur doit avoir un espace vide pour y ajouter une carte Œuf.



RAPPEL !

Les cartes Œuf servent à compléter les cartes Objectif et à accumuler des pièces en fin de partie.



3. COMPLÉTEZ ET VENDEZ UNE CARTE ŒUF

ÉCLOSION

Dès qu'un Incubateur contenant une carte Œuf a toutes les Ressources requises, l'éclosion se produit !

- Les Ressources utilisées sont retournées dans la réserve ;
- Le joueur enlève la carte Œuf éclos de son Incubateur, la retourne du côté Dragon et la place devant lui ;
- Le joueur prend le contenu d'un des Trésors du Marché correspondant à la couleur de l'Œuf complété.
- **Le joueur laisse dans le Trésor les Ressources qui ne peuvent être ajoutées à un Incubateur et prend seulement l'.**

Les Ressources obtenues dans le Trésor sont placées dans un ou deux Incubateurs contenant une carte Œuf. Il est possible de faire éclore plus d'une carte Œuf par tour.



ŒUF HYBRIDE



Les Œufs hybrides sont un croisement de deux couleurs.

- Lorsque ce type d'Œuf éclos, le joueur enlève la carte Œuf complétée de son Incubateur, la retourne et la place devant lui.
- Le joueur prend le contenu d'un Trésor de chacune des couleurs de la carte Œuf complétée.

Les Œufs hybrides **ne peuvent pas** être utilisés pour réaliser des cartes Objectif.


ŒUF MYSTÈRE

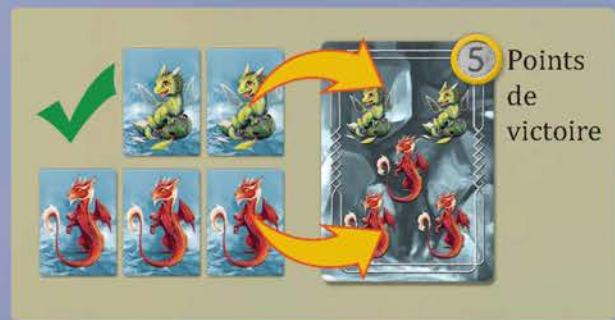


- Les Œufs mystères n'ont pas de couleur attribuée.
- Une fois l'Œuf éclos, le joueur enlève la carte Œuf complétée de son Incubateur, la retourne et la place devant lui. Le joueur ne prend le contenu d'aucun Trésor.
- Les Œufs mystères aident à réaliser les cartes Objectif. Cette sorte d'Œuf peut remplacer un Dragon de n'importe quelle couleur pour réaliser une carte Objectif.



4. RÉALISEZ UNE CARTE OBJECTIF

- Dès qu'un joueur remplit les conditions d'une carte Objectif, il la prend et la place devant lui pour cumuler les  en fin de partie.
- Il est permis de prendre **1 seule carte Objectif par tour**. Si un joueur réalise les conditions de plus d'une carte Objectif dans le même tour, il doit attendre le prochain tour pour en prendre une autre.



FIN DE LA PARTIE



La fin de la partie est déclenchée dès que l'une des deux situations suivantes se produit :

- A** 2 paquets de cartes Œuf sont épuisés ;
- B** Il n'y a plus de carte Objectif disponible.

Les joueurs terminent le tour en cours afin que chaque joueur ait joué le même nombre de tours.



VICTOIRE :

Chacun des joueurs totalisent les  des cartes Objectif et cartes Œuf complétées, ainsi que leurs  accumulées.

Le joueur ayant le plus de  gagne la partie !

DÉPARTAGER LES ÉGALITÉS

- En cas d'égalité, le joueur ayant le plus de cartes Objectif gagne.
- Si l'égalité persiste, le joueur détenant le plus de cartes Œuf complétées gagne.
- En cas de nouvelle égalité, les joueurs se partagent la victoire.



EXEMPLE :

Les joueurs comptent tous leurs points :



- Cartes Œuf complétées = **38 Points de victoire**



- Cartes Objectif complétées = **5 Points de victoire**



- Pièces d'Or = **13 Points de victoire**

Total: 38 + 5 + 13 = 56 Points de victoire

REMERCIEMENTS :

L'auteur tient à remercier ses amis pour leurs précieux conseils sans quoi le jeu n'aurait pas été le même. L'éditeur tient à remercier sa famille pour avoir cru en son projet et la famille Guillemette pour les nombreuses parties jouées. Il remercie également Josée Guillemette pour avoir mis sa touche personnelle. Tous les gens qui ont contribué de près ou de loin, Synapses vous remercie du fond du cœur !

CRÉDITS :

Auteur et Développement : Carl Brière

Éditeur : Jeux Synapses Games inc.

Directeur artistique : Carl Brière

Illustrations : Katy Grierson



© 2019 Jeux Synapses Games Inc.

Aucune partie de ce produit
ne peut être reproduite sans
aucune autorisation écrite de

Jeux Synapses Games Inc.
141 avenue des Hirondelles,
Les Cèdres, QC J7T 4A1
Canada

www.jeuxsynapsesgames.com