VIA NEBULA

RÈGLES DU JEU

La vallée de Nebula sort d'une ère sombre. Pendant plusieurs siècles, des créatures monstrueuses sorties de la brume ont dévasté la région. Il est temps que de valeureux explorateurs, regroupés au sein de guildes, explorent les chemins embrumés, exploitent les ressources cachées et reconstruisent villes et bâtiments sur les ruines des cités dévastées. Nebula va retrouver paix et prospérité et vous allez en devenir les héros !

MATÉRIEL

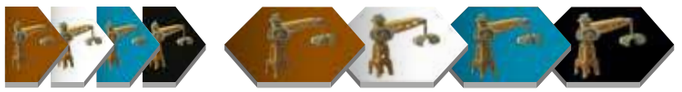
- 1 plateau principal

- 4 plateaux de guilde (1 par joueur)

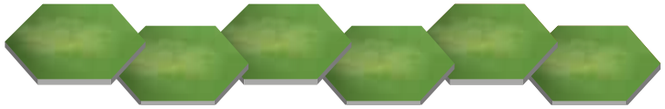
- 42 cartes

33 cartes contrat — 8 cartes contrat privé — 1 carte fin de partie

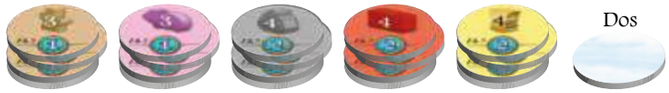
- 24 tuiles de chantier (en 4 couleurs : 12 demi-hexagones pour le jeu à 3 et 4 joueurs et 12 hexagones pour les parties à 2 joueurs)



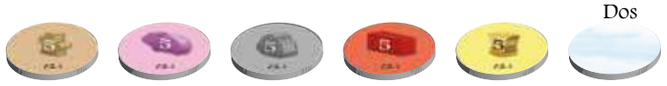
- 60 tuiles de plaine



- 20 jetons d'exploitation



- 5 jetons spéciaux d'exploitation



- 20 bâtiments (5 par joueur)

- 12 artisans (3 par joueur)

- 90 ressources

PRÉSENTATION DES PLATEAUX

PLATEAU PRINCIPAL

PLATEAU DE GUILDE

MISE EN PLACE (4 JOUEURS)

Note : les ajustements à effectuer pour 2 et 3 joueurs sont présentés en fin de livret.

1 Le plateau de jeu est disposé au centre de la table. Pour votre première partie, nous vous conseillons d'utiliser la face du plateau débutant.

2 Les ressources sont disposées à proximité du plateau.

3 Un joueur est désigné premier joueur. Il mélange les cartes contrat privé et en distribue 2 à chaque joueur. Il mélange ensuite les cartes contrat qu'il place sur le plateau de jeu, face cachée. Les 4 premières cartes de cette pioche sont alors placées, face visible, sur leur emplacement. La carte « Fin de partie » est placée sur sa case dédiée.

4
- L'un des jetons spéciaux d'exploitation est retiré aléatoirement et replacé dans la boîte. Il ne sera pas utilisé lors de la partie.
- Tous les jetons exploitation restants (y compris les spéciaux) sont disposés aléatoirement face cachée sur les cases de plaine du plateau de jeu (1 jeton par case). Ils sont ensuite retournés face visible.

5 Les 4 jetons spéciaux d'exploitation sont retirés du plateau de jeu et remplacés par des lots de 5 ressources, suivant le type indiqué par le jeton. Ces 4 cases sont désormais des exploitations neutres (elles n'appartiennent à aucun joueur).

6 Chaque joueur prend un plateau de guilde et tous les éléments à sa couleur. Il place ses 5 bâtiments, ses 3 tuiles de chantier et ses 2 artisans sur leur emplacement dédié (le 3e est remis dans la boîte). Il forme ensuite sur son plateau 4 piles de 3 tuiles de plaine.

7 Les tuiles de plaine restantes sont disposées à côté du plateau et forment la réserve.

BUT DU JEU

Accumuler des points (représentant gloire, prestige et richesse) au cours de la partie (principalement en réalisant des contrats et en ouvrant des exploitations).
Le joueur qui termine la partie avec le plus grand nombre de points est déclaré vainqueur.

TOUR DE JEU

Le premier joueur commence. Le jeu se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. **À son tour un joueur doit effectuer 2 actions parmi les 6 disponibles :**

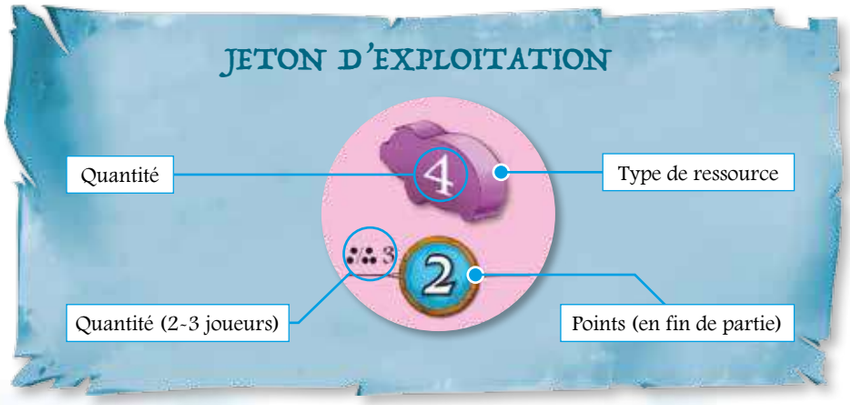
A - Poser un artisan ;
B - Poser un chantier ;
C - Explorer une zone de brume ;
D - Explorer une forêt pétrifiée
(cette action consomme les deux actions du joueur) ;
E - Transporter une ressource jusqu'à un chantier ;
F - Construire un bâtiment.

Note : il est possible d'effectuer deux fois la même action lors de son tour, à l'exception de la D.

A - POSER UN ARTISAN

Le joueur pose l'un de ses artisans sur la case contenant le jeton d'exploitation de son choix. Il prend le jeton et le pose face cachée, à proximité de son plateau et place sur la case autant de ressources qu'indiqué sur le jeton (à l'intérieur de l'illustration de la ressource). Il ouvre ainsi une exploitation.

Note : un joueur qui n'a pas de pion artisan disponible ne peut effectuer cette action.



EXEMPLE À 4 JOUEURS : Bleu place son artisan sur la case contenant un jeton « 3 Bois ». Elle prend le jeton et le place, face cachée, à proximité de son plateau de guilde. Elle place 3 ressources « Bois » sur la case où elle vient de poser son artisan.

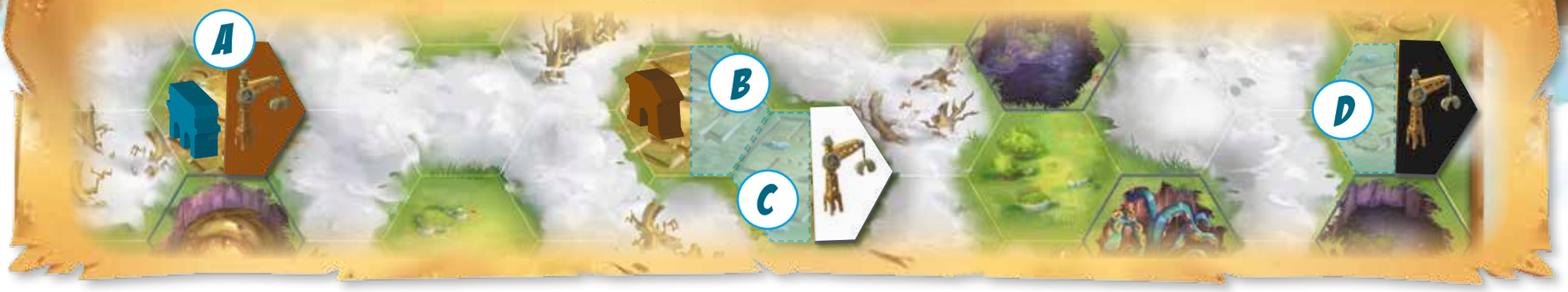
B - POSER UN CHANTIER

Le joueur prend l'une de ses tuiles de chantier et la pose sur une moitié de case de ruines libre (non occupée par une autre tuile de chantier ou par un bâtiment).
Chaque case de ruines dispose de deux emplacements pour les tuiles de chantier. Une case de ruines peut aussi bien être occupée par deux tuiles appartenant au même joueur qu'à deux joueurs différents.

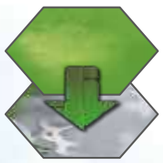
Notes :

- Un joueur qui n'a pas de tuile de chantier ne peut effectuer cette action.
- Un joueur ne peut avoir sur le plateau plus de tuiles de chantier qu'il ne lui reste de bâtiments à construire.

EXEMPLE : Noir décide de poser un chantier. Il ne peut pas le poser en A (les deux emplacements de la case sont occupés) mais il peut le placer en B, C ou D.



C - EXPLORER UNE ZONE DE BRUME

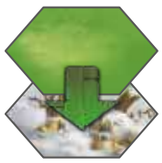


Le joueur prend une tuile de plaine sur la pile la plus à gauche de son plateau de guilde et la pose sur une zone (case) de brume. La case choisie doit être :

- Soit adjacente à au moins une case occupée par un élément du joueur (artisan, chantier, bâtiment) ;
- Soit adjacente à une case ou tuile de plaine vide (c'est-à-dire sans ressource ni jeton d'exploitation).

EXEMPLE : Noir décide d'explorer une zone de brume. Il prend donc une tuile de plaine de son plateau et doit la placer sur une zone de brume. Il peut la poser sur toutes les cases marquées d'une croix (elles sont adjacentes à l'une des cases qu'il occupe ou à une case de plaine vide).

D - EXPLORER UNE FORÊT PÉTRIFIÉE



Le joueur prend une tuile de plaine sur la pile la plus à gauche de son plateau de guilde et la pose sur une zone (case) de forêt pétrifiée. La case choisie doit être :

- Soit adjacente à au moins une case occupée par un élément du joueur (artisan, chantier, bâtiment) ;
- Soit adjacente à une case ou tuile de plaine vide (c'est-à-dire sans ressource ni jeton d'exploitation).

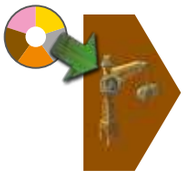
IMPORTANT : cette action coûte les deux actions du joueur. Un joueur qui pose un hexagone sur une forêt pétrifiée termine donc son tour immédiatement.

EXEMPLE : Bleu décide d'explorer une forêt pétrifiée. Il prend donc une tuile de plaine et peut la poser sur toutes les cases marquées d'une croix (elles sont adjacentes à l'une des cases qu'il occupe ou à une case de plaine vide). Une fois qu'il a fait son choix, son tour est terminé (explorer une forêt pétrifiée coûte deux actions).

EXPLORATEURS

Pour explorer, les joueurs utilisent les tuiles de plaine de leur plateau de guilde. Dès qu'une pile de tuiles est vidée, elle laisse apparaître un explorateur. En fin de partie, chaque explorateur rapportera 2 points.
N.B. : si un joueur veut explorer mais n'a plus aucune tuile de plaine sur son plateau de guilde, il peut utiliser des tuiles de la réserve dans la limite de la quantité disponible.

E - TRANSPORTER UNE RESSOURCE JUSQU'À UN CHANTIER



Le joueur prend une ressource provenant d'une exploitation de son choix (c'est-à-dire occupée par l'un de ses artisans, par l'artisan d'un autre joueur ou sans aucun artisan, comme par exemple l'un des quatre emplacements ouverts au début du jeu) et la déplace en suivant un chemin ininterrompu de cases de plaine (tuiles posées par les joueurs ainsi que les exploitations qui ont été complètement vidées) jusqu'à une case contenant l'un des chantiers lui appartenant. Si la ressource ainsi déplacée est la dernière de l'exploitation, le propriétaire du site récupère son artisan. Cette case est désormais vide et il est donc possible d'y circuler pour le reste de la partie.

EXEMPLE : Blanc décide de transporter une ressource. Il choisit une ressource « Blé » dans l'exploitation de Bleu et la livre dans son chantier en suivant le chemin de tuiles de plaine vides. Comme il a pris le dernier « Blé » du site de Bleu, ce dernier récupère son artisan.

Notes :

- **Il est interdit de traverser d'autres cases que des cases de plaine vides.**
- Il est interdit de transporter une ressource vers un chantier adverse.
- Les tuiles de chantier n'ont pas d'orientation spécifique dans la case qu'elles occupent. Il est donc possible d'amener une ressource à un chantier par n'importe quel bord de l'hexagone qu'il occupe.
- Une ressource sur un chantier ne peut jamais être déplacée.

F - CONSTRUIRE UN BÂTIMENT

Le joueur peut construire un bâtiment si l'un de ses chantiers contient toutes les ressources demandées par une carte contrat. Il peut utiliser :

- Soit l'une des cartes qu'il a en main ;
- Soit l'une des quatre cartes disposées face visible sur le plateau.

CARTE CONTRAT

LE JOUEUR DOIT ALORS :

1) Remplacer son chantier et les ressources qui y sont posées par l'un de ses pions bâtiment. Les ressources retournent à la réserve et le chantier est récupéré par le joueur ;
2) Appliquer, s'il le souhaite, le pouvoir indiqué sur la carte ;
3) Récupérer la carte et la placer face cachée à proximité de sa zone de jeu. Si la carte était l'une des cartes visibles du plateau, elle est immédiatement remplacée par une nouvelle carte de la pioche.

IMPORTANT : il est possible de construire un bâtiment même si le chantier comporte plus de ressources que celles indiquées sur la carte contrat choisie. Dans ce cas, la ou les ressources non utilisées sont récupérées par le joueur et placées dans la zone de ressources de son plateau de guilde (ce qui lui fera perdre 1 point en fin de partie).

EXEMPLE : dans l'un de ses chantiers, Noir possède du Bois, de la Pierre et du Blé. Il décide de construire un bâtiment grâce au contrat nécessitant « Bois + Pierre » visible sur le plateau. Il remplace son chantier et les ressources par l'un de ses bâtiments. Le chantier revient sur son plateau. Le Bois et la Pierre (utilisés par la carte) sont remis dans la réserve. Le Blé (non utilisé) est placé dans la zone de ressources de son plateau de guilde. Il utilise ensuite le pouvoir de la carte pour transformer l'Argile en Nourriture. Puis, il récupère la carte et la place à proximité de son plateau, face cachée. Une nouvelle carte contrat est piochée pour la remplacer.

Fin du jeu

Le jeu se termine dès qu'un joueur construit son cinquième bâtiment. Il s'empare de la carte fin de partie et son tour est immédiatement terminé.
Les autres joueurs effectuent alors tous un tour de jeu complet. Chaque joueur récupère ensuite sur le plateau les ressources placées sur ses chantiers et ses exploitations et les place dans la zone de ressources de son plateau de guilde.
On procède ensuite au décompte final.

Chaque joueur additionne :

Les points de ses jetons d'exploitation ;

Les points de ses cartes correspondant aux bâtiments qu'il a construits (les cartes qu'il a encore en main sont ignorées) ;

Les points correspondant à ses explorateurs : 2, 4, 6 ou 8 points selon ce qui apparaît sur son plateau de guilde ;

Les 2 points de la carte fin de partie (pour le joueur qui a terminé le jeu).

À ce total, chaque joueur retranche 1 point par ressource présente dans la zone de ressources de son plateau personnel.

Le joueur qui possède le plus grand nombre de points remporte la partie. En cas d'égalité, celui parmi les ex-æquo possédant le moins de ressources dans sa zone de ressources l'emporte.

Via Nebula à 3 joueurs

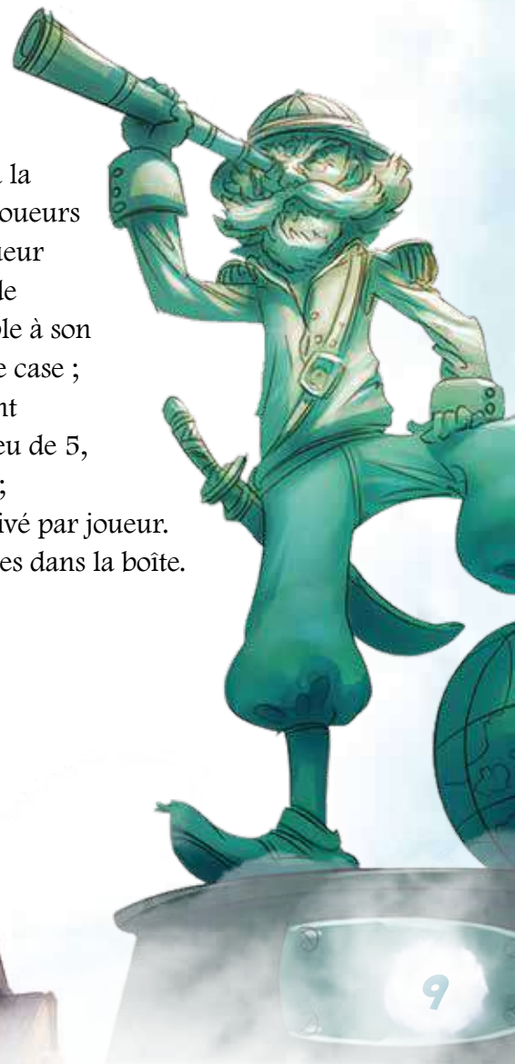
Le jeu est identique au jeu à 4, avec quelques ajustements :

- Lors de l'installation du jeu, les joueurs forment des piles de 4 tuiles de plaine (au lieu de 3) sur leur plateau de guilde ;
- Les jetons d'exploitation produisent une ressource de moins (4 au lieu de 5, 3 au lieu de 4 et 2 au lieu de 3) ;
- On distribue 2 cartes contrat privé par joueur. Les 2 cartes restantes sont remises dans la boîte.

Via Nebula à 2 joueurs

Le jeu est identique au jeu à 4, avec quelques ajustements :

- Les joueurs utilisent le verso du plateau de guilde (indiqué 2 joueurs).
- Lors de l'installation du jeu, les joueurs forment des piles de 5 tuiles de plaine (au lieu de 3) sur leur plateau de guilde ;
- Chaque joueur dispose de 3 artisans au lieu de 2 ;
- Les cases de ruines du plateau ne peuvent contenir qu'un seul chantier (ou un bâtiment). Les joueurs utilisent donc les chantiers complets (hexagone) à la place des chantiers pour 3 et 4 joueurs (demi-hexagone). Dès qu'un joueur place un chantier sur une case de ruines, il est désormais impossible à son adversaire de s'installer sur cette case ;
- Les jetons exploitation produisent une ressource de moins (4 au lieu de 5, 3 au lieu de 4 et 2 au lieu de 3) ;
- On distribue 2 cartes contrat privé par joueur. Les 4 cartes restantes sont remises dans la boîte.

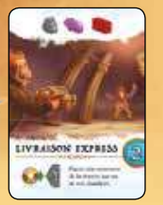


POUVOIR DES CARTES

Les cartes comportent généralement un pouvoir. Ce pouvoir est appliqué au moment où le joueur construit un bâtiment. Les joueurs sont libres d'appliquer ou non le pouvoir d'une carte, mais ils ne peuvent pas le garder pour plus tard. Certains pouvoirs indiqués sur les cartes permettent de faire des actions normalement interdites par les règles du jeu. Quand une carte entre en contradiction avec les règles du jeu, le texte figurant sur la carte l'emporte.

Cartes contrat privé (8)

Bourg calme (2)
Cette carte n'accorde pas de pouvoir, mais rapporte 4 points en fin de partie.



Livraison express (2)
Le joueur place une ressource de son choix de la réserve sur l'un de ses chantiers.

Plan secret (2)
Le joueur ajoute à sa main la carte contrat du dessus de la pioche. Il pourra construire un bâtiment avec cette carte ultérieurement durant la partie. Elle est désormais considérée comme un contrat privé.

Raccourci (2)
Le joueur retire les deux tuiles de plaine les plus à gauche de son plateau de guilde (pas du plateau de jeu) et les place dans la réserve.

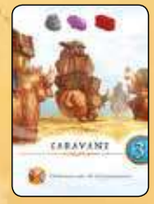
CARTES CONTRAT (33)

ABONDANCE (2)
Le joueur retire du plateau un jeton d'exploitation de son choix. Les ressources indiquées sur le jeton sont placées sur la case où il se trouvait. Il crée ainsi une nouvelle exploitation. Le joueur ne pose pas d'artisan sur la case et ne prend pas le jeton. Celui-ci est simplement replacé dans la boîte. Cette carte permet de créer une exploitation neutre.

ARCHITECTE (1)
Cette carte n'accorde pas de pouvoir, mais rapporte simplement 1 point par contrat rempli en fin de partie.

AVENTURIERS (2)
Le joueur place une tuile de plaine de son plateau guilde sur une zone interdite de son choix, sans tenir compte des règles d'exploration.

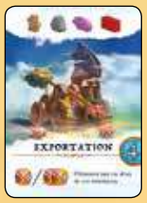
BOURGMESTRE (1)
Cette carte n'accorde pas de pouvoir, mais rapporte des points en fin de partie. En l'occurrence, 2 points par bâtiment construit grâce à un contrat nécessitant exactement 2 ressources.



CARAVANE (2)
Le joueur retire une ressource placée sur une case lui appartenant (exploitation ou chantier) et la remet dans la réserve. Le joueur peut également utiliser ce pouvoir pour replacer dans la réserve une ressource placée dans la zone de ressources de son plateau de guilde.

DISTILLERIE (6)
Le joueur effectue une action supplémentaire choisie parmi les actions de base du jeu. Si un joueur a utilisé sa première action pour construire un bâtiment, il peut combiner cette action supplémentaire à l'action qui lui reste pour poser une tuile de plaine sur une forêt pétrifiée.

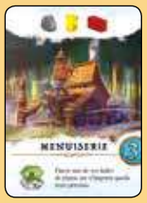
EXPLORATEUR... (1)
Pour construire ce bâtiment, le chantier doit contenir 2 ressources identiques.
Cette carte n'accorde pas de pouvoir, mais rapporte simplement 1 point par explorateur de votre guilde non révélé en fin de partie.



EXPORTATION (2)
Le joueur retire une ou deux ressources placées sur des cases lui appartenant (exploitation ou chantier) et les replace dans la réserve. Le joueur peut également utiliser ce pouvoir pour replacer dans la réserve des ressources placées dans la zone de ressources de son plateau de guilde.

MAGASIN (6)
Le joueur échange l'une des ressources lui appartenant (soit sur une de ses exploitations, soit sur un de ses chantiers) avec une ressource de la réserve de son choix.

MARCHAND (1)
Cette carte n'accorde pas de pouvoir, mais rapporte simplement 1 point par jeton d'exploitation possédé.



MENUISERIE (4)
Le joueur place une tuile de plaine de son plateau de guilde sur une forêt pétrifiée de son choix, sans tenir compte des règles d'exploration.

PRÊTRE (1)
Pour construire ce bâtiment, le chantier doit contenir 3 ressources différentes.
Cette carte n'accorde pas de pouvoir, mais rapporte simplement 3 points en fin de partie.

VOIE DES AIRS (4)
Le joueur retire du plateau une tuile de plaine de son choix et la repose sur une zone de brume de son choix, sans tenir compte des règles d'exploration.

BIOGRAPHIES

MARTIN WALLACE

Via Nebula prouve que, parfois, quelque chose d'intéressant peut jaillir de presque rien. L'inspiration de ce jeu est venue de Nikolaj Wendt, un de mes testeurs réguliers. Dans son concept, vos actions pouvaient profiter aux autres joueurs. L'essentiel du travail de création se fit quant à lui pendant un petit tour en ville, une balade à pied un peu longue mais très agréable. Lors d'une réunion avec les Space Cowboys, je leur ai présenté un jeu qu'ils n'aimaient pas du tout. Comme j'avais le prototype de Via Nebula sous la main, je le leur ai montré, et, bizarrement, ils ont adoré. Le reste appartient à l'histoire, comme on dit.
Au passage, j'en profite pour clamer haut et fort mes remerciements à Philippe, Croc et Marc, non seulement pour la publication de ce jeu en particulier, mais aussi pour m'avoir autant soutenu pendant toutes ces années.

VINCENT JOUBERT

Il travaille en région lyonnaise dans sa Datcha de cinq étages, au milieu des poules et des champs de coquelicots.
Après un bref passage dans la quatrième dimension et demie, il a été chef décor 3D dans le jeu vidéo sur des jeux tels que V-Rally, Kya ou le dernier Alone in the Dark.
Après plusieurs années en tant que décorateur dessin-animé et illustrateur pour Ankama, il travaille maintenant principalement comme concept artist pour le film d'animation.
Il alterne aussi parfois, lorsque la météo le permet, entre quelques travaux d'illustration pour l'édition, le jeu vidéo et le jeu de société.

VIA NEBULA est édité par JD Éditions - SPACE Cowboys
238, rue des frères Farman, 78530 BUC - France
© 2016 SPACE Cowboys. Tous droits réservés.

Retrouvez toute l'actualité de Via Nebula et des SPACE Cowboys sur www.spacecowboys.fr, sur f et sur .

Malgré le soin apporté à sa confection, si vous rencontrez un problème avec votre jeu, merci de contacter le service client à l'adresse www.asmodee.com