

FOR A BETTER WORLD

# MEEPLE HOPE

FRÉDÉRIC SURUGUE ET FRANCK RÉGNIER  
TONY ROCHON

FRANÇAIS 

ENGLAND 

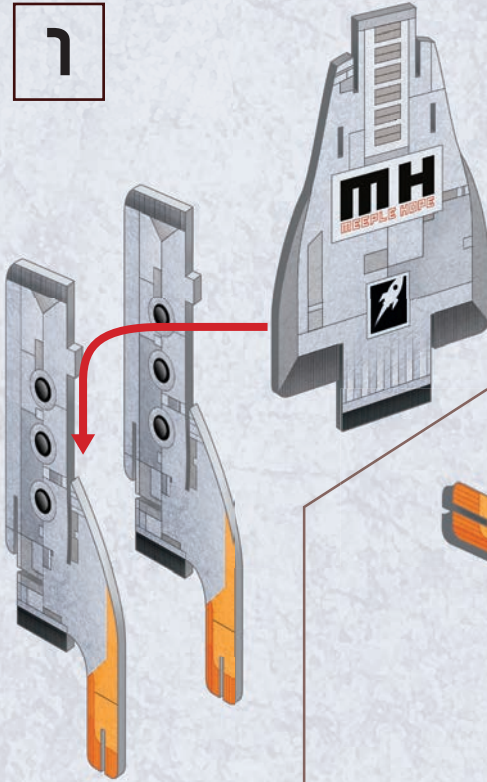
DEUTSCHLAND 

NEDERLANDS 

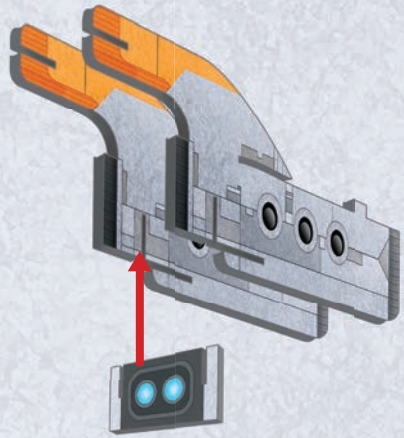
ESPAÑOL 



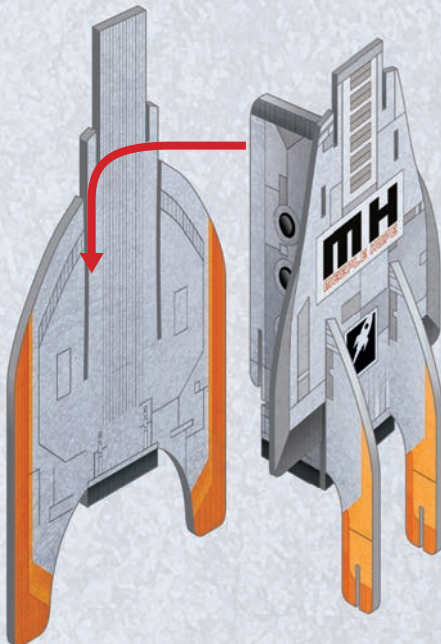
1



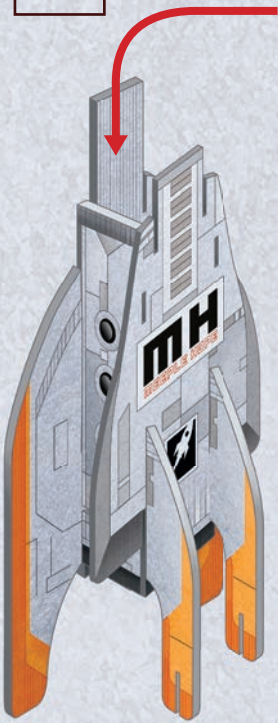
2



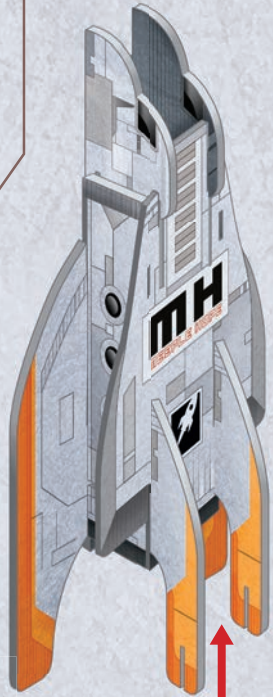
3



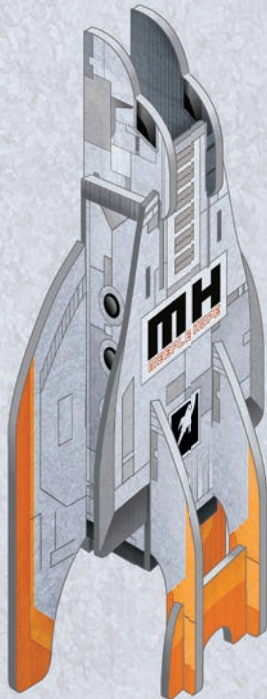
4



5



6



FOR A BETTER WORLD

# MEEPLE HOPE

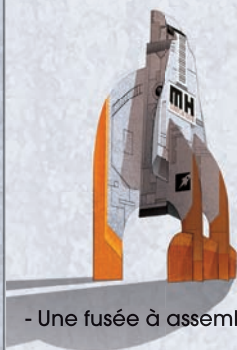
FRÉDÉRIC SURUGUE ET FRANCK RÉGNIER  
TONY ROCHON

Votre peuple, les Meeples, a épuisé toutes les ressources de la planète MEEPLE EARTH\*. La fusée MEEPLE HOPE représente votre dernier espoir de quitter la planète pour un monde meilleur. Le départ est imminent, mais les places sont chères et tous les coups sont permis dans la file d'embarquement... Parviendrez-vous à vous sauver, vous et tous les membres de votre famille ?

\*Toute ressemblance avec des faits réels serait purement fortuite.

**But du jeu :** faire entrer dans la fusée tous ses meeples avant les autres joueurs.

## MATÉRIEL



- Une fusée à assembler



- 4 meeples verts



- 4 meeples Bleus



- 4 meeples rouges



- 4 meeples jaunes



- 1 meeple noir (le Président)



- 30 cartes Action



- 1 jeton 1<sup>er</sup> joueur

## MISE EN PLACE

Assemblez la fusée et placez-la au centre de la table

Chaque joueur choisit une couleur et prend les meeples correspondants comme suit :

- 4 meeples pour les couleurs rouge, vert, jaune et bleu
- 1 meeple pour la couleur noir (à partir de 3 joueurs). Le meeple noir représente le Président, qui peut ne pas être incarné par un joueur mais qui est présent dans la file d'embarquement

### File d'embarquement :

En début de partie, les joueurs constituent une file d'embarquement au pied de la fusée.

Chaque joueur, hormis le Président, dispose 2 de ses meeples dans la file d'embarquement, comme suit :

En premier, le joueur le plus jeune (ou, si ce dernier est aussi le Président, le 2<sup>e</sup> plus jeune) dispose l'un de ses 2 meeples au pied de la fusée, en 1<sup>ère</sup> position dans la file d'embarquement.

Ensuite, dans le sens des aiguilles d'une montre et sur deux tours consécutifs, chaque joueur (à l'exception du Président) place un meeple à la suite du meeple du joueur qui le précède dans la file d'embarquement.

Chaque joueur (hormis le Président) met ses 2 meeples restants de côté.

Enfin, le meeple noir (le Président) est placé au milieu de la file d'embarquement, y compris si aucun joueur ne l'incarne.

Chaque joueur prend alors les 6 cartes Action de sa couleur et les place faces visibles devant lui.

Le joueur situé 2e dans la file d'embarquement reçoit ensuite le jeton 1er joueur, dans l'exemple ci-après le joueur avec le meeples vert.

Mise en place pour 4 joueurs. Le meeples rouge correspond ici au joueur le plus jeune.



Les cartes Action et les meeples restants sont mis à l'écart du jeu, dans la boîte.

Nombre de meeples dans la file d'embarquement en début de partie :

1 joueur (mode solo) : 5 meeples

2 joueurs : 5 meeples

3 joueurs dont 1 Président : 5 meeples

3 joueurs sans Président : 7 meeples

4 joueurs dont 1 Président : 7 meeples

4 joueurs sans Président : 9 meeples

5 joueurs dont 1 Président : 9 meeples

## DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Le jeu se déroule en une ou plusieurs manches.

Une manche se décompose elle-même en deux séquences : une première séquence de pose des trois premières cartes Action de chaque joueur, puis de la même façon, une deuxième séquence de pose des trois cartes Action restantes.

Lors de chaque séquence, les joueurs procèdent d'abord à une programmation (pose des cartes à proprement parler), puis à une révélation (réalisation des actions des cartes).

La manche s'achève lorsque les 6 cartes Action de l'ensemble des joueurs ont été posées et révélées.

## PREMIÈRE MANCHE

### 1ÈRE SÉQUENCE

#### 1- PROGRAMMATION

Le 1er joueur pose en premier l'une de ses cartes Action, face visible à côté de la file d'embarquement. Cette carte forme la première carte de la pile de pose.

À tour de rôle, trois fois de suite, dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur pose une carte Action sur le dessus de la pile, face visible.

La carte posée ne peut pas être identique à la précédente, sauf si c'est la dernière carte du joueur.

Les meeples (et le cas échéant la fusée) ne pourront être déplacés qu'une fois les 3 cartes posées par chaque joueur au cours de cette programmation.

La pile de cartes est retournée dès que chaque joueur, y compris le Président s'il est incarné par un joueur, a posé ses 3 cartes à l'issue de cette programmation.

## 2- RÉVÉLATION

Chaque carte est révélée depuis le sommet de la pile et l'action indiquée sur celle-ci est réalisée par le joueur dont les meeples correspondent à la couleur de la carte.

Dans cet exemple, si la carte verte est dévoilée, le joueur disposant des meeples verts effectue l'action.



Les cartes sont révélées jusqu'à ce que la pile soit épuisée.

## 2E SÉQUENCE

### 1- PROGRAMMATION

Une fois que la pile de la 1re séquence est épuisée, les cartes utilisées sont écartées et les joueurs poursuivent avec la pose de leurs 3 cartes restantes, selon les mêmes règles.

Le joueur situé à gauche du premier joueur de la séquence précédente prend le jeton « 1er joueur » et pose une carte en premier pour former la pile. Dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur pose à tour de rôle une à une ses 3 dernières cartes sur le dessus de la pile.

### 2- RÉVÉLATION

Une fois toutes les cartes posées, la pile est de nouveau retournée et les cartes sont révélées et les actions sont réalisées comme précédemment.

**Ainsi s'achève la première manche.**

À noter que les actions révélées doivent obligatoirement être jouées si elles peuvent l'être. Entre deux séquences ou deux manches, l'ordre des meeples reste le même. Seules les Actions des cartes révélées modifient l'ordre des meeples dans la file d'embarquement.

## MANCHES SUIVANTES

À la fin de la première manche, si aucun joueur n'a fait rentrer tous ses meeples dans la fusée, une nouvelle manche débute.

Chacun reprend ses 6 cartes et les pose devant lui faces visibles.

Le joueur possédant le jeton 1er joueur le transmet au joueur situé à sa gauche.

Les règles de la 1re manche s'appliquent à chaque nouvelle manche.

Rappel : une fois posées, les 3 premières cartes doivent être révélées, au milieu de chaque manche.

## QUI GAGNE À LA FIN ?

Le premier joueur ayant fait entrer tous ses meeples dans la fusée remporte la partie. Si l'un d'entre vous incarne le Président, il n'aura qu'un meeples à faire entrer dans la fusée.

## DESCRIPTION DES ACTIONS DES CARTES



Le meeple le plus proche de la fusée est relégué à la dernière place de la file d'embarquement.



Le joueur qui pose cette carte peut déplacer le meeple de son choix (y compris un meeple d'une autre couleur que la sienne) en le faisant passer devant le meeple le précédant, en direction de la fusée.



Le joueur qui pose cette carte peut déplacer le meeple de son choix (y compris un meeple d'une autre couleur que la sienne) en le faisant passer devant un ou deux meeples le précédant, en direction de la fusée.



Le meeple le plus proche de la fusée prend place à bord, même s'il n'est pas de la couleur de la carte révélée.  
Cette carte est la seule qui permet de faire entrer des meeples dans la fusée.

**Privilège du Président :** si le Président n'est incarné par aucun joueur, le joueur qui le fait entrer dans la fusée fait également entrer l'un de ses meeples situé dans la file d'embarquement.



Le joueur qui pose cette carte place à la fin de la file d'embarquement l'un de ses 2 meeples mis de côté en début de partie. Si tous les meeples de la couleur de la carte sont dans la file d'embarquement, cette carte est sans effet.

**Privilège du Président :** lorsque le Président, incarné par un joueur, pose cette carte, il fait rentrer le meeple de la couleur de son choix - parmi ceux laissés de côté chez les autres joueurs - dans la file d'embarquement. Si une seule couleur de meeple subsiste, il est obligé de faire rentrer le meeple en question.



La fusée est déplacée à la fin de la file d'embarquement, ce qui a pour effet d'en inverser le sens.

**Attention :** Il ne peut pas y avoir plus de meeples dans la file d'embarquement qu'en début de partie (voir tableau dans Mise en place).

### Variante : le Président

Dans cette version, les règles sont les mêmes. Vous pouvez décider d'arrêter la partie lorsque le Président est entré dans la fusée.

Le joueur qui a fait entrer le plus de meeples l'emporte.

## MODE SOLO

**But du jeu : atteindre plusieurs objectifs en affrontant un adversaire fictif.**

Les règles du mode solo suivent en grande partie celles du mode classique, qu'il convient de lire au préalable.

### Mise en place

La mise en place demeure similaire au mode classique, à la différence que vous simulez un « second joueur ».

Les meeples et les cartes sont mis en place pour 2 joueurs.

Vous choisissez une couleur, à l'exception du noir (celle du Président).

Les cartes Président ne sont pas distribuées. Les cartes de l'autre joueur sont distribuées mais, contrairement à vous, elles sont mélangées faces cachées de façon à former la pile du joueur fictif.



Vous avez choisi par exemple la couleur rouge.

Vos cartes sont visibles et les cartes du joueur fictif avec les meeples verts sont placées dans une pile faces cachées.

Le premier joueur est celui dont le 1er meeples se trouve en deuxième position dans la file d'embarquement.

Vous pouvez à présent choisir l'un des objectifs. Nous vous conseillons de les choisir dans l'ordre présenté plus loin.

### • Programmation

Posez vos cartes et celles de votre adversaire fictif sur la pile de pose. Lorsque c'est votre tour, choisissez puis posez une carte de votre couleur. Lorsque c'est au tour du joueur fictif, piochez la carte du dessus de sa pile et posez-la sur la pile de pose commune.

Lorsque les 3 cartes de chaque joueur sont jouées, la révélation est effectuée.

Le jeton « 1er joueur » est attribué alternativement à l'un puis à l'autre joueur après chaque séquence.

### • Révélation

Lorsque vous avez placé tour à tour 3 cartes de chaque couleur dans la pile de pose, retournez la pile et procédez à la révélation des actions.

Vous manipulerez ainsi tous les meeples de votre couleur, ceux du joueur fictif ainsi que le Président le cas échéant, selon les actions qui seront révélées.

**Important : En mode solo, les actions suivantes sont différentes du mode classique. Les autres Actions restent inchangées.**



Si cette carte est de la couleur du joueur fictif, déplacez le meeples de sa couleur le plus proche de la fusée en le faisant passer devant le meeples le précédant, en direction de la fusée. Si le meeples du joueur fictif le plus proche de la fusée est en tête de la file d'embarquement, ce dernier ne bouge pas.



Si cette carte est de la couleur du joueur fictif, déplacez le meeples de sa couleur le plus proche de la fusée en le faisant passer devant deux meeples le précédant, en direction de la fusée. Si le meeples du joueur fictif le plus proche de la fusée est en tête de la file d'embarquement, ce dernier ne bouge pas.

Les privilèges du Président ne s'appliquent pas.



**Objectif n°1 : 3 meeples à la suite dans la file**

Trois membres de votre famille doivent attendre ensemble dans la file d'embarquement. Vous devez réussir à disposer trois meeples de votre couleur à la suite dans la file en combinant les cartes à poser.

Remarque : le Président ou d'autres meeples peuvent avoir déjà embarqué.



**Objectif n°2 : 2 membres de ma famille**

Deux de vos meeples doivent prendre place à bord avant que quiconque ait embarqué.



**Objectif n°3 : 3 membres de ma famille**

Trois de vos meeples doivent prendre place à bord avant que quiconque ait embarqué.



**Objectif n°4 : Président seul sur Meeple Earth**

Le Président doit se retrouver seul sur Meeple Earth.



**Objectif n°5 : Uniquement ma famille**

Tous les membres de votre famille et seulement les membres de votre famille doivent être entrés à bord.



**Objectif n°6 : Uniquement ma famille et le Président**

Tous les membres de votre famille et le Président doivent être entrés à bord.



**Objectif n°7 : Seul avec le Président sur Meeple Earth**

Tous les membres de la famille du joueur fictif et seulement les membres de la famille du joueur fictif doivent être entrés à bord.

Il n'est pas nécessaire que tous vos meeples aient intégré la file d'embarquement.



**Objectif n°8 : Seul sur Meeple Earth**

Tous les membres du joueur fictif et le Président doivent être entrés à bord de façon à être les seuls à rester sur Meeple Earth.



**Objectif n°9 : Seul sur Meeple Earth dans la file d'embarquement**

Tous les membres du joueur fictif et le Président doivent être entrés à bord de façon à être les seuls à rester sur Meeple Earth.



Vos meeples doivent tous se trouver dans la file d'embarquement.

FOR A BETTER WORLD

# MEEPLE HOPE

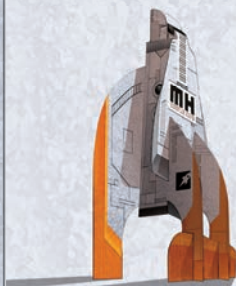
FRÉDÉRIC SURUGUE / FRANCK RÉGNIER  
TONY ROCHON

Your people, the Meeples, have exhausted all the resources of the planet MEEPLE EARTH\*. The rocket MEEPLE HOPE represents your last hope to leave the planet for a better world. Leaving is imminent, but it will be difficult to get a seat and no holds are barred in the boarding file... Will you succeed in saving yourself and all the members of your family?

\*Any resemblance with real facts is purely fortuitous.

**Goal of the game:** ensure all your own meeples enter the rocket before the other players do.

## MATERIAL



- A rocket to assemble



- 4 green meeples



- 4 blue meeples



- 4 red meeples,



- 4 yellow meeples



- 1 black meeple (the President)



- 30 Action cards



- 1 token 1st player

## SETUP

When starting the game, the players form a boarding file at the foot of the rocket.

Every player, apart from the President, places 2 of his/her meeples in the boarding file, as follows:

- First, the youngest player (or, if the latter is also the President, the 2nd youngest) places one of his/her 2 meeples at the foot of the rocket, in the 1st position in the boarding file.

- Then, in a clockwise direction and during two consecutive turns, every player (apart from the President) places one meeple behind the meeple of the player who precedes him/her in the boarding file.

- Every player (apart from the President) puts his/her 2 remaining meeples aside.

- At last, the black meeple (the President) is placed in the middle position of the boarding file, even if none of the players plays the President.

- Every player then takes the 6 Action cards of his/her colour and places them face up in front of him/her.

- The player who is in the 2nd position in the boarding file gets then the token 1st player, in the example below, the player with the green meeple

Setup for 4 players. The red meeple here corresponds to the youngest player.



The Action cards and the remaining meeples are put aside from the game, in the box. Number of meeples in the boarding file when starting the game:

- 1 player (solo mode): 5 meeples
- 2 players: 5 meeples
- 3 players including 1 President: 5 meeples
- 3 players without President: 7 meeples
- 4 players including 1 President: 7 meeples
- 4 players without President: 9 meeples
- 5 players including 1 President: 9 meeples

## SEQUENCE OF A GAME

The game is played in one or several rounds.

A round is broken down into two sequences: in the first sequence, the first three Action cards of each player are laid. Then, in the same way, in the second sequence, the three remaining Action cards are laid.

During each sequence, the players first proceed to a 'programming' (laying the cards, strictly speaking), then to a 'revelation' (performance of the actions of the cards).

The round is over when the 6 Action cards of all the players have been laid and 'revealed'.

## FIRST ROUND

### 1ST SEQUENCE

#### 1- PROGRAMMING

The 1st player first lays one of his/her Action cards, face up, next to the boarding file. This card forms the first card of the lay pile.

In turn, three times in a row, in a clockwise direction, every player lays an Action card on top of the pile, face up.

The card laid must not be identical to the previous one, except if it is the last card of the player.

The meeples (and if required the rocket) are allowed to be moved only once the 3 cards have been laid by each player during this 'programming'.

The pile of cards is turned over, as soon as each player, including the President if he/she is embodied by a player, has laid his/her 3 cards at the end of this 'programming'.

## 2- REVELATION

Each card is revealed from the top of the pile and the action indicated on this card is carried out by the player whose meeples correspond to the colour of the card.

In this example, if the green card is revealed, the player owning the green meeples carries out the action.



The cards are revealed until the pile is empty.

---

## 2ND SEQUENCE

---

### 1- PROGRAMMING

Once the pile of the 1st sequence is empty, the cards used are put aside and the players continue by laying their 3 remaining cards, according to the same rules.

The player to the left of the first player in the previous sequence takes the token « 1st player » and first lays a card to form the pile. In a clockwise direction, every player puts down in turn his/her last 3 cards, one by one, on the top of the pile.

### 2- REVELATION

Once all the cards have been placed, the pile is again turned over and the cards are revealed and the actions are carried out as previously.

**And this is the end of the first round.**

It should be noted that the actions revealed must be played if it is possible to do so. Between two sequences or two rounds, the order of the meeples remains the same. Only the Actions from the cards revealed modify the order of the meeples in the boarding file.

## FOLLOWING ROUNDS

At the end of the first round, if none of the players made all his/her meeples enter the rocket, a new round starts.

Each player takes his/her 6 cards back and places them in front of himself/herself, faces up.

The player who owns the token 1st player gives it to the player to his/her left.

The rules of the 1st round apply to every new round.

Reminder: Once laid, the first 3 cards must be revealed, in the middle of every round.

## WHO WINS AT THE END?

The first player who gets all his/her meeples enter the rocket wins the game. If one of you plays the President, all you need to do is to get one meeple enter the rocket.

## DESCRIPTION OF THE ACTIONS OF THE CARDS



The meeple which is the closest to the rocket is sent to the last position in the boarding file.



The player who lays this card can move the meeple of his/her choice (including a meeple of another colour than his/hers) by placing it before the meeple which precedes it, towards the rocket.



The player who lays this card can move the meeple of his/her choice (including a meeple of another colour than his/hers) by placing it before one or two meeples which precede(s) it, towards the rocket.



The meeple which is the closest to the rocket takes its place on board, even if its colour is not that of the card revealed.  
This card is the only one that allows meeples to enter the rocket.

**Privilege of the President:** if none of the players embodies the President, the player who makes the President enter the rocket also makes one of his/her meeples, located in the boarding file, enter the rocket.



The player who lays this card places at the end of the boarding file one of his/her 2 meeples that were put aside at the beginning of the game. If all the meeples of the colour of the card are in the boarding file, this card is without effect.

**Privilege of the President:** when the President, embodied by a player, lays this card, he/she allows entry to the meeple of the colour he/she has chosen - among those put aside by the other players - in the boarding file. If only one colour of meeple remains, he/she must make the meeple in question enter.



The rocket is moved to the end of the boarding file, which results in reversing the direction.

**Warning:** there cannot be more meeples in the boarding file than at the beginning of the game (see table in Setup).

### Alternative: the President

In this version, the rules are the same. You can decide to stop the game when the President has entered the rocket.

The player who made the largest number of meeples enter wins the game.

## SOLO MODE

**Goal of the game: reach several goals by facing a fictitious opponent.**

The rules of the solo mode follow largely that of the classic mode, it is therefore necessary to read them before playing.

### Setup

The setup is the same as the classic mode, the only difference is that you pretend to be a 'second player'.

The meeples and the cards are set up for 2 players. You choose a colour, with the exception of the black one (that of the President). The President cards are not dealt. The cards of the other player are dealt, but contrary to your cards, they are shuffled, face down, so that they can form the pile of the fictitious player.



For example, you have chosen the red colour.

Your cards are face up and the cards of the fictitious player with the green meeples are placed in a pile, face down.

The first player is the one whose 1st meeple is in the second position in the boarding file.

You can now choose one of your goals. We advise you to choose them in the order further on.

### • Programming

Lay your cards and those of your fictitious opponent on the lay pile. When it is your turn, make your choice, then lay one card of your colour. When it is the fictitious players' turn, draw the card from the top of its pile and lay it on the common lay pile.

When the 3 cards of each player are played, the revelation is carried out.

The token « 1st player » is given alternatively to one player then to the other player after each sequence.

### • Revelation'

When you have placed alternately 3 cards of each colour in the lay pile, turn up the pile and proceed to the 'revelation' of the actions.

You will thus handle all the meeples of your colour, those of the fictitious player, as well as the President if required, according to the actions that will be revealed.

**Important: In solo mode, the following actions are different from the classic mode. The other Actions remain unchanged.**



If this card is that of the colour of the fictitious player, move the meeple of his/her colour which is the closest to the rocket by placing it before the meeple which precedes it, towards the rocket. If the meeple of the fictitious player which is the closest to the rocket is at the beginning of the boarding file, the latter does not move.



If this card is that of the colour of the fictitious player, move the meeple of his/her colour which is the closest to the rocket by placing it before the two meeples which precede it, towards the rocket. If the meeple of the fictitious player which is the closest to the rocket is at the beginning of the boarding file, the latter does not move.

The privileges of the President will not apply.

**Goal n°1: 3 meeples in a row in the file**

Three members of your family must wait together in the boarding file. You will have to succeed in placing three meeples of your colour in a row in the file by combining the cards to lay.

Note: the President or other meeples may already have embarked.



**Goal n°2: 2 members of my family**

Two of your meeples must take a seat on board before anyone else has embarked.



**Goal n°3: 3 members of my family**

Three of your meeples must take a seat on board before anyone else has embarked.



**Goal n°4: President alone on Meeple Earth**

The President must end up alone on Meeple Earth.



**Goal n°5: My family only**

All the members of your family and only the members of your family must have boarded the rocket.



**Goal n°6: Only my family and the President**

All the members of your family and the President must have boarded the rocket.



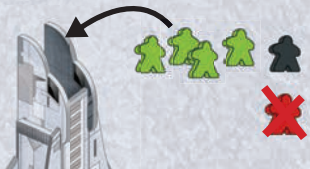
**Goal n°7: Alone with the President on Meeple Earth**

All the members of the fictitious player's family and only the members of the fictitious player's family must have boarded the rocket. It is not necessary that all your meeples have joined the boarding file



**Goal n°8: Alone on Meeple Earth**

All the members of the fictitious player and the President must have boarded so that they will be the only ones to stay on Meeple Earth.



**Goal n°9: Alone on Meeple Earth in the boarding file**

All the members of the fictitious player and the President must have boarded so that they will be the only ones to stay on Meeple Earth.



Your meeples must all be in the boarding file.

FOR A BETTER WORLD

# MEEPLE HOPE

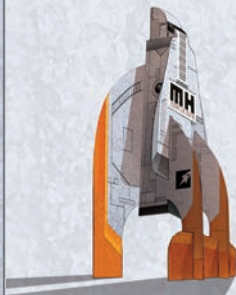
FRÉDÉRIC SURUGUE / FRANCK RÉGNIER  
TONY ROCHON

Ihr Volk, die Meeples, haben alle Ressourcen des Planeten MEEPLE EARTH\* erschöpft. Die Rakete MEEPLE HOPE stellt ihre letzte Hoffnung dar, um den Planeten zugunsten einer besseren Welt zu verlassen. Der Abflug steht unmittelbar bevor, aber die Plätze werden hart umkämpft und in der Warteschlange sind alle Mittel erlaubt... Wird es Ihnen gelingen, sich selbst und alle Ihre Familienmitglieder zu retten?

\*Jede Ähnlichkeit mit realen Ereignissen ist rein zufällig.

**Ziel des Spiels:** alle eigenen Meeples vor denen der anderen Spieler in die Rakete einsteigen lassen.

## MATERIAL



- Eine zusammenbaubare Rakete



- 4 grüne Meeples



- 4 blaue Meeples



- 4 rote Meeples,



- 4 gelbe Meeples



- 1 schwarzer Meeple (der Präsident)



30 Aktionskarten



- 1 Spielmarke für den 1. Spieler

## VORBEREITUNG

Die Rakete zusammenbauen und in die Tischmitte stellen

Jeder Spieler wählt eine Farbe aus und spielt mit den entsprechenden Meeples wie folgt:

- 4 Meeples für die roten, grünen, gelben und blauen Spieler
- 1 Meeple für die schwarze Farbe (ab 3 Spielern). Der schwarze Meeple stellt den Präsidenten dar, der nicht von einem Spieler verkörpert werden kann, aber in der Warteschlange vorhanden ist.

### Warteschlange:

Zu Beginn des Spieles bilden die Spieler am Fuße der Rakete eine Warteschlange.

Jeder Spieler, außer dem Präsidenten, verfügt in der Warteschlange über 2 Meeple, wie folgt:

- Zuerst setzt der jüngste Spieler (oder, wenn der letztere auch Präsident ist, der zweitälteste) einen dieser 2 Meeples am Fuße der Rakete an der ersten Stelle in die Warteschlange.
- Anschließend setzt jeder Spieler (außer dem Präsidenten) im Uhrzeigersinn in zwei aufeinanderfolgenden Spielrunden einen Meeple neben den Meeple des Spielers, der in der Warteschlange vor ihm steht.
- Jeder Spieler (außer dem Präsidenten) stellt die beiden verbleibenden Spielfiguren zur Seite.
- Schließlich wird der schwarze Meeple (Präsident) in die Mitte der Warteschlange gesetzt, einschließlich, wenn kein Spieler ihn verkörpert.



- Jeder Spieler nimmt jetzt die 6 Aktionskarten seiner Farbe und legt sie aufgedeckt vor sich.
- Der 2. Spieler in der Warteschlange erhält dann die Spielmarke „1. Spieler“, im nachstehenden Beispiel der Spieler mit dem grünen Meeple

Aufstellung für 4 Spieler. Der rote Meeple entspricht hier dem jüngsten Spieler.



Die verbleibenden Aktionskarten und Meeples werden beiseite, in die Schachtel gelegt.

Anzahl der Meeples in der Warteschlange zu Beginn des Spiels:

- 1 Spieler (Einzelspielermodus): 5 Meeples
- 2 Spieler: 5 Meeples
- 3 Spieler, davon 1 Präsident: 5 Meeples
- 3 Spieler, ohne Präsident: 7 Meeples
- 4 Spieler, davon 1 Präsident: 7 Meeples
- 4 Spieler, ohne Präsident: 9 Meeples
- 5 Spieler, davon 1 Präsident: 9 Meeples

## VERLAUF DES SPIELS

Das Spiel wird in einer oder mehreren Spielrunden gespielt.

Eine Runde wird in zwei Sequenzen gegliedert: eine erste Sequenz mit Ablegen der ersten drei Aktionskarten jedes Spielers, dann auf gleiche Weise eine zweite Sequenz mit Ablegen der drei verbleibenden Aktionskarten.

Während jeder Sequenz nehmen die Spieler zuerst eine Programmierung vor (genau genommen das Ablegen der Karten) und dann eine Enthüllung (Ausführung der Aktionen der Karten).

**Die Runde ist beendet, wenn die 6 Aktionskarten aller Spieler abgelegt und enthüllt worden sind.**

## ERSTE SPIELRUNDE

### 1ERE SÉQUENCE

#### 1- PROGRAMMIERUNG

Der erste Spieler legt als Erster eine seiner Aktionskarten aufgedeckt neben die Warteschlange. Diese Karte stellt die erste Karte des Ablagestapels dar.

Jeder Spieler legt der Reihe nach im Uhrzeigersinn dreimal nacheinander eine Aktionskarte offen auf den Stapel.

Die abgelegte Karte darf nicht mit der letzten identisch sein, außer wenn es sich um die letzte Karte des Spielers handelt.

Die Meeples (und gegebenenfalls die Rakete) können erst dann versetzt werden, wenn die 3 Karten jedes Spielers bei dieser Programmierung abgelegt worden sind.

Der Kartenstapel wird umgedreht, sobald jeder Spieler, einschließlich der Präsident, falls er von einem Spieler verkörpert wird, seine 3 Karten am Ende dieser Programmierung abgelegt hat.

## 2- ENTHÜLLUNG

Jede Karte wird oben vom Stapel aus enthüllt und die darauf angegebene Aktion von dem Spieler realisiert, deren Meeple der Farbe der Karte entspricht.

In diesem Fall führt der Spieler, der die grünen Meeples besitzt, die Aktion aus, wenn die grüne Karte enthüllt wird.



Die Karten werden enthüllt, bis der Stapel aufgebraucht ist.

## 2. SEQUENZ

### 1- PROGRAMMIERUNG

Wenn der Stapel der 1. Sequenz aufgebraucht worden ist, werden die benutzten Karten beiseitegelegt und die Spieler setzen das Spiel fort, indem sie ihre restlichen 3 Karten nach den gleichen Regeln ablegen.

Der Spieler links neben dem ersten Spieler der letzten Sequenz nimmt die Spielmarke „1. Spieler“ und legt als erster eine Karte, um den Stapel zu bilden. Jeder Spieler legt im Uhrzeigersinn, der Reihe nach, eine nach der anderen seine letzten 3 Karten oben auf den Stapel.

### 2- ENTHÜLLUNG

Wenn alle Karten abgelegt worden sind, wird der Stapel umgedreht, die Karten werden enthüllt und die Aktionen werden wie zuvor ausgeführt.

**So geht die erste Runde zu Ende.**

Es ist anzumerken, dass die enthüllten Aktionen unbedingt gespielt werden müssen, wenn dies möglich ist. Zwischen zwei Sequenzen oder zwei Spielrunden bleibt die Reihenfolge der Meeple die gleiche. Nur die Aktionen der enthüllten Karten ändern die Reihenfolge der Meeples in der Warteschlange.

## FOLGENDE SPIELRUNDEN

Wenn am Ende der ersten Runde kein Spieler alle Meeples in die Rakete gesetzt hat, beginnt eine neue Runde.

Jeder nimmt wieder seine 6 Karten und legt sie offen vor sich.

Derjenige Spieler, der die Spielmarke „1. Spieler“ besitzt, gibt sie an den Spieler links neben ihm weiter.

Die Regeln der ersten Runde werden in jeder Spielrunde erneut angewendet.

Erinnerung: wenn die ersten 3 Karten abgelegt worden sind, müssen sie in jeder Runde enthüllt werden.

## WER GEWINNT ZUM SCHLUSS?

Der erste Spieler, der alle seine Meeples in die Rakete gesetzt hat, gewinnt die Runde. Wenn einer von Ihnen den Präsidenten verkörpert, braucht er nur 1 Meeple in die Rakete einsteigen lassen.

## BESCHREIBUNG DER AKTIONEN DER KARTEN



Derjenige Spieler, welcher der Rakete am nächsten ist, wird an den letzten Platz in der Warteschlange verbannt.



Derjenige Spieler, der diese Karte ablegt, kann den Meeple seiner Wahl verstellen (einschließlich einen Meeple mit einer anderen Farbe als die seine) indem er ihn vor den Meeple, der in Richtung der Rakete vor ihm steht, stellt.



Der Spieler, der diese Karte ablegt, kann den Meeple seiner Wahl verstellen (einschließlich einen Meeple mit einer anderen Farbe als die seine) indem er ihn einen oder zwei Meeple vor denjenigen stellt, der in Richtung der Rakete vor ihm steht. Die Rakete wird ans Ende der Warteschlange gestellt, was zur Wirkung hat, dass die Richtung umgekehrt wird.



Derjenige Meeple, welcher der Rakete am nächsten ist, steigt ein, selbst wenn er nicht die gleiche Farbe hat wie die enthüllte Karte.  
Dies Karte ist die Einzige, die es ermöglicht, Meeples in die Rakete einsteigen zu lassen.

**Privileg des Präsidenten:** wenn der Präsident von keinem Spieler verkörpert wird, lässt derjenige Spieler, der ihn in die Rakete steigen lässt, ebenfalls einen seiner Meeples aus der Warteschlange einsteigen.



Derjenige Spieler, der diese Karte aufdeckt, stellt einen seiner 2 Meeples, die am Anfang der Partie beiseitegelegt worden sind, ans Ende der Warteschlange. Wenn alle Meeples der Farbe der Karte in der Warteschlange stehen, verliert diese Karte ihre Wirkung.

**Privileg des Präsidenten:** wenn der von einem Spieler verkörperte Präsident diese Karte aufdeckt, stellt er einen Meeple mit der Farbe seiner Wahl - unter denen, die von den andern Spielern beiseitegelegt worden sind - in die Warteschlange. Wenn nur noch eine Meeple-Farbe übrig bleibt, ist er gezwungen, den betroffenen Meeple in die Schlange zu stellen.



La fusée est déplacée à la fin de la file d'embarquement, ce qui a pour effet d'en inverser le sens.

**Achtung:** In der Warteschlange können nicht mehr Meeples stehen, als am Anfang der Partie (siehe Tabelle Aufstellung).

### Variante: der Präsident

In dieser Version sind die Regeln identisch. Sie können entscheiden, die Runde zu beenden, sobald der Präsident in die Rakete eingestiegen ist. Derjenige Spieler, der am meisten Meeples in der Rakete hat, gewinnt.

## EINZELSPIELERMODUS

**Ziel des Spiels:** mehrere Zielsetzungen erreichen, indem gegen einen fiktiven Gegner gespielt wird.

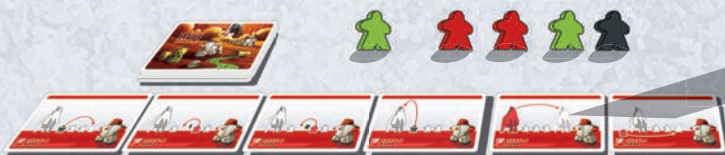
Die Regeln des Einzelspielermodus entsprechen größtenteils denen des klassischen Modus, die vorher durchgelesen werden sollten.

### Vorbereitung

Die Aufstellung ist ähnlich wie im klassischen Modus, mit dem Unterschied, dass Sie einen „zweiten Spieler“ simulieren.

Meeples und Karten werden für 2 Spieler vorbereitet. Sie wählen eine Farbe, außer schwarz (der des Präsidenten).

Die Karten des Präsidenten werden nicht verteilt. Die Karten des anderen Spielers werden verteilt, sie werden jedoch, im Gegenteil zu Ihren Karten, gemischt zugedeckt, so dass sie den Stapel des fiktiven Spielers formen. (Zu ergänzende Illustration)



Sie haben zum Beispiel die Farbe Rot gewählt.

Ihre Karten sind sichtbar und die Karten des fiktiven Spielers mit den grünen Meeples sind in einem zugedeckten Stapel gelegt worden.

Der erste Spieler ist derjenige, dessen 1. Meeple sich in der Warteschlange in der zweiten Position befindet.

Jetzt können Sie eine der Zielsetzungen wählen. Wir empfehlen Ihnen, sie in der weiter unten vorgestellten Reihenfolge zu wählen.

### • Programmierung

Legen Sie Ihre Karten und die Ihres fiktiven Gegners auf den Ablagestapel. Wenn Sie an der Reihe sind, wählen Sie eine Karte Ihrer Farbe aus und legen sie ab. Wenn der fiktive Spieler an der Reihe ist, nehmen Sie eine Karte oben von seinem Stapel ab und legen Sie sie auf den gemeinsamen Ablagestapel. Wenn die 3 Karten jedes Spielers abgelegt worden sind, wird die Enthüllung vorgenommen.

Die Spielmarke „1. Spieler“ wird nach jeder Sequenz abwechselnd dem einen und dann dem anderen Spieler zugeteilt.

### • Enthüllung

Lorsque vous avez placé tour à tour 3 cartes de chaque couleur dans la pile de pose, Wenn Sie der Reihe nach 3 Karten jeder Farbe auf den Ablagestapel gelegt haben, drehen Sie den Stapel um und nehmen die Enthüllung der Aktionen vor.

Sie bewegen also, den enthüllten Aktionen entsprechend, alle Meeples Ihrer Farbe, die des fiktiven Spielers sowie gegebenenfalls die des Präsidenten.

**Wichtig:** Im Einzelspielermodus unterscheiden sich die folgenden Aktionen vom klassischen Modus. Die anderen Aktionen bleiben unverändert.



Wenn diese Karte die des fiktiven Spielers ist, bewegen Sie den Meeple seiner Farbe, welcher der Rakete am nächsten ist, indem Sie ihn vor denjenigen stellen, der in Richtung Rakete vor ihm steht. Wenn der Meeple des fiktiven Spielers, der am nächsten an der Rakete steht, der erste in der Warteschlange ist, wird er nicht bewegt.



Wenn diese Karte die des fiktiven Spielers ist, bewegen Sie den Meeple seiner Farbe, welcher der Rakete am nächsten ist, indem Sie ihn vor die beiden Meeples stellen, die in Richtung Rakete vor ihm stehen. Wenn der Meeple des fiktiven Spielers, der am nächsten an der Rakete steht, der erste in der Warteschlange ist, wird er nicht bewegt.

Die Privilegien des Präsidenten werden nicht angewendet.

**Zielsetzung Nr.1: 3 Meeples hintereinander in der Warteschlange**

Drei Mitglieder Ihrer Familie müssen gemeinsam in der Warteschlange stehen. Sie müssen es schaffen, dass drei Meeples Ihrer Farbe nacheinander in der Warteschlange stehen, indem Sie die abzulegenden Karten kombinieren. Bemerkung: der Präsident oder andere Meeples können bereits eingestiegen sein.



**Zielsetzung Nr.2: 2 Mitglieder der Familie**

Zwei Ihrer Meeples müssen an Bord Platz nehmen, bevor jemand anders eingestiegen ist.



**Zielsetzung Nr.3: 3 Mitglieder der Familie**

Drei Ihrer Meeples müssen an Bord Platz nehmen, bevor jemand anders eingestiegen ist.



**Zielsetzung Nr.4: Präsident allein auf Meeple Earth**

Der Präsident muss allein auf Meeple Earth sein.



**Zielsetzung Nr.5: Nur meine Familie**

Alle Mitglieder Ihrer Familie und allein die Mitglieder Ihrer Familie müssen an Bord der Rakete sein.



**Zielsetzung Nr.6: Nur meine Familie und der Präsident**

Alle Mitglieder Ihrer Familie und der Präsident müssen an Bord der Rakete sein.



**Zielsetzung Nr.7: Allein mit dem Präsidenten auf Meeple Earth**

Alle Mitglieder der Familie des fiktiven Spielers und allein die Mitglieder seiner Familie müssen an Bord der Rakete sein.

Es ist nicht erforderlich, dass alle Ihre Meeples die Warteschlange integriert haben



**Zielsetzung Nr.8: Allein auf Meeple Earth**

Alle Familienmitglieder des fiktiven Spielers und der Präsident müssen an Bord sein, so dass Sie allein auf Meeple Earth bleiben.



**Zielsetzung Nr.9: Allein auf Meeple Earth in der Warteschlange**

Alle Familienmitglieder des fiktiven Spielers und der Präsident müssen an Bord sein, so dass Sie allein auf Meeple Earth bleiben.



Ihre Meeples müssen sich alle in der Warteschlange befinden.

FOR A BETTER WORLD

# MEEPLE HOPE

FRÉDÉRIC SURUGUE / FRANCK RÉGNIER  
TONY ROCHON

Jouw volk, de Meeples, heeft alle hulpbronnen van de planeet MEEPLE EARTH\* uitgeput. De MEEPLE HOPE-raket is je laatste hoop om de planeet te verlaten voor een betere wereld. De raket staat op het punt te vertrekken, maar de plaatsen zijn kostbaar en alles is toegestaan in de boardingrij... Zal het je lukken om jezelf en alle leden van je gezin te redden?

\*Elke gelijkennis met bestaande gebeurtenissen berust op louter toeval.

**Doel van het spel:** als eerste al je meeples aan boord van de raket zien te krijgen.

## SPELBENODIGHEDEN



- Een raket om in elkaar te zeffen



- 4 groene meeples



- 4 blauwe meeples



- 4 rode meeples



- 4 gele meeples en



- 1 zwarte meeple (de president)



- 30 actiekaarten



- 1 startspelerfiche

## VOORBEREIDING

Zet de raket in elkaar en plaats deze in het midden van de tafel

Elke speler kiest een kleur en neemt de bijbehorende meeples als volgt:

- 4 meeples voor de kleuren rood, groen, geel en blauw
- 1 meeple voor de kleur zwart (vanaf 3 spelers). De zwarte meeple stelt de president voor, die geen speler mag zijn maar wel in de boardingrij staat

### Boardingrij:

Aan het begin van het spel vormen de spelers een boardingrij onderaan de raket.

Elke speler, behalve de president, plaatst als volgt 2 van zijn meeples in de boardingrij:  
- Eerst zet de jongste speler (of, als deze ook de president is, de op één na jongste) één van zijn 2 meeples onderaan de raket, in de eerste positie in de boardingrij.

- Daarna, met de klok mee en in twee opeenvolgende beurten, zet elke speler (behalve de president) een meeple achter de meeple van de speler voor hem in de boardingrij.

- Elke speler (behalve de president) legt zijn overgebleven 2 meeples opzij.

- Ten slotte wordt de zwarte meeple (de president) in het midden van de boardingrij geplaatst, ook al is niemand de president.

- Elke speler pakt dan de 6 actiekaarten van zijn kleur en legt deze met de afbeelding naar boven voor zich neer.

- De speler die zich als tweede in de boardingrij bevindt krijgt de startspelerfiche. In het onderstaande voorbeeld gaat het om de speler met de groene meeple.

Voorbereiding voor 4 spelers. De rode meeples is hier de jongste speler.



De overgebleven actiekaarten en meeples gaan terug in de doos.

Aantal meeples in de boardingrij aan het begin van het spel:

- 1 speler (solomodus): 5 meeples
- 2 spelers: 5 meeples
- 3 spelers waaronder 1 president: 5 meeples
- 3 spelers zonder president: 7 meeples
- 4 spelers waaronder 1 president: 7 meeples
- 4 spelers zonder president: 9 meeples
- 5 spelers waaronder 1 president: 9 meeples

## SPELVERLOOP

Het spel wordt in één of meerdere rondes gespeeld.

Een ronde is verdeeld in twee reeksen. Tijdens de eerste reeks moeten de eerste drie actiekaarten van elke speler worden neergelegd. Vervolgens moeten op dezelfde wijze bij de tweede reeks de drie overgebleven actiekaarten worden neergelegd.

Bij elke reeks gaan de spelers eerst 'programmeren' (kaarten neerleggen) en daarna 'onthullen' (de acties van de kaarten uitvoeren).

De ronde eindigt als alle 6 actiekaarten van alle spelers zijn neergelegd en onthuld.

## EERSTE RONDE

### EERSTE REEKS

#### 1- PROGRAMMEREN

De startspeler legt als eerste één van zijn actiekaarten met de afbeelding naar boven naast de boardingrij. Deze kaart vormt de eerste kaart van de stapel.

Elke speler legt om beurten, drie keer achter elkaar en met de klok mee een actiekaart bovenop de stapel, met de afbeelding naar boven.

De gespeelde kaart mag niet dezelfde zijn als de vorige, tenzij het de laatste kaart van de speler is.

De meeples (en eventueel de raket) mogen pas verplaatst worden als elke speler alle 3 de kaarten op de stapel heeft gelegd.

De stapel kaarten wordt pas omgedraaid als elke speler, ook de president indien hij meedoet, zijn 3 kaarten heeft neergelegd.

## 2- ONTHULLEN

Elke kaart wordt vanaf de bovenkant van de stapel opengelegd en de daarop aangegeven actie wordt uitgevoerd door de speler wiens meeple overeenkomt met de kleur van de kaart.

In dit voorbeeld: als de groene kaart wordt onthuld, voert de speler met de groene meeple de actie uit.



De kaarten worden onthuld tot de stapel uitgeput is.

## TWEEDE REEKS

### 1- PROGRAMMEREN

Zodra de stapel van de eerste reeks op is, worden de gebruikte kaarten opzijgelegd en gaan de spelers verder met het neerleggen van hun 3 overgebleven kaarten, volgens dezelfde regels.

De speler links van de startspeler in de vorige reeks pakt de startspelerfiche en legt als eerste een kaart om de stapel te vormen. Elke speler legt om beurten en met de klok mee één voor één zijn laatste 3 kaarten bovenop de stapel.

## 2- ONTHULLEN

Als alle kaarten zijn neergelegd, wordt de stapel weer omgedraaid en worden de kaarten onthuld en de acties uitgevoerd zoals daarnet.

**Dit is het einde van de eerste ronde.**

Let op: als de onthulde actiekaarten uitgevoerd kunnen worden, moeten ze ook gespeeld worden. Tussen twee reeksen of twee rondes blijft de volgorde van de meeple dezelfde. Alleen de acties van de onthulde kaarten veranderen de volgorde van de meeple in de boardingrij.

## VOLGENDE RONDES

Indien aan het eind van de eerste ronde geen enkele speler erin geslaagd is om al zijn meeple aan boord van de raket te krijgen, begint er een nieuwe ronde.

Elke speler pakt opnieuw zijn 6 kaarten en legt deze met de afbeelding naar boven voor zich neer.

De speler met de startspelerfiche geeft deze door aan de speler links van hem.

De regels van de eerste ronde gelden voor elke nieuwe ronde.

Belangrijk: zodra de eerste 3 kaarten zijn neergelegd, moeten ze in het midden van elke ronde worden onthuld.

## WIE WINT ER UITEINDELIJK?

De speler die als eerste al zijn meeple in de raket heeft gekregen, wint het spel. De president hoeft maar één meeple in de raket zien te krijgen.



## BESCHRIJVING VAN DE ACTIES OP DE KAARTEN



De meeple die het dichtst bij de raket staat, wordt gedegradeerd naar de laatste positie in de boardingrij.



De speler die deze kaart legt, mag een willekeurige meeple (ook een meeple van een andere kleur dan de zijne) langs de meeple die voor hem in de rij staat richting de raket bewegen.



De speler die deze kaart legt, mag een willekeurige meeple (ook een meeple van een andere kleur dan de zijne) langs één of twee meeples die voor hem in de rij staat/staan richting de raket bewegen. De raket wordt naar het einde van de boardingrij verplaatst. De richting van de rij wordt dus omgekeerd.



De meeple die zich het dichtst bij de raket bevindt gaat aan boord, ook al heeft deze niet de kleur van de onthulde kaart. Alleen met deze kaart kunnen meeples aan boord van de raket worden gebracht.

**Privilege van de president:** als niemand de president is, mag de speler die de president in de raket zet ook één van zijn meeples uit de boardingrij aan boord van de raket brengen.



De speler die deze kaart legt, zet één van zijn 2 meeples die hij bij het begin van het spel opzij heeft gelegd, aan het einde van de boardingrij. Als alle meeples in de kleur van de kaart in de boardingrij staan, heeft deze kaart geen effect.

**Privilege van de president:** als iemand de president is en deze kaart legt, zet hij een meeple naar keuze - van de meeples die door de andere spelers opzij zijn gelegd - in de boardingrij. Als er nog maar één kleur meeple over is, is hij verplicht deze meeple in de boardingrij te zetten.



Let op: er mogen niet meer meeples in de boardingrij staan dan er aan het begin van het spel stonden (zie tabel in de rubriek Voorbereiding).

**Let op:** er mogen niet meer meeples in de boardingrij staan dan er aan het begin van het spel stonden (zie tabel in de rubriek Voorbereiding).

### Variant: de president

Bij deze variant zijn de spelregels dezelfde. Je kunt besluiten het spel te stoppen als de president aan boord van de raket is.

De speler met de meeste meeples in de raket wint.

**Doel van het spel:** verschillende doelen realiseren terwijl je tegen een fictieve tegenstander speelt.

De spelregels van de solomodus zijn grotendeels dezelfde als die van het gewone spel. Het is raadzaam om de spelregels van tevoren door te lezen.

### Vorbereiding

De startopstelling is gelijk aan die van het gewone spel, behalve dat je een 'tweede speler' simuleert.

De meeples en de kaarten moeten voor 2 spelers worden klaargezet.

Je kiest een kleur, behalve zwart (de kleur van de president).

De kaarten van de president worden niet gedeeld. De kaarten van de andere speler worden met de afbeelding naar beneden geschud en vormen de stapel van de fictieve speler.



Je hebt bijvoorbeeld de kleur rood gekozen.

Jouw kaarten liggen met de afbeelding naar boven en de kaarten van de fictieve speler met de groene meeple worden met de afbeelding naar beneden op een stapel gelegd.

De speler wiens eerste meeple op de tweede positie in de boardingrij staat mag beginnen.

Je mag nu één van de doelen kiezen.

Ons advies is om de doelen in de onderstaande volgorde te realiseren (zie verderop).

### • Programmeren

Leg jouw kaarten en de kaarten van je fictieve tegenstander op de stapel. Als jij aan de beurt bent, kies en leg je een kaart in jouw kleur. Als de fictieve speler aan de beurt is, pak je de bovenste kaart van zijn stapel en leg je deze op de gemeenschappelijke stapel.

Wanneer de 3 kaarten van elke speler zijn gespeeld, worden ze onthuld.

De startspelerfiche wordt na elke reeks afwisselend aan de ene en aan de andere speler toegekend.

### • Onthullen

Als je om beurten 3 kaarten van elke kleur op de stapel hebt gelegd, draai je de stapel om en onthul je de acties.

Op deze manier verplaatst je alle meeple van jouw kleur, de meeple van de fictieve speler en de president, indien van toepassing, volgens de acties die worden onthuld.

**Belangrijk:** in de solomodus wijken de onderstaande acties af van het gewone spel. De andere acties blijven ongewijzigd.



Als deze kaart de kleur heeft van de fictieve speler, beweeg je de meeple van zijn kleur die het dichtst bij de raket staat voorbij de meeple die voor hem staat, in de richting van de raket. Als de meeple van de fictieve speler die het dichtst bij de raket staat vooraan in de boardingrij staat, blijft hij staan.



Als deze kaart de kleur heeft van de fictieve speler, beweeg je de meeple van zijn kleur die het dichtst bij de raket staat, voorbij twee meeple die voor hem staan, in de richting van de raket. Als de meeple van de fictieve speler die het dichtst bij de raket staat vooraan in de boardingrij staat, blijft hij staan.

De privileges van de president zijn niet van toepassing.

**Doel nr. 1: 3 meeples op een rij in de boardingrij**

Drie leden van je gezin moeten samen in de boardingrij wachten. Je moet erin slagen om drie meeples van jouw kleur op een rij in de boardingrij te plaatsen door de kaarten die je moet neerleggen te combineren.

Opmerking: de president of andere meeples kunnen al aan boord zijn.



**Doel nr. 2: twee leden van mijn gezin**

Twee van je meeples moeten aan boord zijn voordat iemand anders is ingestapt.



**Doel nr. 3: drie leden van mijn gezin**

Drie van je meeples moeten aan boord zijn voordat iemand anders is ingestapt.



**Doel nr. 4: president alleen op Meeple Earth**

De president moet alleen op Meeple Earth achterblijven.



**Doel nr. 5: alleen mijn gezin**

Alle leden van je gezin en uitsluitend leden van jouw gezin moeten aan boord zijn.



**Doel nr. 6: alleen mijn gezin en de president**

Alle leden van je gezin en de president moeten aan boord zijn.



**Doel nr. 7: alleen met de president op Meeple Earth**

Alle gezinsleden van de fictieve speler en uitsluitend de gezinsleden van de fictieve speler moeten aan boord zijn.

Niet al je meeples hoeven in de boardingrij te staan.



**Doel nr. 8: alleen op Meeple Earth**

Alle gezinsleden van de fictieve speler en de president moeten aan boord van de raket zijn, zodat jouw meeples als enige op Meeple Earth achterblijven.



**Doel nr. 9: alleen op Meeple Earth in de boardingrij**

Alle gezinsleden van de fictieve speler en de president moeten aan boord van de raket zijn, zodat jouw meeples als enige op Meeple Earth achterblijven.



Jouw meeples moeten allemaal in de boardingrij staan.

FOR A BETTER WORLD

# MEEPLE HOPE



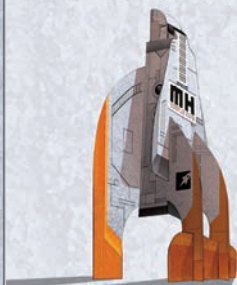
FRÉDÉRIC SURUGUE / FRANCK RÉGNIER  
TONY ROCHON

Tu pueblo, los Meeples, ha agotado todos los recursos del planeta MEEPLE EARTH\*. El cohete MEEPLE HOPE representa tu última esperanza de dejar el planeta para un mundo mejor. La salida es inminente, pero no hay lugar para todos y todos los medios son válidos en la fila de embarque... Vas a lograr salvarte, tú y todos los miembros de tu familia?

\*Cualquier parecido con la realidad es mera coincidencia.

**Objetivo del juego:** hacer entrar en el cohete a todos tus meeples antes que los otros jugadores.

## MATERIAL



- Un cohete para armar



- 4 meeples verdes



- 4 meeples azules



- 4 meeples rojos



- 4 meeples amarillos et 1



- 1 meeple negro (el Presidente)



- 30 cartas Acción



1 ficha 1<sup>er</sup> jugador

## INSTALACIÓN

Arma el cohete y colócalo en el centro de la mesa.

Cada jugador elige un color y toma los meeples correspondientes, como se indica a continuación:

- 4 meeples para los colores rojo, verde, amarillo y azul
- 1 meeple para el color negro (a partir de 3 jugadores). El meeple negro representa al Presidente, cuyo rol puede no estar encarnado por ningún jugador pero que está, sin embargo, presente en la fila de embarque

### Fila de embarque:

Cada jugador, salvo el Presidente, coloca 2 de sus meeples en la fila de embarque, como se indica a continuación:

- En primer lugar, el jugador más joven (o, si éste último es también el Presidente, el 2do más joven) coloca uno de sus 2 meeples al pie del cohete, en 1era posición en la fila de embarque.

- Después, en sentido de las agujas del reloj y en dos vueltas consecutivas, cada jugador (salvo el Presidente), coloca un meeple detrás del meeple del jugador que está delante de él en la fila de embarque.

- Cada jugador (salvo el Presidente) deja sus 2 meeples restantes de lado.

- Finalmente, el meeple negro (el Presidente) se coloca en el medio de la fila de embarque, incluso si ningún jugador encarna ese rol.

Cada jugador toma después las 6 cartas Acción de su color y las coloca boca arriba delante de él.

El jugador situado segundo en la fila de embarque recibe después la ficha 1er jugador, en el ejemplo siguiente, se trata del jugador con el meeple verde

Disposición de los componentes para 4 jugadores. El meeple rojo corresponde aquí al jugador más joven.



Las cartas Acción y los meeples restantes se dejan en la caja.

Numero de meeples en la fila de embarque al inicio de la partida:

1 jugador ('modo solo'): 5 meeples

2 jugadores: 5 meeples

3 jugadores de los cuales 1 Presidente: 5 meeples

3 jugadores sin Presidente: 7 meeples

4 jugadores de los cuales 1 Presidente: 7 meeples

4 jugadores sin Presidente: 9 meeples

5 jugadores de los cuales 1 Presidente: 9 meeples

## DESARROLLO DE UNA PARTIDA

El juego se desarrolla en una o varias manos.

Una mano se divide en dos secuencias: una primera secuencia en la que se ponen las tres primeras cartas Acción de cada jugador, luego de la misma manera, se hace una segunda secuencia en la que se ponen las tres cartas Acción restantes.

Durante cada secuencia, los jugadores proceden primero a una 'programación' (es decir, a poner las cartas), luego a una 'revelación' (realización de las acciones de las cartas).

La mano se acaba cuando las 6 cartas Acción de todos los jugadores han sido colocadas y reveladas.

## PRIMERA MANO

### 1ª SECUENCIA

#### 1- PROGRAMACIÓN

El 1er jugador coloca primero una de sus cartas Acción, boca arriba al lado de la fila de embarque. Esta carta constituye la primera carta de la pila de colocación. Por turnos, tres veces seguidas y en el sentido de las agujas del reloj, cada jugador coloca una carta Acción boca arriba encima de la pila.

La carta colocada no puede ser idéntica a la anterior, a menos que sea la última carta del jugador.

Los meeples (y cuando sea necesario el cohete) podrán ser desplazados únicamente una vez que cada jugador haya colocado las 3 cartas durante esta etapa de 'programación'.

A la pila de cartas se le da la vuelta tan pronto como cada jugador, incluso si el rol del Presidente está encarnado por uno de ellos, haya colocado sus 3 cartas al término de esta 'programación'.

## 2- REVELACIÓN

Cada carta es revelada desde la parte superior de la pila y la acción indicada en ella es realizada por el jugador cuyos meeples corresponden al color de la carta.

En este ejemplo, si se revela la carta verde, el jugador que tiene los meeples verdes efectúa la acción.



Las cartas son reveladas hasta que se agote la pila de cartas.

## 2ª SECUENCIA

### 1- PROGRAMACIÓN

Una vez que se agotó la pila de la 1ra secuencia, las cartas utilizadas se apartan, los jugadores continúan y colocan sus 3 cartas restantes, según las mismas reglas.

El jugador situado a la izquierda del primer jugador de la secuencia anterior toma la ficha '1er jugador' y coloca primero una carta para formar la pila. En sentido de las agujas del reloj, cada jugador pone por turnos, de una a una, sus últimas 3 cartas encima de la pila.

### 2- REVELACIÓN

Una vez que todas las cartas hayan sido colocadas, a la pila se le da la vuelta otra vez y las cartas son reveladas y las acciones son realizadas como en la parte anterior.

**Así se acaba la primera mano.**

Cabe señalar que las acciones reveladas deben ser realizadas, siempre y cuando sea posible. Entre dos secuencias o dos manos, el orden de los meeples permanece inalterado. Sólo las Acciones de las cartas reveladas modifican el orden de los meeples en la fila de embarque.

## MANOS SIGUIENTES

Al final de la primera mano, si ningún jugador ha hecho entrar a todos sus meeples en el cohete, comienza una nueva mano.

Cada uno de los jugadores recupera sus 6 cartas y las coloca delante de él, boca arriba.

El jugador que tiene la ficha 1er jugador la da al jugador situado a su izquierda.

Las reglas de la 1ra mano se aplican a cada nueva mano.

Recordatorio: una vez puestas, las 3 primeras cartas deben ser reveladas, en la mitad de cada mano.

## QUIEN GANA AL FINAL?

El primer jugador que ha hecho entrar a todos sus meeples en el cohete gana la partida. Si alguno de vosotros encarna al Presidente, solo será necesario que haga entrar a un meeple en el cohete.

## DESCRIPCIÓN DE LAS ACCIONES DE LAS CARTAS



El meeples que está más cerca del cohete pasa al último lugar de la fila de embarque.



El jugador que coloca esta carta puede mover el meeples de su elección (incluso un meeples de otro color que el suyo) y ponerlo delante del meeples que le precede en la fila, en dirección del cohete.



El jugador que coloca esta carta puede mover el meeples de su elección (incluso un meeples de otro color que el suyo) y ponerlo delante de uno o dos meeples que le preceden en la fila, en dirección del cohete. El cohete pasa al final de la fila de embarque, lo que tiene por efecto de invertir el sentido de la misma.



El meeples que está más cerca del cohete, sube a bordo, aunque no sea del color de la carta revelada. Esta carta es la única que permite hacer entrar meeples en el cohete.

**Privilegio del Presidente:** si el rol del Presidente no está encarnado por ningún jugador, el jugador que lo hace entrar en el cohete también hace entrar a uno de sus meeples situado en la fila de embarque.



El jugador que pone esta carta coloca al final de la fila de embarque uno de sus 2 meeples dejados de lado al inicio de la partida. Si todos los meeples del color de la carta están en la fila de embarque, esta carta queda sin efecto.

**Privilegio del Presidente:** cuando el Presidente, encarnado por un jugador, pone esta carta, hace entrar al cohete al meeples del color de su elección- entre aquellos meeples que los otros jugadores han dejado de lado al inicio de la partida - en la fila de embarque. Si un solo color de meeples queda, está obligado a hacer entrar a dicho meeples en el cohete.



El cohete pasa al final de la fila de embarque, lo que tiene por efecto de invertir el sentido de la misma.

**Cuidado:** No puede haber más meeples en la fila de embarque que al inicio de la partida (véase la tabla en Instalación).

### Variante: el Presidente

En esta versión, las reglas son las mismas. Puedes decidir parar la partida cuando el Presidente haya entrado en el cohete.

El jugador que hace entrar el mayor número de meeples gana.

**Objetivo del juego:** alcanzar varios objetivos enfrentándose a un adversario ficticio.

Las reglas del 'modo solo' siguen en gran medida las del modo clásico, las cuales deben ser leídas previamente.

### Disposición de los componentes

La disposición de los componentes es similar a la del modo clásico, la única diferencia es que simulas ser un 'segundo jugador'. Los meeples y las cartas se disponen para una partida de 2 jugadores. Eliges un color, salvo el negro (el del Presidente). Las cartas Presidente no se distribuyen. Las cartas del otro jugador se distribuyen pero, a diferencia de tus cartas, se barajan boca abajo, de manera tal que formen la pila del jugador ficticio.



Has elegido por ejemplo el color rojo.

Tus cartas están boca arriba y las cartas del jugador ficticio con los meeples verdes están boca abajo formando una pila.

El primer jugador es aquel cuyo 1er meeples se encuentra en segunda posición en la fila de embarque.

Ahora puedes elegir uno de los Objetivos. Te aconsejamos que los elijas según el orden con el que se presentan a continuación.

#### • Programación

Coloca tus cartas y las de tu adversario ficticio en la pila de colocación. Cuando sea tu turno, elige y después coloca una carta de tu color. Cuando sea el turno del jugador ficticio, roba la carta que está encima de su pila y colócala en la pila de colocación común.

Cuando se coloquen las 3 cartas de cada jugador, se efectúa la revelación.

La ficha « 1er jugador » se atribuye alternativamente a uno luego al otro jugador después de cada secuencia.

#### • Revelación

Cuando hayas colocado sucesivamente 3 cartas de cada color en la pila de colocación, da la vuelta a la pila y procede a la revelación de las acciones.

Manipularás así todos los meeples de tu color, los del jugador ficticio así como el Presidente cuando sea necesario, según las acciones que serán reveladas.

**Importante:** En 'modo solo', las acciones siguientes difieren de las del modo clásico. Las otras Acciones no cambian.



Si esta carta es del color del jugador ficticio, mueve el meeples de su color que está más cerca del cohete y ponlo delante del meeples que le precede en la fila, en dirección del cohete. Si el meeples del jugador ficticio que está más cerca del cohete está en la primera posición de la fila de embarque, este último no se mueve.



Si esta carta es del color del jugador ficticio, mueve el meeples de su color que está más cerca del cohete y ponlo delante de dos meeples que le preceden en la fila, en dirección del cohete. Si el meeples del jugador ficticio que está más cerca del cohete está en la primera posición de la fila de embarque, este último no se mueve.



**Objetivo n°1: 3 meeples uno detrás del otro en la fila**

Tres miembros de tu familia deben esperar juntos en la fila de embarque. Debes lograr colocar tres meeples de tu color uno detrás del otro en la fila combinando las cartas que coloques.

Nota: el Presidente u otros meeples ya pueden haber embarcado.



**Objetivo n°2: 2 miembros de mi familia**

Dos de tus meeples deben estar a bordo antes de que cualquiera haya embarcado.



**Objetivo n°3: 3 miembros de mi familia**

Tres de tus meeples deben estar a bordo antes de que cualquiera haya embarcado.



**Objetivo n°4: Presidente solo en Meeple Earth**

El Presidente debe encontrarse solo en Meeple Earth.



**Objetivo n°5: Únicamente mi familia**

Todos los miembros de tu familia y únicamente los miembros de tu familia deben estar a bordo del cohete.



**Objetivo n°6: Únicamente mi familia y el Presidente**

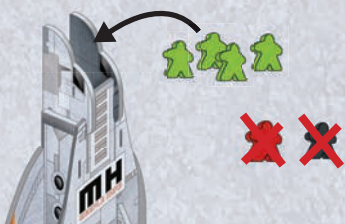
Todos los miembros de tu familia y el Presidente deben estar a bordo del cohete.



**Objetivo n°7: Solo con el Presidente en Meeple Earth**

Todos los miembros de la familia del jugador ficticio y únicamente los miembros de la familia del jugador ficticio deben estar a bordo del cohete.

No es necesario que todos tus meeples hayan integrado la fila de embarque.



**Objetivo n°8: Solo en Meeple Earth**

Todos los miembros de la familia del jugador ficticio y el Presidente deben estar a bordo del cohete de manera tal que sean los únicos que queden en Meeple Earth.



**Objetivo n°9: Solo en Meeple Earth en la fila de embarque**

Todos los miembros del jugador ficticio y el Presidente deben estar a bordo del cohete de manera tal que sean los únicos que queden en Meeple Earth.



Tus meeples deben encontrarse todos en la fila de embarque.



Remerciements :

Kimi, Salomé et Béné, Morgane, Francis,  
Pascal, Olivier, Tristan et Ronan...



**LES JEUX  
DU LAC**

2, square des geais  
40130 CAPBRETON

[www.jeuxdulac.com](http://www.jeuxdulac.com)

**ABi** *Games*

DISTRIBUTION France

Contact : [ot@abigames.fr](mailto:ot@abigames.fr)