

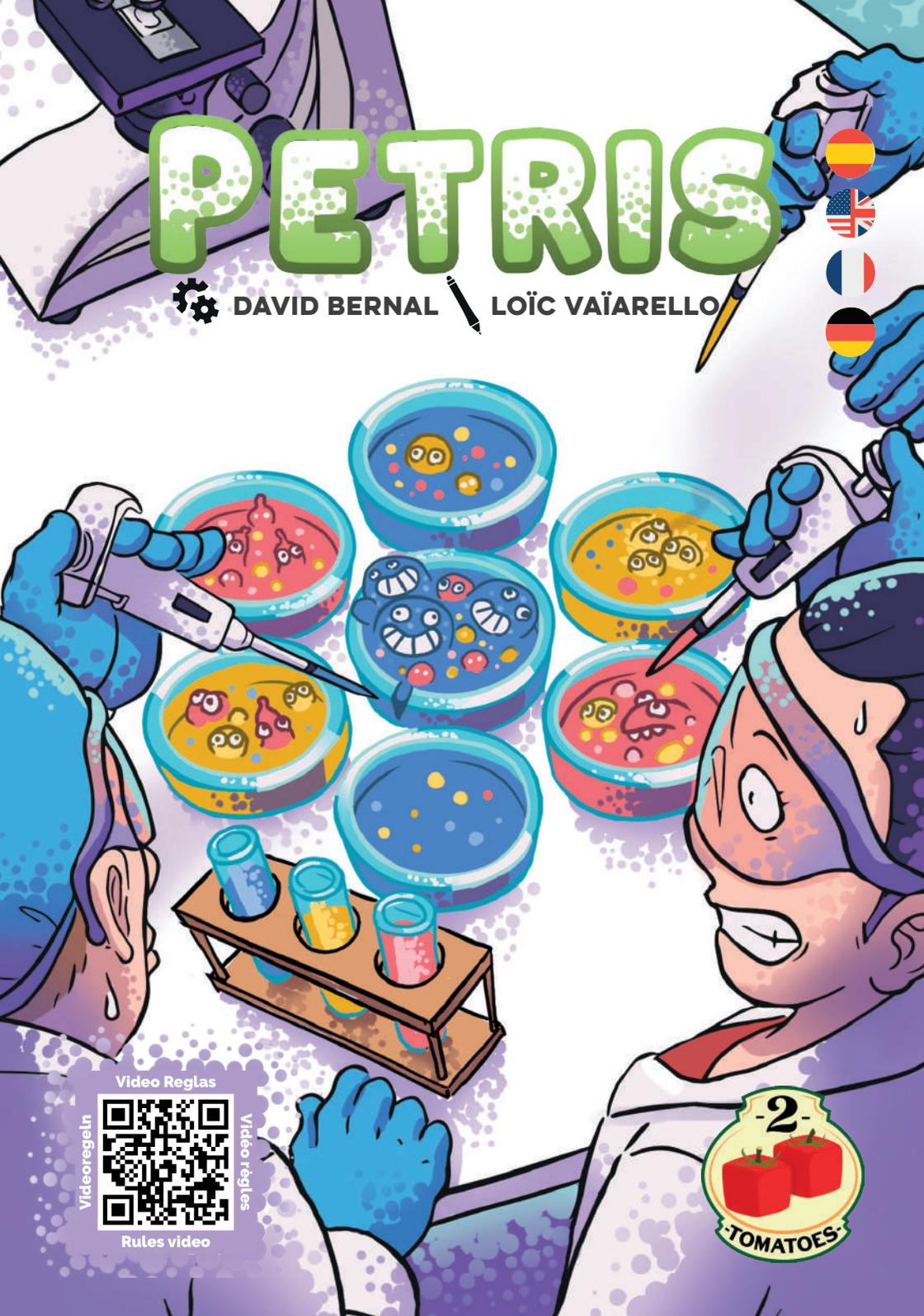
PETRIS



DAVID BERNAL



LOÏC VAÏARELLO



Video Reglas



Videoregeln

Video règles

Rules video





PETRIS



DAVID BERNAL

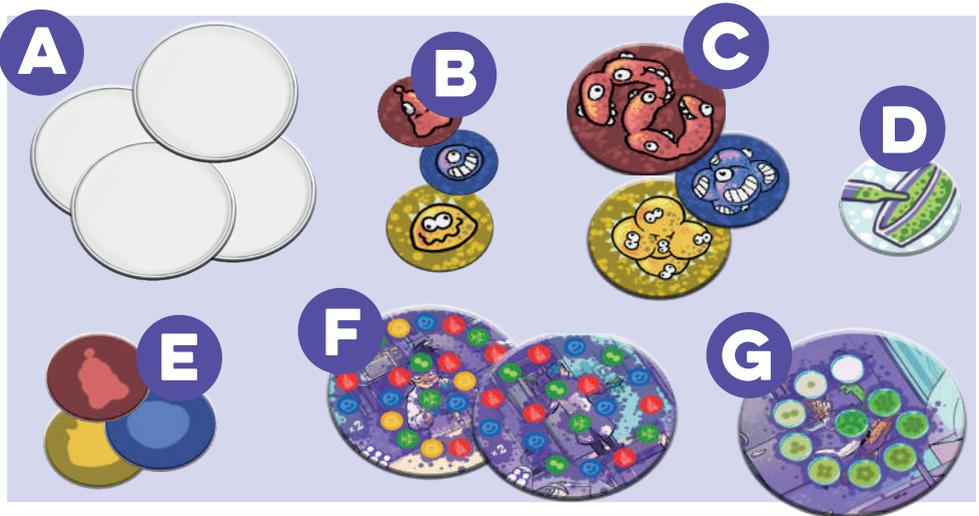


LOÏC VAÏARELLO

LE JEU EN UN COUP D'ŒIL

Petris est un jeu de contrôle de bactéries pour 2 et 3 joueurs à partir de 10 ans, d'une durée d'environ 10 minutes. Chaque joueur incarne un scientifique qui a pour mission de superviser et de contrôler la propagation de bactéries. Ces bactéries sont affamées et cherchent toujours de la nourriture dans les boîtes de Pétri adjacentes. Soyez donc prudent ! Les bactéries qui sont seules dans une boîte de Pétri mangent beaucoup et se multiplient... Les contrôler deviendra, dès lors, plus difficile ! Au cours du jeu, vous devrez gérer la propagation des bactéries que vous contrôlez afin qu'elles se multiplient moins et ne mettent pas en danger les cultures des boîtes de pétri. À chaque phase de contamination, vous encaissez des points de contamination pour chaque boîte de Pétri dans laquelle vos bactéries sont plus nombreuses que celles de votre/vos adversaire(s). **À la fin du jeu, le joueur ayant le moins de points de contamination gagne la partie !**

MATÉRIEL DU JEU



- A** 10 boîtes de Pétri (désignées comme boîtes à partir de maintenant)
- B** 20 fiches Bactérie par joueur (désignées comme bactéries à partir de maintenant)
- C** 3 fiches Sarcine par joueur (désignées comme sarcines à partir de maintenant)
- D** 1 marqueur de tour
- E** 1 fiche Contamination par joueur
- F** 2 plateaux circulaires de succession des tours
- G** 1 plateau circulaire de contamination



PARTIE À 2 JOUEURS **MISE EN PLACE DU JEU**



1. Installez la zone de jeu avec 7 boîtes. C'est la zone commune de culture des bactéries.
2. Chaque joueur prend les bactéries et les sarcines correspondant à la couleur de son choix (*bleu ou rouge*) et les place dans sa réserve.
3. Installez le plateau de contamination à côté de la zone de jeu. Chaque joueur place sa fiche Contamination sur la première case de ce plateau.
4. Placez le plateau de succession des tours pour deux joueurs (*marqué* ) à côté de la zone de jeu et le marqueur de tour sur la première case de ce plateau.
5. Chaque joueur place une bactérie de sa réserve dans la boîte la plus proche de cette réserve.

COMMENT JOUER

Comme indiqué sur le plateau de succession des tours, 2 tours seront joués. À chaque tour, il y a 6 phases de propagation par joueur, 4 phases de fission binaire et 2 phases de contamination.



Icônes de phase de propagation

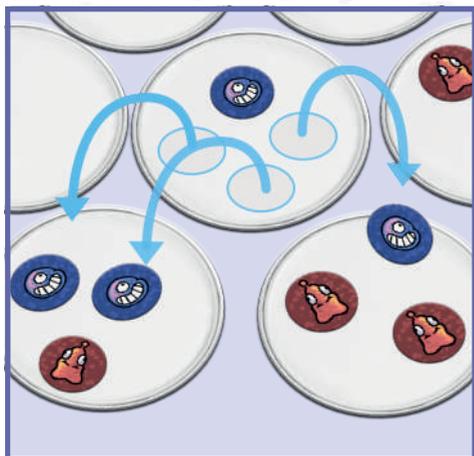
Lors de chaque phase de **propagation**, le joueur actif doit effectuer une **propagation valide**.

Pour ce faire, il doit choisir une boîte contenant au moins une de ses bactéries. À partir de cette boîte, il peut déplacer autant de bactéries de sa couleur qu'il le souhaite vers une ou plusieurs boîtes adjacentes, en les répartissant comme bon lui semble, tant qu'il respecte toujours les **trois règles** suivantes :

- **Les deux joueurs ne peuvent jamais avoir le même nombre de bactéries dans une même boîte.**
- **Aucune boîte ne peut contenir plus de 5 bactéries de même couleur.**
- **Il faudra toujours déplacer au moins 1 bactérie.**

IMPORTANT : Si un joueur ne peut pas faire de propagation valide, **il perd automatiquement la partie.**

Si, après une propagation, une boîte contient 5 bactéries de même couleur, elles sont immédiatement renvoyées dans la réserve du joueur correspondant et celui-ci les remplace par une sarcine issue de sa réserve. Les sarcines ne peuvent être ni éliminées, ni déplacées et équivalent à 5 bactéries. Par ailleurs, un joueur ne peut jamais déplacer de bactéries dans une boîte qui contient déjà une de ses sarcines.



Dans cet exemple, le joueur bleu effectue sa propagation à partir de la boîte centrale : il déplace 2 bactéries vers la boîte située en bas à gauche et 1 bactérie vers la boîte située en bas à droite. Il décide également de laisser une bactérie dans la boîte à partir de laquelle il a commencé sa propagation.

IMPORTANT : Si un joueur doit placer une sarcine et qu'il n'en a plus en réserve, **il perd automatiquement la partie.**

Une fois que le joueur a effectué sa propagation, on avance le marqueur de tour.

Lors de chaque phase de **fission binaire**, les joueurs observent les bactéries dans les boîtes.



Icône de phase de fission binaire

Pour chaque boîte :

- Si la boîte contient des bactéries d'une seule couleur, celles-ci se multiplient ; le joueur correspondant ajoute donc une bactérie de sa réserve dans la boîte. Cela peut entraîner l'apparition d'une sarcine, suivant les règles décrites précédemment.
- Si la boîte contient des bactéries des deux couleurs, rien ne se passe.

Une fois la fission binaire effectuée, on avance le marqueur de tour.

Lors de chaque phase de **contamination**, les joueurs effectuent d'abord une phase de **fission binaire**, comme indiqué précédemment. Ensuite, au lieu d'avancer le marqueur de tour, **pour chaque boîte dans laquelle il y a au moins une bactérie de chaque couleur :**



Le joueur ayant le plus de bactéries dans ladite boîte encaisse 1 point de contamination. Pour ce faire, il déplace son pion de contamination d'une case vers le bas sur le compteur de contamination, ce qui peut entraîner la fin de la partie (*voir Fin de la Partie*).

Une fois la phase de contamination effectuée, on avance le marqueur de tour, ce qui déclenche la phase de propagation suivante ou la fin à la partie.



Dans cet exemple, le joueur rouge encaisse 2 points de contamination car, dans 2 boîtes, il possède plus de bactéries que le joueur bleu. Ainsi, le joueur bleu marque 2 points.

FIN DE LA PARTIE

La fin de la partie peut se produire de quatre façons :

- Si, pendant son tour, un joueur ne peut pas faire de propagation valide (*soit parce qu'il n'a pas de bactéries à déplacer, soit parce qu'il ne peut les déplacer vers aucune boîte*), il perd automatiquement la partie.
- Si, pendant une phase de propagation ou de fission binaire, un joueur doit placer une sarcine et n'a plus de sarcine dans sa réserve, il perd automatiquement la partie.
- Si, pendant une phase de contamination, un joueur déplace sa fiche Contamination sur la dernière case du compteur de contamination, il perd automatiquement la partie. Cela traduit le fait que ses bactéries sont complètement hors de contrôle et qu'elles ont anéanti la culture commune. Dans le cas où les deux joueurs atteignent la dernière case du compteur de contamination lors de la même phase de contamination, le joueur ayant le moins de fiches (bactéries et sarcines) dans les boîtes gagne la partie. Si l'égalité persiste, le joueur ayant le moins de sarcines dans les boîtes gagne la partie. Si l'égalité persiste encore, faites une autre partie !

MODE AVANCÉ POUR 2 JOUEURS

Le mode de jeu avancé ne modifie que les paramètres de comptage des points **des 3 premières phases de contamination**. Pour chaque boîte contenant **au moins une bactérie par joueur** :

- Lors de la 1ère phase de contamination, le joueur ayant le plus de bactéries encaisse 3 points de contamination (*au lieu de 1*).
- Lors des 2ème et 3ème phases de contamination, le joueur ayant le plus de bactéries encaisse 2 points de contamination (*au lieu de 1*).

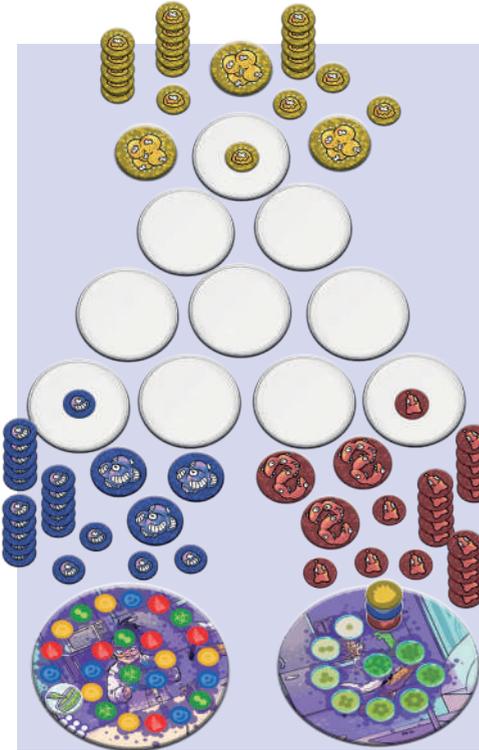




PARTIE À 3 JOUEURS

Lors d'une partie à 3 joueurs, suivez les règles standard en tenant compte des modifications suivantes :

LES CHANGEMENTS DE MISE EN PLACE



- La zone de jeu s'organise selon une nouvelle disposition, avec 10 disques.
- Chaque joueur prend les bactéries et les sarcines correspondant à la couleur de son choix (bleu, rouge ou jaune) et les place dans sa réserve.
- Installez le plateau de succession des tours pour trois joueurs (marqué ) à côté de la zone de jeu et placez le marqueur de tour sur la case-départ de ce plateau.

LES CHANGEMENTS DANS LA FAÇON DE JOUER

Comme indiqué sur le plateau, 2 tours seront joués. Dans chaque tour, il y a 6 phases de propagation par joueur, 3 phases de fission binaire et 3 phases de contamination. Lors de chaque phase de contamination, pour chaque boîte contenant **au moins 2 bactéries de couleurs différentes** : le joueur qui a le plus de bactéries dans cette boîte encaisse 1 point de contamination pour chaque autre couleur présente dans la boîte.

LES CHANGEMENTS EN FIN DE PARTIE

La partie se termine immédiatement dès lors qu'un joueur remplit l'une des quatre conditions de fin de partie.

Parmi les deux autres joueurs, celui dont la fiche de contamination est la moins avancée sur le compteur de contamination gagne la partie. En cas d'égalité, les critères qui permettent de départager les joueurs sont les mêmes que ceux d'une partie à deux joueurs.

CRÉDITS

Conception du jeu :

David Bernal

Graphisme :

Loïc Vaïarello

Conception des règles du jeu :

Sergi Marcet

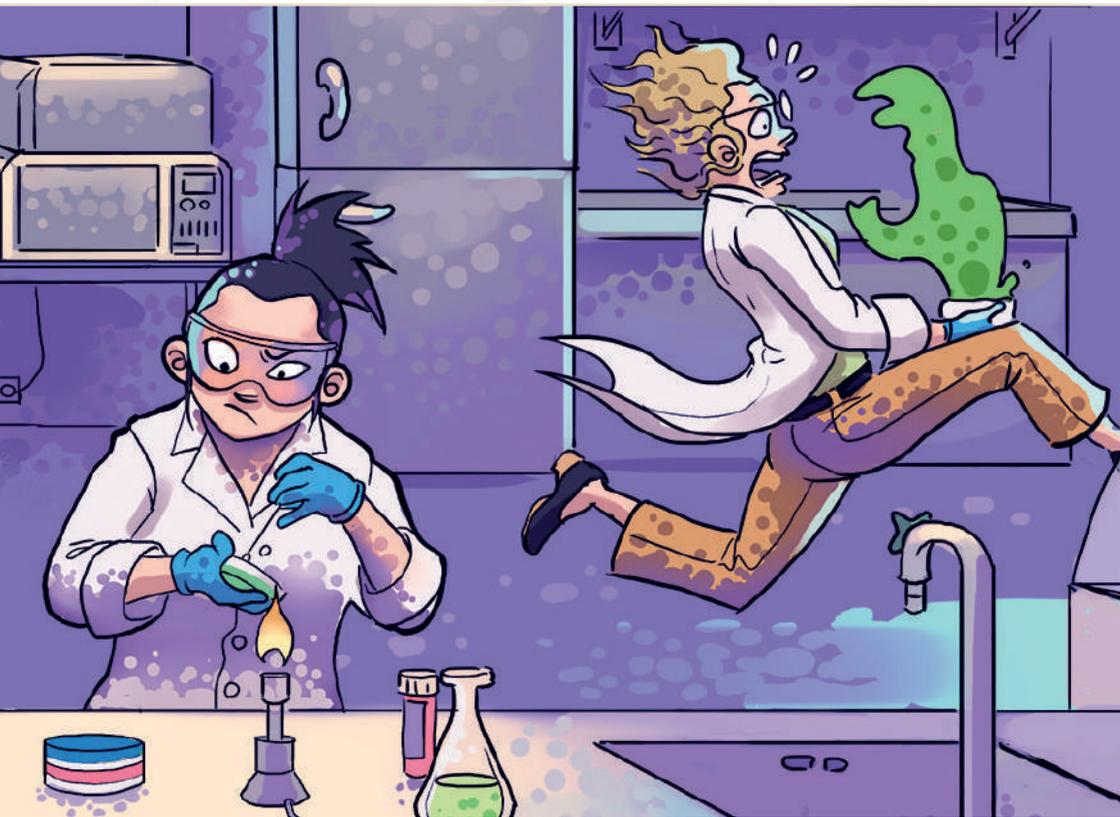
Traduction :

Stéphanie Peichert

Remerciements :

Aux mécènes pour leur soutien dans la campagne, aux testeurs (Curro, Rober, Andrés ...) pour leur temps et Paula pour sa patience. Un merci spécial à Alba, Dorian, Julien, Karen et Pati Llimona.

Un merci spécial à Oriol Comas pour l'organisation du concours de prototypes de Granollers, que ce jeu a remporté dans son édition de 2019.



VISITA NUESTRA WEB
VISIT OUR WEBSITE
RENDEZ-VOUS SUR NOTRE SITE WEB
BESUCHE UNSERE WEBSITE

2TOMATOESGAMES.COM



/2TomatoesGames/

@2TomatoesGms

