

SYNERGY

ÊTES-VOUS EN PHASE AVEC VOS COÉQUIPIERS ?

Accomplissez ensemble des missions avec un seul et unique objectif : faire preuve d'une grande cohésion à chaque manche. Ce n'est qu'en créant une véritable symphonie de couleurs et de numéros que vous parviendrez à trouver cette synergie parfaite. Il ne vous suffit pas d'atteindre votre objectif : vous devez également aider vos coéquipiers à atteindre le leur à chaque manche. Entraidez-vous, renforcez vos jeux mutuels et trouvez la synergie parfaite lors de chaque mission !



15 CARTES MISSION RECTO VERSO
NE MODIFIEZ PAS L'ORDRE DE CES CARTES !



1 SUPER CARTE ET 1 HYPER CARTE



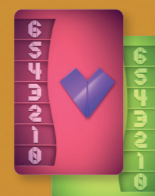
50 CARTES NUMÉROTÉES (5 COULEURS)



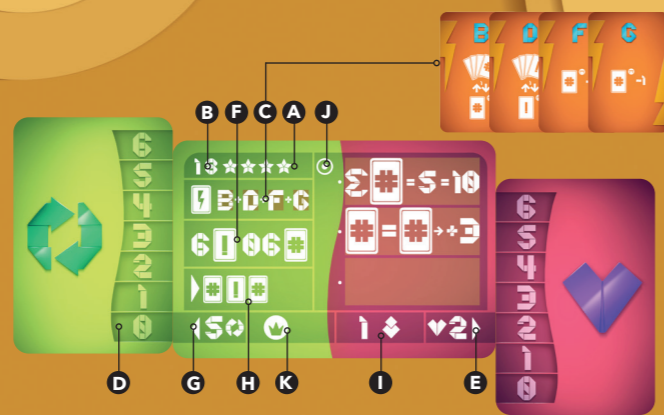
35 CARTES OBJECTIF (5 COULEURS)



5 CARTES ACTION RECTO VERSO



1 CARTE VIES ET 1 CARTE MANCHES



MISE EN PLACE

Chaque joueur choisit une couleur et prend les 10 cartes numérotées ainsi que les 7 cartes Objectif correspondantes. Remettez toutes les cartes non utilisées dans la boîte. Les couleurs permettent aux joueurs de reconnaître facilement leurs propres cartes.

Prenez la mission pour laquelle vous embarquez et posez-la au centre de la table. Les étoiles (A) correspondent au niveau de difficulté de la mission. Plus une carte comporte d'étoiles, plus la mission est difficile. Les missions sont numérotées de 1 à 30 (B). Vous pouvez les jouer dans cet ordre ou choisir de jouer une mission de votre choix. Pour votre première partie, nous vous conseillons de prendre une mission avec 1 étoile.

Si la mission indique que des cartes Action (C) sont disponibles, posez-les à côté de la carte Mission. Faites de même pour la Super Carte et l'Hyper Carte, le cas échéant. Le jeu a été conçu de sorte que ces cartes soient placées à des endroits spécifiques parmi les cartes Action. Si vous jouez les missions dans l'ordre, les cartes Action, la Super Carte et l'Hyper Carte apparaîtront automatiquement quand vous en aurez besoin pour la première fois.

Placez la carte Manches à gauche de la carte Mission, en veillant à ce que la flèche de la carte Mission indique le 0 de la carte Manches (D). Placez la carte Vies à droite de la carte Mission, en veillant à ce que la flèche de la carte Mission indique le nombre de vies dont vous disposez pour cette mission (E). Chaque fois que vous réussissez une manche, descendez la carte Manches d'un cran. Chaque fois que vous perdez une vie, montez la carte Vies d'un cran. Si vous arrivez à 0 sur la carte Vies, vous perdez la mission.

La carte Mission indique également le nombre de cartes Objectif et de cartes numérotées que chaque joueur doit prendre en main au début de la mission (F). Si une mission implique de ne pas utiliser toutes ces cartes, mélangez-les toutes en formant 2 paquets distincts (un pour chaque type), que vous placez face cachée devant vous. Piochez ensuite le nombre de cartes indiqué dans chaque paquet.

BUT DU JEU ET MISSIONS

Le but du jeu est de coopérer pour réussir la mission choisie. Tous les joueurs perdent ou gagnent ensemble.

RÉUSSIR DES MANCHES ET DES MISSIONS

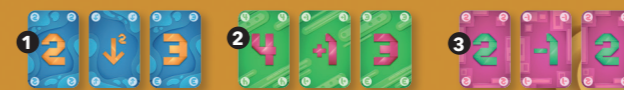
La carte Mission indique le nombre de manches que votre groupe doit réussir (G). Chaque fois que vous perdez une manche, votre groupe perd une vie. Chaque fois que vous réussissez une manche, vous vous rapprochez un peu de la victoire.

REMARQUE : À aucun moment pendant la mission les joueurs ne sont autorisés à échanger des informations sur leurs cartes (objectifs et numéros) ou sur les cartes qu'ils aimeraient que les autres jouent. En revanche, les joueurs peuvent faire des gestes en réponse aux informations publiques.

CHAQUE MANCHE SE COMPOSE DES ÉTAPES SUIVANTES :

1. Consultez la carte Mission pour savoir dans quel ordre vous devez jouer les cartes numérotées et les cartes Objectif (H). Dans la plupart des cas, vous devez les jouer dans l'ordre suivant : numéro - objectif - numéro.
2. Tous les joueurs jouent une première carte de leur main, face cachée, devant eux, en respectant l'ordre découvert lors de l'étape 1. Une fois que tous les joueurs ont posé leur carte, ils la retournent en même temps.
3. Tous les joueurs jouent leur deuxième carte, face cachée, à côté de leur première carte. À nouveau, tous les joueurs retournent leur carte en même temps.
4. Pour les missions avec des cartes Action uniquement : sans en discuter avec le reste du groupe, un joueur (ou plusieurs joueurs, s'il y a plusieurs cartes Action) peut prendre une carte Action et l'utiliser. Une fois utilisées, les cartes Action sont défaussées immédiatement pour le reste de la mission. S'il n'y a plus de carte Action disponible ou si aucun joueur ne souhaite en utiliser, ignorez cette étape.
5. Tous les joueurs jouent leur troisième carte (toujours une carte numérotée), face cachée, à côté de leur deuxième carte. À nouveau, tous les joueurs retournent leur carte en même temps.

Une fois toutes les cartes révélées sur la table, tous les joueurs vérifient s'ils ont atteint leur objectif. Pour cela, chaque joueur calcule la somme de ses deux cartes numérotées.



EXEMPLE
LES JOUEURS 1 ET 3 ONT RÉUSSI : LA SOMME DES CARTES DU JOUEUR 3 EST EXACTEMENT INFÉRIEURE DE 1 À CELLE DES CARTES DU JOUEUR 1, ET LE JOUEUR 1 A FINI AVANT-DERNIER. LE JOUEUR 2, QUANT À LUI, A ÉCHOUÉ : LA SOMME DE SES CARTES DEVAIT ÊTRE EXACTEMENT SUPÉRIEURE DE 1 À CELLE DES CARTES D'UN AUTRE JOUEUR.



OBJECTIFS VERS LA DROITE : LA CARTE OBJECTIF QUE VOUS JOUEZ PASSE AU JOUEUR DE DROITE.



5 MINIMUM : LA SOMME DE VOS CARTES NE DOIT PAS ÊTRE INFÉRIEURE À 5.



OBJECTIFS VERS LA GAUCHE : LA CARTE OBJECTIF QUE VOUS JOUEZ PASSE AU JOUEUR DE GAUCHE.



SANS DOUBLE : VOS CARTES NUMÉROTÉES NE DOIVENT PAS ÊTRE DE LA MÊME VALEUR.



IMPAIR : VOTRE DEUXIÈME CARTE NUMÉROTÉE DOIT ÊTRE IMPAIRE.



DOUBLE PLUS 3 : LORSQUE VOS CARTES NUMÉROTÉES SONT IDENTIQUES (MÊME COULEUR ET MÊME VALEUR), LA SOMME DE VOS CARTES EST AUGMENTÉE DE 3.



PAIR : VOTRE DEUXIÈME CARTE NUMÉROTÉE DOIT ÊTRE PAIRE.



1 = 6 : TOUTE CARTE 1 VAUT 6 POINTS. LA CARTE COMPTE QUAND MÊME COMME UN CHIFFRE IMPAIR.



ORDRE CROISSANT : VOTRE DEUXIÈME CARTE NUMÉROTÉE DOIT ÊTRE SUPÉRIEURE À LA PREMIÈRE.



SOMME 5 = 10 : SI LA SOMME DE VOS CARTES EST ÉGALE À 5, ELLE DEVIENT 10.



ORDRE DÉCROISSANT : VOTRE DEUXIÈME CARTE NUMÉROTÉE DOIT ÊTRE INFÉRIEURE À LA PREMIÈRE.



DIFFÉRENCE : CALCULEZ LA DIFFÉRENCE ENTRE VOS CARTES NUMÉROTÉES AU LIEU DE LEUR SOMME. PAR EXEMPLE, UN 5 ET UN 1 (PEU IMPORTE DANS QUEL ORDRE VOUS LES AVEZ JOUÉS) DONNENT UN TOTAL DE 4.



7 MAXIMUM : LA SOMME DE VOS CARTES NE DOIT PAS ÊTRE SUPÉRIEURE À 7.



DEUX CARTES 3 DONNENT UN TOTAL DE 0.

Pour réussir la manche, un certain nombre de joueurs de votre groupe doivent atteindre leur objectif. La zone (I) de la carte Mission vous indique combien de joueurs peuvent manquer leur objectif sans pour autant faire perdre la manche au groupe.

Si le groupe réussit la manche, il ne perd aucune vie et la carte Manches descend d'un cran. Chaque joueur qui a atteint son objectif reprend en main 1 des 2 cartes numérotées qu'il a jouées. Il place ses deux autres cartes (carte numérotée et carte Objectif) en une rangée devant lui, pour former sa défausse personnelle. Ces cartes doivent rester visibles de tous les joueurs. Chaque joueur qui a manqué son objectif défausse les trois cartes qu'il a jouées de la même manière, sans reprendre de carte en main.

Si le groupe ne réussit pas la manche, la carte Manches reste à sa place et le groupe perd 1 vie. La carte Vies monte d'un cran vers le chiffre suivant (inférieur). Tous les joueurs, y compris ceux qui n'ont pas atteint leur objectif, reprennent en main 1 des 2 cartes numérotées qu'ils ont jouées et posent leurs deux autres cartes dans leur défausse.

Avant de commencer une nouvelle manche, tous les joueurs prennent 1 carte numérotée et 1 carte Objectif dans leur pioche. Si l'une des pioches est vide, le joueur ne prend pas la carte correspondante. À tout moment pendant la mission, si un joueur n'a plus de carte numérotée en main pour jouer une manche, la mission échoue et le groupe perd la partie.

CARTES OBJECTIF

À chaque manche, chaque joueur joue 2 cartes numérotées et 1 carte Objectif. La carte Objectif indique ce que le joueur doit réussir à faire avec la somme de ses 2 cartes numérotées. Le jeu comporte 7 cartes Objectif différentes :



La somme doit être exactement supérieure de 1 à celle d'un autre joueur.



La somme doit être exactement inférieure de 1 à celle d'un autre joueur.



La somme doit être égale à celle d'un autre joueur.



La somme doit être différente de celle de chacun des autres joueurs (elle doit donc être unique).



La somme doit être supérieure à celle de l'un des voisins (de gauche ou de droite) du joueur et inférieure à celle de l'autre voisin.

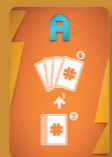


La somme doit être la deuxième somme la plus élevée parmi celles de tous les joueurs. Si plusieurs joueurs ont la même somme, ils comptent comme un seul joueur dans l'ordre des sommes. Exemple : Daniel joue cet objectif et a une somme de 7. Violette et Irène ont chacune une somme de 8, qui est la plus élevée parmi celles de tous les joueurs. Daniel a atteint son objectif.



La somme doit être la deuxième somme la plus basse parmi celles de tous les joueurs. Ici aussi, si plusieurs joueurs ont la même somme, ils comptent comme un seul joueur dans l'ordre des sommes. Ainsi, même dans une partie à 5 joueurs, la somme d'un joueur peut être à la fois la deuxième la plus élevée et la deuxième la plus basse (par exemple si les joueurs ont les sommes suivantes : 8, 8, 5, 3 et 3).

CARTES ACTION



Pour certaines missions, le groupe peut utiliser une ou plusieurs cartes Action afin de se simplifier la tâche. Chaque carte Action ne peut être utilisée qu'une seule fois par mission. Pendant une manche, n'importe quel joueur peut prendre et utiliser une carte Action dès lors que la deuxième carte a été jouée, sans en discuter avec les autres joueurs. Le jeu comporte 10 cartes Action différentes :

- A.** Reprenez en main 1 carte numérotée de votre défausse.
- B.** Échangez la carte numérotée que vous avez jouée avec une carte numérotée de votre main.
- C.** Reprenez en main 2 cartes numérotées de votre défausse.
- D.** Échangez la carte Objectif que vous avez jouée avec celle d'un autre joueur.
- E.** Échangez 2 cartes Objectif jouées.
- F.** Augmentez de 1 la valeur d'une carte numérotée.
- G.** Diminuez de 1 la valeur d'une carte numérotée.
- H.** Augmentez de 1 le nombre de joueurs autorisés à manquer leur objectif pour cette manche.

Une fois jouée, une carte Action est immédiatement défaussée. Elle n'est plus disponible pour le reste de la mission. Si une carte Action contredit les règles générales du jeu ou les informations de la carte Mission, la carte Action prévaut.

REMARQUE : Lorsqu'un joueur utilise la carte Action F ou G, il place celle-ci à côté de la carte numérotée correspondante pour le reste de la manche afin de faciliter le décompte. La carte Action est défaussée à la fin de la manche. Afin d'éviter tout oubli, nous vous conseillons également de garder la carte Action H visible par tous les joueurs et de placer la carte Action J devant le joueur concerné jusqu'à la fin de la manche.

DÉFIS

Plus votre groupe avance dans les missions, plus la difficulté du jeu augmente. En effet, plusieurs défis viennent s'ajouter progressivement aux missions (J). Les différents défis sont présentés dans la section violette de ce livret.

REMARQUE : Toute carte (objectif ou numéro) passée à un autre joueur en raison d'un défi est conservée, puis défaussée par ce joueur à la fin de la manche. Un joueur peut donc avoir des cartes de différentes couleurs devant lui. Si un joueur doit prendre une carte dans sa défausse (grâce à une carte Action), il peut prendre n'importe laquelle, même une carte de la couleur d'un autre joueur.

SUPER CARTE ET HYPER CARTE

Après avoir remporté un certain nombre de missions, votre groupe pourra voir un nouveau symbole apparaître sur les cartes Mission, correspondant à la Super Carte et à l'Hyper Carte (K).



Voici la Super Carte. Donnez-la à l'un des joueurs. Pour que le groupe réussisse une manche, le joueur qui possède cette carte **doit** atteindre son objectif. Même si suffisamment de joueurs ont atteint leur objectif, si le joueur qui possède la Super Carte n'y parvient pas, le groupe perd la manche (et donc 1 vie).



Voici l'Hyper Carte. Donnez-la à l'un des joueurs. Si le joueur qui possède l'Hyper Carte manque son objectif, le groupe perd la mission. Même lorsque le groupe perd une manche (et donc 1 vie), le joueur qui possède l'Hyper Carte doit atteindre son objectif pour ne pas faire perdre la mission au groupe.

REMARQUE : Le joueur qui possède la Super Carte ou l'Hyper Carte ne peut pas utiliser les cartes Action H et J.

FIN DE LA PARTIE

Le groupe gagne la partie lorsqu'il parvient à accomplir sa mission. Félicitations !

Le groupe perd immédiatement la partie si :

- La carte Vies atteint « 0 » au cours d'une mission ; ou
- L'un des joueurs n'a plus de carte numérotée pour jouer une manche ; ou
- L'un des joueurs ne peut pas relever le défi en cours ; ou
- Le joueur qui possède l'Hyper Carte échoue lors d'une manche.

Essayez encore !

CRÉDITS

Auteur : Robert Brouwer
Illustrateur : Gustavo Furstena
Graphiste : Vicky Trouerbach
Éditeur : Jolly Dutch
Version : 2023
Traduction française : Robin Leplumey et Quentin Hanot pour The Geeky Pen
L'auteur remercie tous les testeurs, en particulier Daan Reid, Frank Knottnerus et Maarten Venema.

LES RÈGLES EN VIDÉO

