

RÈGLES DU JEU

ELASTIUM

OREN SHAININ & YANIV KAHANA



ELASTIUM

OREN SHAININ & YANIV KAHANA

Vous avez trouvé une manière de distendre le temps et l'espace grâce à une substance extrêmement rare, l'Elastium, et êtes désormais capables de visiter des mondes abandonnés et de partir à la recherche des incroyables trésors qu'ils recèlent. Choisissez les meilleures tactiques, récupérez votre énergie, collectez des objets précieux, mais ne traînez pas. Soyez le premier à ÉTIRER LE MONDE !

CONTENU

- ◆ Base de jeu en 3D
- ◆ 12 plateaux double-face interchangeables
- ◆ 50 cartes de 5 couleurs différentes (10 de chaque couleur)
- ◆ environ 100 élastiques de 4 couleurs différentes (environ 25 de chaque couleur. Vous n'aurez pas besoin de plus de 18 élastiques de chaque couleur, mais nous en avons ajouté quelques-uns, au cas où.)
- ◆ 50 jetons Énergie
- ◆ 4 pions, de la couleur des élastiques
- ◆ 1 marqueur de manche
- ◆ 1 piste de score
- ◆ Règles du jeu



BUT DU JEU

Gagner le plus de points de victoire en collectant des objets précieux, et en remplissant des objectifs spécifiques aux lieux que vous visitez !

Note : Avant votre première partie, enlevez les résidus des trous des plateaux de jeux. Placer un plateau sur la base de jeu rendra les choses plus faciles.

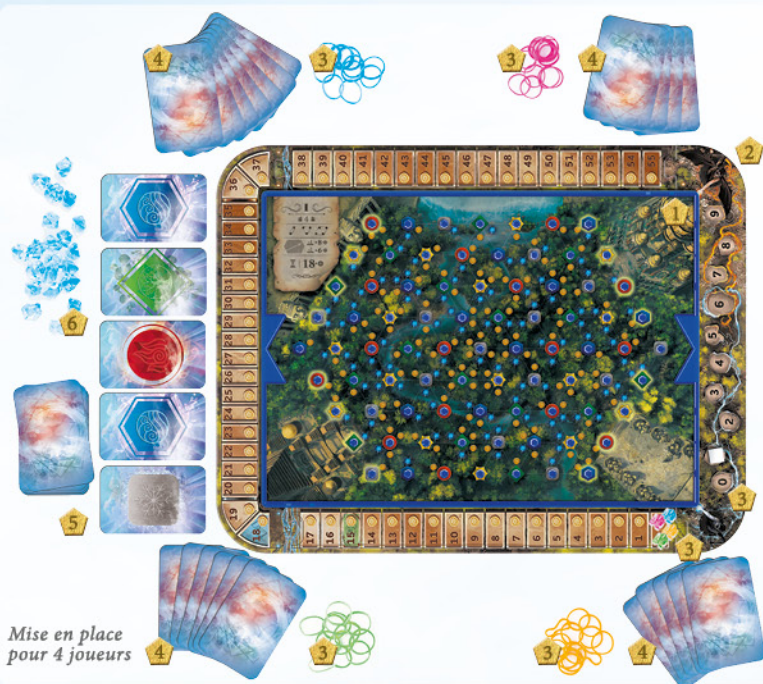
MISE EN PLACE

- 1 Placez la **base en 3D** au centre de la table. Placez un des **plateaux de jeu** par-dessus la base, pour que les trous du plateau correspondent aux picots de la base (pour vous familiariser avec le jeu, nous vous recommandons de commencer avec le plateau « Temples de la jungle »).
- 2 Assemblez la **piste de score** et placez-la autour de la zone de jeu.
- 3 Chaque joueur récupère des **élastiques** et le **pion** de la couleur correspondante. Placez votre pion sur la case 0 de la **piste de score**. S'il y a un nombre limité de manches dans le scénario que vous avez choisi, placez le **marqueur de manche** sur la case 1 de la **piste de manches**. À la fin de chaque tour de table (une manche), déplacez le marqueur d'une case.
- 4 Le joueur le plus souple commence la partie. Ensuite, le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Mélangez les **cartes** et distribuez :
 - 4 cartes au premier joueur,
 - 5 cartes au deuxième joueur,
 - 6 cartes au troisième joueur (dans une partie à 3 ou 4 joueurs),
 - 7 cartes au quatrième joueur (dans une partie à 4 joueurs).

Ces cartes vous permettent de convertir les ressources naturelles en Elastium et d'utiliser ce dernier pour explorer des territoires et collecter des trésors !

- 5 Ensuite, placez 5 cartes, **face visible**, à côté du plateau, pour former une **réserve de ressources**. Placez le reste de la pile face cachée à côté de la réserve.
- 6 Placez les **jetons Énergie** à proximité du plateau de jeu.

Important ! Dans chaque scénario, les plateaux diffèrent selon le nombre de joueurs. Assurez-vous de bien choisir le plateau de jeu correspondant au nombre de joueurs présents.



Mise en place pour 4 joueurs



Note : Dans certains scénarios, certaines étapes de la mise en place pourraient changer les règles décrites ci-dessus. Dans ce cas-là, suivez les instructions spécifiques au scénario en cours.

JOUER LA PARTIE

Un joueur a 2 actions par tour. Il peut choisir d'effectuer les actions suivantes dans n'importe quelle combinaison et ordre :

1. PRENDRE 2 CARTES
2. PLACER UN ÉLASTIQUE SUR LE PLATEAU

Important ! Les règles suivantes sont les règles de base du jeu. Lisez les règles supplémentaires pour le scénario que vous jouez dans la section des règles correspondante.

1. PRENDRE 2 CARTES

Prenez **deux cartes** de la pioche et/ou de la réserve, dans n'importe quelle combinaison. Vous remplissez ainsi votre réserve de ressources naturelles pour mieux explorer et fermer des territoires. Il n'y a pas de taille de main maximum.

À la fin de cette action, remplissez la réserve à cinq cartes, en utilisant les cartes de la pioche. Si la pioche est vide, mélangez la défausse et constituez une nouvelle pioche avec.

2. PLACER UN ÉLASTIQUE SUR LE PLATEAU

Sur chaque plateau, vous verrez des trésors et des symboles Énergie, ainsi que d'autres symboles indiquant des lieux spécifiques. Votre **objectif** est de collecter autant d'objets précieux que possible en contrôlant des sections du plateau, ou en remplissant des objectifs uniques à chaque lieu :

- Si la section dont vous prenez le contrôle contient des symboles Trésor , gagnez 1 point de victoire pour chaque symbole Trésor (déplacez votre pion d'autant de cases sur la piste de score) ;
- S'il y a des symboles Énergie , prenez autant de jetons Énergie de la réserve.
- Les autres symboles sont décrits dans les règles spécifiques aux scénarios.

Important ! Tous les objets précieux, jetons Énergie et artefacts sur le plateau peuvent être collectés une fois seulement. Les autres joueurs peuvent explorer, fermer ou passer par-dessus des territoires déjà contrôlés si nécessaire, mais ils ne collecteront pas de trésors ou de jetons Énergie de ces territoires.

POUR PRENDRE CONTRÔLE D'UNE SECTION DU PLATEAU, VOUS POUVEZ SOIT L'EXPLORER, SOIT LA FERMER.

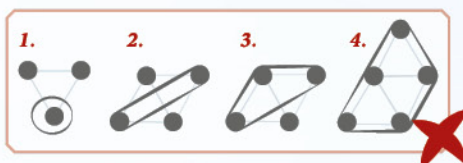
Explorer :

Pour explorer une section du plateau, étirez un élastique entre 2, 3 ou 4 picots en respectant les lignes indiquées sur le plateau, et défaussez les cartes des couleurs correspondantes à ces picots :

Méthodes correctes pour étirer les bandes élastiques



Ces méthodes sont incorrectes, parce que :



1. Au moins deux picots doivent être occupés par un élastique
2. Les lignes entre les picots ne sont pas respectées
3. Toutes les lignes ne sont pas respectées
4. Plus de quatre picots sont occupés

Une section du plateau contenue à l'intérieur d'un élastique est considérée comme étant **explorée**, et le joueur qui explore collecte tous les objets précieux et jetons Énergie contenus dans l'élastique.

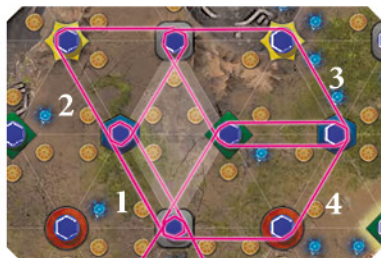
Note : certaines méthodes d'étirement des élastiques ne sont pas permises sur certains scénarios (et de nouvelles peuvent apparaître dans d'autres). Attention, respectez bien les règles additionnelles de chaque scénario. Les méthodes permises sont aussi montrées dans le coin supérieur gauche de chaque plateau de jeu.

Fermeture :

En plus d'explorer des territoires, les joueurs peuvent aussi **fermer** des sections du plateau. Une section est considérée comme **fermée** si elle est complètement entourée par des élastiques d'un même joueur. Des territoires ainsi fermés peuvent consister en zones triangulaires, et peuvent contenir les élastiques d'autres joueurs. Le joueur qui ferme le territoire collecte les objets précieux et les jetons Énergie comme s'il venait d'explorer ces territoires.

Exemple :

1. Le premier élastique est étiré entre deux picots.
2. Le second occupe trois picots.
3. Le troisième occupe quatre picots.
4. En mettant le quatrième élastique, le joueur explore deux secteurs triangulaires contenus dans son élastique, et en ferme simultanément deux autres (la zone claire), et collecte donc 1 jeton Énergie et 6 points de victoire d'un coup.



RÈGLES D'OCCUPATION DES PICOTS :

- 👉 Lorsque vous étirez le premier élastique, utilisez au moins un des picots brillants (ceux de départ) des côtés du plateau (le côté le plus proche de vous).
- 👉 Chaque élastique après ce premier doit partager au moins un de ses picots avec un picot d'un des élastiques que vous aurez précédemment posé.

RÈGLES DE DÉFAUSSE :

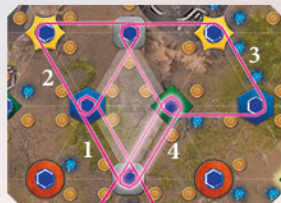
- 👉 Pour occuper un picot, vous devez défausser une carte d'une couleur correspondante.
 - o S'il n'y a **pas encore d'élastique** sur le picot, la carte est placée face visible dans la défausse ;
 - o S'il y a **un élastique de votre couleur** sur le picot, ne défaussez pas de carte pour lui (ce picot vous appartient déjà, même s'il a d'autres élastiques autour de lui) ;
 - o S'il y a déjà **l'élastique d'un autre joueur** sur le picot, donnez la carte au détenteur de l'élastique. S'il y a deux ou trois élastiques différents sur le picot, donnez la carte à un des joueurs présents de votre choix ;
- 👉 **Deux cartes de la même couleur** peuvent être utilisées comme un joker pour occuper un picot de n'importe quelle couleur. Si le picot est occupé par d'autres joueurs, donnez les deux cartes à l'un d'entre eux ou distribuez les cartes séparément.

Exemple :



Pour mettre son 4^e élastique (cf. l'exemple à gauche), Élodie doit défausser une seule carte rouge. Les picots gris, bleu et vert sont déjà occupés par des élastiques de sa couleur. Avec cet élastique, Élodie ferme deux segments triangulaires.

Pour fermer ce territoire, Élodie aurait pu placer son élastique seulement sur les picots gris et vert (exemple à droite) sans défausser aucune carte. Il reste encore une action à Élodie.



Exemple :

Élodie (élastiques roses) a 4 cartes. Elle place un élastique sur des picots vert, bleu et jaune. Le picot bleu est gratuit pour elle, car déjà occupé par l'un de ses élastiques. Le picot vert n'est occupé par



personne. Élodie doit donc défausser une carte verte face visible dans la défausse. Élodie n'a pas de carte jaune. Pour occuper le picot jaune, elle donne à la place deux cartes grises au joueur possédant les élastiques bleus, car il a passé un élastique autour de ce picot avant Élodie.

ACTION SUPPLÉMENTAIRE :

Une fois par tour, vous pouvez dépenser 3 jetons Énergie de votre réserve pour faire une (troisième) action supplémentaire (prendre deux cartes ou placer un élastique). Cette action supplémentaire doit être réalisée immédiatement. Remettez les trois jetons Énergie dans la réserve.

FIN DE LA PARTIE

Les conditions de fin de partie et le décompte des points sont différents pour chaque scénario. Lisez les règles correspondantes à votre lieu. Mais, dans tous les cas, les règles **communes** suivantes sont appliquées :

- 🏰 Les joueurs finissent **toujours** la dernière manche. Les joueurs jouent tous le même nombre de tours pendant une partie, même si la condition de fin de partie est atteinte au début ou au milieu d'un tour de table (d'une manche). Après le dernier tour de table, les joueurs procèdent au décompte final si nécessaire.
- 🏰 Pour 3 **jetons Énergie inutilisés** dans la réserve d'un joueur à la fin de la partie, ce joueur gagne **1 point de victoire**.
- 🏰 Le gagnant est le joueur avec le plus de points de victoire. En cas d'égalité, le joueur ayant utilisé **le moins d'élastiques** durant cette partie gagne. Si l'égalité persiste, les joueurs concernés partagent la victoire.

Important ! Retirez tous les élastiques de la base après une partie. Il n'est pas recommandé de laisser les élastiques sur les picots, ou de trop les étirer, car cela peut les user plus rapidement.



SCÉNARIOS DE JEUX

ELASTIUM

OREN SHAININ & YANIV KAHANA

1

LIEU 1

TEMPLES DE LA JUNGLE

Enfin vous êtes parvenus à faire un saut spatio-temporel grâce à l'Elastium, et vous vous retrouvez à l'orée d'une jungle tropicale. Le paysage et la chaleur étouffante vous rappellent l'Asie du Sud-Est. Des frondaisons dépassent des pierres qui appartiennent certainement à des temples abandonnés. Curieux, vous décidez de vous aventurer dans la forêt. Trouvez les incommensurables richesses nichées profondément dans la jungle, et soyez le premier à cartographier cette zone en allant de l'autre côté de la forêt.

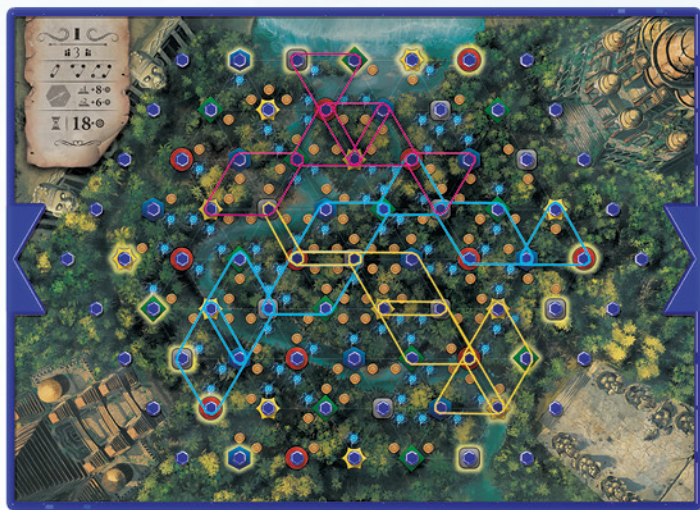
MISE EN PLACE SUPPLÉMENTAIRE

Prenez le **plateau 1** pour 2, 3 ou 4 joueurs, suivant le nombre de joueurs.

RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

Chaque joueur commence à placer ses élastiques sur le plateau en utilisant au moins un des picots de départ (brillants) du bord du plateau le plus proche de lui.

Votre **objectif** est de gagner le plus de points de victoire possible en collectant des objets précieux et, si possible, de traverser le plateau pour rejoindre **le bord opposé à votre point de départ** pour remporter plus de points. Le premier joueur à atteindre le bord du plateau gagne **8 points supplémentaires**, le second joueur à le faire gagne **6 points supplémentaires**.



Exemple :

Seul le propriétaire des élastiques bleus est parvenu à atteindre l'autre bord du plateau. Il gagne donc 8 points supplémentaires dès qu'il a traversé le plateau.

FIN DE PARTIE ET DÉCOMPTÉ

La partie se termine lorsqu'un des joueurs a **18 points de victoire** ou plus. Les joueurs finissent le tour de table si nécessaire.

2

LIEU 2

VOLCAN

De façon assez inattendue, vous vous retrouvez au sommet d'un volcan dont l'éruption est imminente. Il y a des bâtiments antiques au pied de ce dernier, tous abandonnés. Les résidents doivent avoir fui l'éruption et être partis sans prendre leurs possessions les plus précieuses. Vous avez une chance unique de récupérer des trésors, mais dépêchez-vous : le temps est compté.

MISE EN PLACE SUPPLÉMENTAIRE

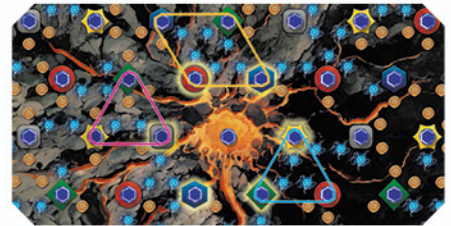
Prenez le **plateau 2** pour 2, 3 ou 4 joueurs, suivant le nombre de joueurs.

Ce scénario se joue en un nombre de manches limité. Placez le **marqueur de manche** sur la case 1 de la piste de temps et déplacez-la au début de chaque manche (tour de table). Sautez cette étape lors de la première manche.

RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

Les joueurs commencent à jouer en utilisant au moins un des picots brillants **ceux immédiatement adjacents au cratère volcanique**.

Exemple de premier tour dans une partie à 3 joueurs



FIN DE PARTIE ET DÉCOMPTE

Les joueurs ont seulement **6 manches** pour collecter autant d'objets précieux que possible avant l'éruption du volcan (juste avant laquelle ils fuiront). Pour vous échapper avec vos trésors, vous devez avoir **au moins 7 jetons Énergie inutilisés** dans votre réserve à la fin de la partie. Défaussez les 7 jetons et échangez les jetons restants (le cas échéant) contre des points de victoire. Si, à la fin de la partie, vous avez **moins de 7 jetons Énergie** dans votre réserve, hélas, vous devez laisser tous les objets précieux au pied du volcan et prendre vos jambes à votre cou. Dans ce cas, vous perdez automatiquement.

3

LIEU 3

CITÉ-ARCHIPEL

Votre dernier voyage spatio-temporel vous amène dans une ville construite sur un archipel. Dans les canaux court une eau vive et pleine d'énergie. La ville sombrera bientôt dans les flots. Mais qui sauvera son héritage ? Profitez de cette opportunité ! Utilisez les ponts étroits pour traverser les canaux et accumuler de l'Elastium qui vous permettra d'évoluer plus vite dans la cité, et ainsi de récupérer le plus de trésors.

MISE EN PLACE SUPPLÉMENTAIRE

Prenez le plateau 3 pour 2, 3 ou 4 joueurs, suivant le nombre de joueurs.

RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

Les joueurs commencent en utilisant au moins un des picots de départ (brillants) du bord du plateau le plus proche d'eux.

Les îles du plateau sont séparées par des canaux qui peuvent être traversés **seulement** en empruntant des ponts étroits (un élastique devra occuper seulement 2 picots, un par rive du canal traversé). Ceci permettra aux joueurs de collecter des jetons Énergie. Les objets précieux sur les îles peuvent être ramassés **seulement** en explorant des territoires. Il n'y a pas de fermetures dans ce scénario.

Exemple :

En une série de tours, Vincent a exploré des territoires sur trois îles, gagnant ainsi 16 points de victoire et 2 jetons Énergie, et a traversé un canal à trois endroits (gagnant ainsi 6 jetons Énergie de plus). En conséquence, une partie du canal est fermée par les élastiques de Vincent, mais il ne collectera pas l'énergie qui se trouve à l'intérieur de cette zone fermée.



FIN DE PARTIE ET DÉCOMPTE

La partie se termine lorsqu'un des joueurs a **18 points de victoire** ou plus. Les joueurs finissent le tour de table si nécessaire.

4

LIEU 4

LE PLATEAU GRAVÉ

Vous arrivez sur un plateau dénudé, marqué par d'immenses lignes laissées là par une civilisation éteinte. Formant de gigantesques images, les lignes palpitent, pleines d'Elastium, mais il n'y a rien de valeur ici. Ces fresques inhabituelles, en revanche, sont un trésor en soi, et elles vous rendront riches et célèbres !

MISE EN PLACE SUPPLÉMENTAIRE

Prenez le plateau 4 pour 2, 3 ou 4 joueurs, suivant le nombre de joueurs.

Placez le marqueur de manche sur la case 0 de la piste de manches, qu'on appellera pour cette partie la «piste images». Chaque fois que le dernier segment d'une image est exploré, déplacez le marqueur d'une case sur la piste.

RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

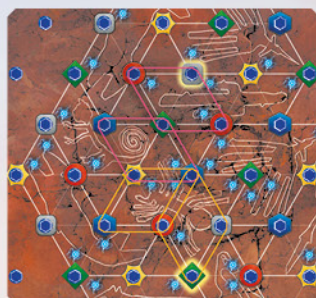
Les joueurs commencent la partie en utilisant n'importe lequel des picots de départ (brillants) inoccupés du plateau.

Votre **objectif** est de **compléter** autant d'images que possible, et d'éviter les segments vides. Une image est considérée **complète** lorsque tous ses segments sont **explorés** avec des élastiques (appartenant à un ou plusieurs joueurs). Il est permis d'explorer des segments de différentes images avec un seul élastique. Si vous explorez ou fermez un segment triangulaire sans image, vous **perdez 3 points de victoire** (ou autant de points que vous avez, si vous n'avez pas encore gagné assez de points) pour chaque segment vide.

Les règles de décompte suivantes s'appliquent à ce scénario :

- 🏆 **1 point de victoire** par segment triangulaire d'une image que vous contrôlez (si vous mettez une bande sur 4 picots à la fois, vous explorez 2 segments et gagnez donc 2 points) ;
- 🏆 **1 point additionnel** pour le segment final de chaque image ;
- 🏆 Dès qu'une image est finie, les joueurs qui ont exploré le plus de segments triangulaires dans cette image gagnent :
 - **1 point supplémentaire** si l'image est petite (4 segments triangulaires du plateau) ;
 - **2 points supplémentaires** si l'image est de taille moyenne (5 segments triangulaires) ;
 - **3 points supplémentaires** si l'image est grande (6 segments triangulaires) ;

Note : Si deux joueurs ou plus contrôlent autant de segments de l'image, chacun de ces joueurs gagne le bonus de points.



Exemple :

1. À son tour, Alice (élastiques orange) étire une bande entre 4 picots, explorant 2 segments d'une image. En conséquence, un segment vide (1a) est fermé par des élastiques de couleurs différentes : personne ne perd de point.
2. Puis Élodie (élastiques roses) explore une nouvelle image, gagnant 2 points de victoire pour ces segments, et 1 jeton Énergie. Cependant, un segment vide (2a) est fermé par ses élastiques, à cause de son action. Après avoir exploré et marqué les segments, Élodie perd 3 points de victoire pour le segment vide.

FIN DE PARTIE ET DÉCOMPTÉ

La partie finit quand un certain nombre d'images sont complétées :

- 🏠 5 images dans une partie à 2 joueurs ;
- 🏠 7 images dans une partie à 3 joueurs ;
- 🏠 9 images dans une partie à 4 joueurs ;

Les joueurs finissent le tour de table si nécessaire.



LIEU 5

RUINES FRAGILES

Un autre voyage spatio-temporel vous amène à un paysage en train de tomber en ruine, plein de monuments et de fossiles. Il doit s'agir d'un site archéologique important ! Vous pouvez l'explorer, mais planifier vos mouvements pour fermer des zones vous permettra de vous enrichir encore plus.

MISE EN PLACE SUPPLÉMENTAIRE

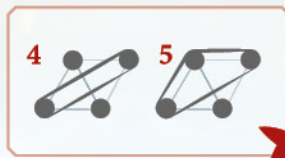
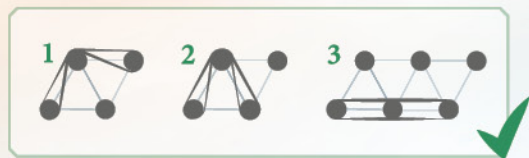
Prenez le plateau 5 pour 2, 3 ou 4 joueurs, suivant le nombre de joueurs.

Ce scénario se joue en un nombre limité de tours de table. Placez le **marqueur de manche** sur la case 0 de la piste de temps et déplacez-le au début de chaque manche (tour de table), première manche y compris.

RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

Les joueurs commencent en utilisant au moins un des picots de départ (brillants) du bord du plateau le plus proche d'eux.

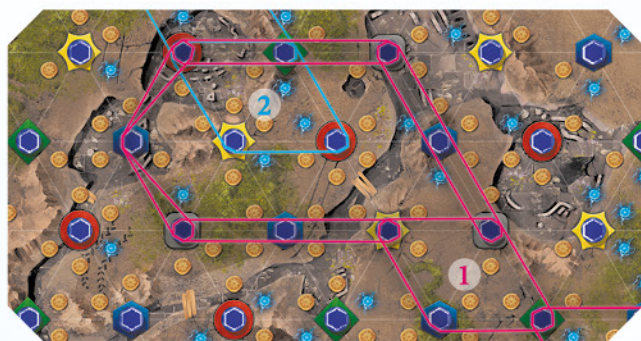
Dans ce scénario, les joueurs peuvent étrenner une nouvelle façon d'occuper des picots : les « **longues barrières** ». Pour réaliser une longue barrière, un joueur pourra étirer un élastique entre trois picots en respectant les lignes du plateau, et défaussera une carte pour chaque nouveau picot occupé. Les longues barrières peuvent être droites (3) ou avoir des coudes (1 et 2) :



Les élastiques 4 et 5 ne sont pas considérés comme des longues barrières parce que :

- l'élastique 4 occupe seulement 2 picots non connectés par une ligne ;
- les deux côtés de la bande doivent être passés autour du picot central (5).

Votre **objectif** est de fermer les sites de fouille. Un site de fouille est une section du plateau formée de **4 segments triangulaires ou plus**, complètement entourée de bandes de la même couleur. Chaque site de fouilles fait gagner à son propriétaire autant de **points supplémentaires** que le nombre de segments dont il est composé (chaque segment triangulaire d'un site de fouilles fait gagner 1 point supplémentaire à son propriétaire). Les segments **explorés** du plateau **ne font pas partie** d'un site de fouilles. Le propriétaire du site de fouilles ne gagne pas de points (de victoire pour des segments du site de fouille déjà explorés par d'autres joueurs (avant que le site de fouilles soit complètement fermé).



Exemple :

Élodie a fermé un site de fouilles avec ses élastiques roses. La section 1 a été explorée, et, donc, n'est pas incluse dans le site. Élodie ne gagnera pas de points supplémentaires pour cela. La section 2 a été explorée par Nicolas avant qu'Élodie puisse fermer complètement le site de fouilles. Nicolas a déjà récupéré les points de victoire et jetons Énergie de cette section. Cette section n'est donc pas incluse dans le site et elle ne rapportera pas de point à Élodie. Donc, en tout et pour tout, Élodie collectera 4 jetons Énergie et 13 points de victoire provenant du territoire fermé, et gagnera 9 points supplémentaires pour avoir fermé un site de 9 segments triangulaires.

FIN DE PARTIE ET DÉCOMPTE

La partie **se termine à la fin de la 6^e manche**. Le gagnant est alors le joueur avec le plus de points de victoire.



LIEU 6

LE TRIANGLE MAUDIT

Vous êtes désormais au milieu de l'océan. Tout n'est qu'eau autour de vous, et, dans les profondeurs, vous apercevez les restes de nombreux naufrages. Plongez, mais ne vous attardez pas, car les trésors sont répartis sur tout le fond de l'océan, et ont été ensablés par des courants traîtres. La recette du succès ?

Fouiller autant de sections que possible !

MISE EN PLACE SUPPLÉMENTAIRE

Prenez le **plateau 6** pour 2, 3 ou 4 joueurs, suivant le nombre de joueurs. Dans ce scénario, il n'y a **pas de réserve** de cartes. Avant la partie, mélangez toutes les cartes et donnez en 12, face cachée, à chaque joueur. Ces cartes forment **des pioches individuelles** qu'utiliseront les joueurs. Placez votre pioche devant vous, face cachée. Retirez le reste des cartes du jeu – vous n'en aurez pas besoin pendant cette partie. Ensuite, le premier joueur pioche 4 cartes de sa pioche, le deuxième, 5 cartes, le troisième, 6 cartes, etc.

RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

Dans ce scénario, il n'y a pas de **picots de départ**. Les joueurs peuvent commencer en utilisant n'importe quels picots du plateau, tant qu'ils ont les cartes nécessaires. Les joueurs n'ont pas l'obligation d'utiliser des picots qu'ils ont déjà occupés précédemment lorsqu'ils placent un élastique.

Votre **objectif** est d'explorer autant de **territoires distincts** que possible. Un territoire distinct est une section du plateau explorée par un joueur, et qui ne partage aucun picot avec d'autres territoires du même joueur. Un territoire distinct peut consister d'un ou plusieurs segments triangulaires du plateau. Chaque territoire distinct donne **4 points supplémentaires** à son propriétaire à la fin de la partie.

À son tour, un joueur a **deux actions**, à choisir (en n'importe quel ordre et combinaison) parmi les suivantes :

1. **Prendre 3 cartes** de sa pioche personnelle. S'il n'y a plus de cartes dans votre pioche, mélangez votre défausse pour constituer une nouvelle pioche. Ne mélangez votre défausse qu'au moment où vous devriez piocher, mais ne le pouvez pas.

2. **Placez un élastique sur 3 ou 4 picots adjacents** (vous ne pouvez pas étirer un ruban entre seulement 2 picots dans ce scénario). Si les picots sont libres ou occupés par vos élastiques, les règles générales de défausse s'appliquent. Cependant, si un picot est occupé par l'élastique d'un autre joueur, donnez à ce joueur **un de vos jetons Énergie** ou la **carte correspondante** (mais gardez à l'esprit que votre pioche rétrécira). Si vous choisissez de donner un jeton Énergie, placez la carte jouée face visible dans votre défausse. Ceci doit être fait avant que vous collectiez les jetons Énergie et les objets de valeur dans le nouveau segment que vous venez d'explorer.

Note : les fermetures (si elles sont effectuées comme indiqué par le scénario) ne sont pas interdites, et un territoire fermé donne à son propriétaire des points de victoire et des jetons Énergie comme d'habitude. Les sections explorées et fermées partageant les mêmes picots forment un seul territoire distinct.

FIN DE PARTIE ET DÉCOMPTE

La partie se termine lorsqu'un joueur a **15 points de victoire** ou plus. Les joueurs finissent le tour de table si nécessaire, et procèdent au décompte final.

À la fin de la partie, chaque **territoire distinct** donne **4 points supplémentaires** à son propriétaire, quelle que soit sa taille.



Exemple :

Élodie (élastiques roses) a réussi à explorer 2 territoires distincts à la fin de la partie. Les sections 1, 2, 3 et 4 constituent 1 territoire distinct parce que chacun de ces élastiques partage un ou deux picots. Donc, durant le décompte final, Élodie gagnera 8 points supplémentaires pour ses territoires distincts.



LIEU 7

DEUX DIVINITÉS EXIGEANTES

Dans cette zone, des natifs vénèrent apparemment deux entités – d'où les deux types d'idoles. Les deux dieux demandent respect et loyauté. Montrez votre respect pour ces divinités en explorant leurs idoles séparément du reste du territoire et collectez le plus d'idole de chaque divinité pour démontrer votre loyauté. Montrez votre dévotion à l'un des dieux, et les natifs vous récompenseront généreusement ! Si vous arrivez à contenter les deux, vous n'aurez plus jamais besoin de rien !

MISE EN PLACE SUPPLÉMENTAIRE

Prenez le **plateau 7** pour 2, 3 ou 4 joueurs, suivant le nombre de joueurs.

RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

Les joueurs commencent en utilisant au moins un des picots de départ (brillants) du bord du plateau le plus proche d'eux.

Le plateau contient deux types d'idoles :

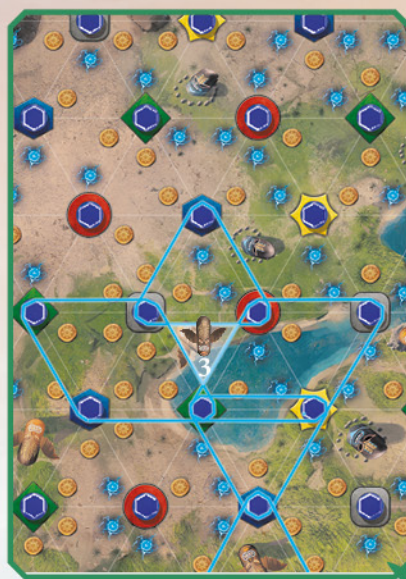
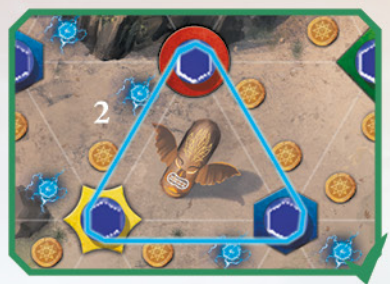


Orange



Bleu

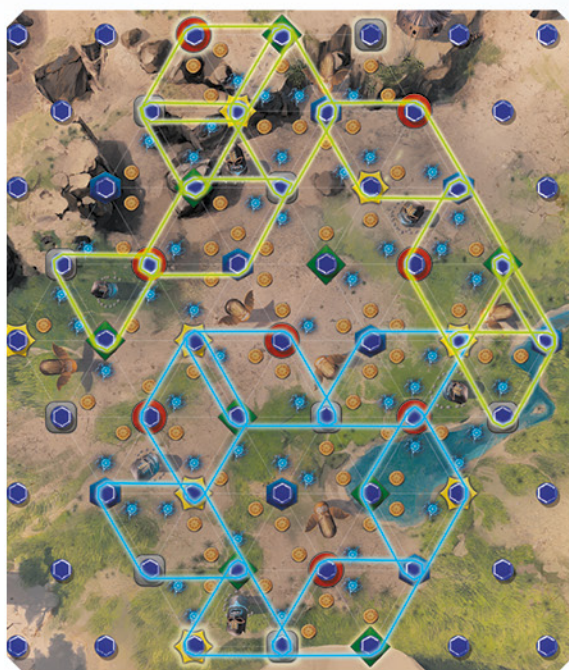
Les joueurs ne sont **pas autorisés** à explorer des sections mixtes du plateau (une idole et un territoire normal (1)) avec un seul élastique, mais il est **permis** d'explorer les idoles de façon séparée (2), d'enfermer les idoles (3) et différents types de segments (idoles et territoire normal) (4) ;



FIN DE PARTIE ET DÉCOMPTE

La partie se termine quand un des joueurs gagne **18 points de victoire ou plus**. Les joueurs finissent le tour de table si nécessaire, et procèdent au décompte final.

À la fin de la partie, les joueurs contrôlant le plus d'idoles de chaque type gagnent **6 points supplémentaires** chacun. Dans le cas où des joueurs auraient autant d'idoles d'un même type, les points sont divisés entre eux. Si le résultat n'est pas un chiffre entier, arrondissez-le au supérieur.



Exemple :
Vincent (élastiques bleus) et Élodie (élastiques verts) ont terminé leur partie après que Vincent a réussi à fermer une grande partie du plateau. Ils procèdent au décompte final. Élodie a enfermé 1 idole orange et pris le contrôle de 2 idoles bleues en explorant. Vincent a enfermé une idole orange, et exploré 1 seule idole bleue. Élodie reçoit 6 points pour la majorité d'idoles bleues, et la récompense pour les idoles orange est divisée entre eux deux. Chacun d'entre eux reçoit 3 points pour les idoles orange.

LE LABYRINTHE

Waouh ! Vous vous retrouvez piégé dans un immense labyrinthe. Des artefacts puissants et précieux sont dissimulés au plus profond de ces tunnels. Explorez des passages tortueux et collectez autant de groupes d'artefacts que possible : cela vaudra une petite fortune. Mais attention à ne pas vous croiser, ou votre Elastium pourrait exploser dans cet espace confiné !

MISE EN PLACE SUPPLÉMENTAIRE

Prenez le **plateau 8** pour 2, 3 ou 4 joueurs, suivant le nombre de joueurs.

Avant la partie, chaque joueur prend **18 élastiques** de sa couleur. Écartez le reste des élastiques – vous n'en aurez pas besoin pendant cette partie.

RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

Les joueurs commencent en utilisant au moins un des picots de départ (brillants) du bord du plateau le plus proche d'eux.

Tous les objets précieux et les artefacts de ce scénario se situent sur les lignes connectant les picots, et non à l'intérieur des segments triangulaires. Votre **objectif** est de collecter le plus d'objets précieux et d'ensembles d'artefacts dans les tunnels étroits du labyrinthe, en suivant ses lignes et en essayant d'éviter de croiser son propre chemin.

Les joueurs peuvent seulement placer leurs élastiques sur **2 picots adjacents** en même temps, en connectant chaque bande à la « tête » de la chaîne (votre picot de départ constituant toujours la « queue » de votre chaîne). Si, au premier tour, vous choisissez d'occuper **deux picots de départ**, choisissez ensuite votre direction pour de bon. Commencer un nouveau chemin depuis le corps ou la queue de votre chaîne est **interdit**.

Exemple :



Alice place son premier élastique sur deux picots de départ. Maintenant, elle peut choisir quel picot représentera la tête de sa future chaîne, et lequel représentera la queue. Elle choisit de connecter son prochain élastique au picot jaune.



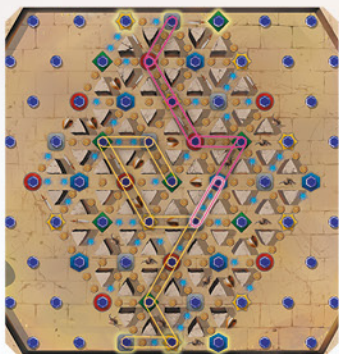
Élodie place son premier élastique sur un des picots de départ, constituant immédiatement la queue de sa chaîne, et le suivant devra être connecté en partant du picot rouge.

Si vous croisez la chaîne d'un autre joueur, donnez-lui la carte correspondante, comme d'habitude. Si vous croisez votre propre chaîne (en connectant la « tête » au milieu de votre chaîne, ou à sa « queue »), **vous perdez immédiatement 5 points** (vous pouvez perdre plusieurs fois des points ainsi). (Si vous n'aviez pas assez de points lorsque vous recevez cette pénalité, ajustez simplement votre score à 0.)

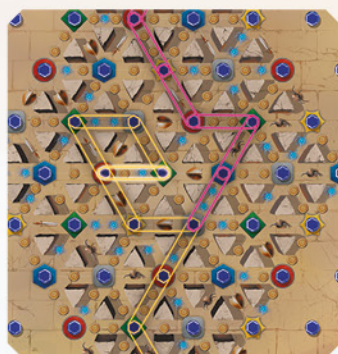
Exemple (suite) :

Élodie et Alice continuent à jouer.

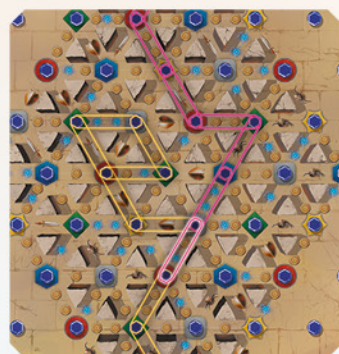
Élodie place un élastique sur le picot gris qu'occupait Alice, et lui donne donc une carte grise. Elle gagne 2 jetons Énergie :



Alice décide ensuite de placer une bande sur le picot rouge qui a déjà un de ses élastiques. Elle ne défausse donc aucune carte, récupère 1 point de victoire et 1 jeton Énergie, mais elle reçoit une pénalité de 5 points de victoire pour avoir croisé sa propre chaîne :



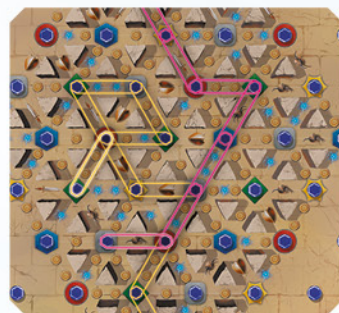
Élodie suit Alice en plaçant son élastique sur le picot rouge d'Alice, lui donnant une carte correspondante, mais elle ne collecte rien, puisque les objets précieux ont déjà été collectés par Alice :



Si, pendant votre tour, vous collectez un artefact (une épée, un casque ou un bouclier), vous obtenez un bonus : **prenez 1 carte** de votre choix de la réserve, ou piochez une carte. (Ceci n'est pas une action.)

Exemple (suite) :

Élodie et Alice continuent à jouer. Alice collecte 2 points de victoire et Élodie récupère un artefact, et elle prend une carte en bonus.



FIN DE PARTIE ET DÉCOMPTE

La partie se termine lorsque l'un des joueurs **n'a plus d'élastiques**. Le reste des joueurs finissent le tour de table si nécessaire.

À la fin de la partie, chaque ensemble de trois artefacts différents (une épée, un bouclier et un casque) donne à son propriétaire **5 points supplémentaires**.

ELASTIUM

OREN SHAININ & YANIV KAHANA

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX

Les auteurs aimeraient remercier Sally Halon, Galit Kahana, Sharon Shainin, Inon Kohn, Jeremie Kletzkine, Sophie Eden, Oryan Interator et « The Kingdom », Eliran Teller, Ofer Frank, Omer Halon, Alona Halon, Vlad Vilenski, Michael Treser, Yair Lempert, Yaar Zeigerman et Itai Kahana pour leur soutien et leur contribution au jeu.

CRÉDITS

Auteurs : Oren Shainin & Yaniv Kahana

Illustrateurs : Alexander Rommel, Maxim Suleymanov

Cheffe de projet : Maria Kravchenko

Mise en page : Anastasia Durova, Anna Medvedeva

Responsable de production : Yuriy Khmelevskoy

Nous aimerions exprimer notre gratitude envers tous ceux qui ont participé au développement de Kauchuk, particulièrement
EKATERINA PLUZHNIKOVA et ALEXANDER PESHKOV.

Le contenu et les visuels des règles peuvent présenter de légères différences.

Risque d'étouffement.

Publié par Lifestyle Boardgames Ltd.

© 2019 Tous droits réservés.

7-6 2nd rue Filyovskaya, 1e porte, o ce III,
salle 6A, Moscou, 121096, Russie.

Tél. : +7 495 510 0539,

contact@lifestyle-boardgames.fr

WWW.LIFESTYLE-BOARDGAMES.FR



Distribution exclusive
en France :
Blackrock Games 10 rue
des Pâles 63540 Romagnat
France

www.blackrockgames.fr



