ULTIMEDIATION®

MISSION : RÉTABLIR LA PAIX

RÈGLES DU JEU

Georgios Topulos
Nana Aramyan
MACO
Coline Rousseau

SOMMAIRE

2 Contexte
3 Contenu de la boîte
3 Choix de la difficulté
4 Mise en place
6 Début de la partie
8 La fiche de personnage
9 Les jetons « Population »
10 Déroulement d'un tour de jeu
16 Le vaisseau spatial
17 Fin de partie
18 Variante La terre est ronde
18 Variante expert Les Pyramides de Conscience et désastres
21 Autre variante expert Dévastation imminente
22 Variantes supplémentaires
22 Communication Nonviolente®
23 Remerciements

CONTEXTE

Au début du 21ème siècle, alors que l'humanité approchait du sommet de son évolution, son penchant pour l'autodestruction refit surface, menant inévitablement à une nouvelle guerre mondiale et à l'utilisation de l'arme atomique. À 600 années-lumière de là, sur la planète Kepler-22B, cette bataille nucléaire fut détectée par une civilisation extrêmement développée, chargée de protéger la vie dans l'univers.

Les Kepleriens, une civilisation avancée et bienveillante, conscients du danger imminent menaçant non seulement la survie de l'humanité mais aussi l'écosystème terrestre, décidèrent d'intervenir. Pour ce faire, ils sélectionnèrent trois de leurs meilleurs médiateurs, des experts en Communication NonViolente® (CNV), une méthode de médiation et de communication d'une efficacité remarquable.

Afin d'assurer la survie de l'humanité, quatre terriens furent téléportés sur Kepler-22B. Choisis pour leur bonté et leur empathie, ils furent informés de l'importance de leur mission. Tous acceptèrent de se joindre à l'initiative.

Alors qu'ils prenaient le contrôle de leurs avatars, ces médiateurs se préparaient à une mission cruciale : rétablir la paix sur Terre avant que l'humanité ne s'anéantisse totalement.

Vous pouvez en apprendre plus sur la Communication NonViolente à la page 22.

CONTENU DE LA BOÎTE

1 tapis de jeu
1 plateau « Vaisseau spatial »
7 fiches « Personnage »
7 pions « Personnage »
158 cartes dont :
45 cartes « Attaque »
2 cartes « Question »
2 cartes « Destruction permanente »
60 cartes « Médiation »
24 cartes « Pouvoir »
22 cartes « Désastre »
2 cartes « Base militaire »
1 carte « Base U »
14 jetons « Énergie »
45 jetons « Population »
1 jeton « Téléportation vers le vaisseau spatial »
5 jetons « Désastre »
21 cubes « Action »
1 cube « Compteur de tours »
1 cube « Population perdue »
4 Pyramides de conscience
2 dés

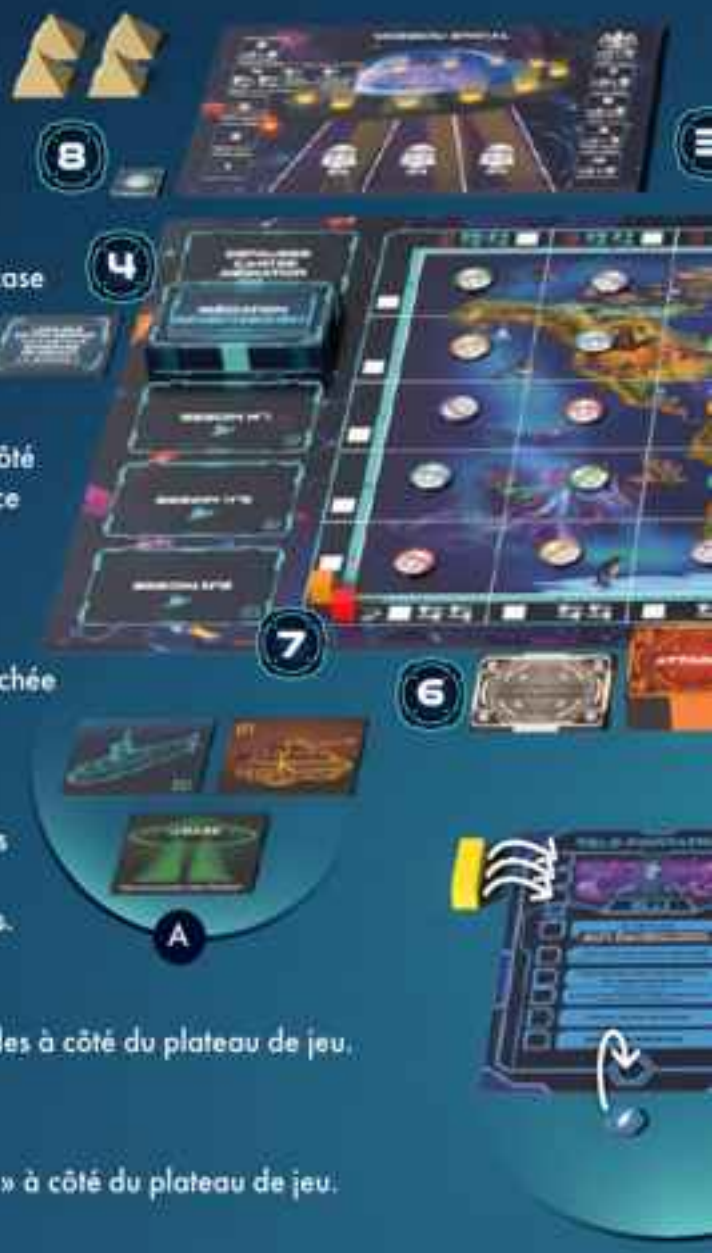
CHOIX DE LA DIFFICULTÉ

Le choix de la difficulté modifie les conditions de victoire. Le nombre de cartes de « Besoin » à trouver pour chaque camp augmente avec la difficulté :

Niveau de difficulté	À 4 personnages x4	À 7 personnages x7
Initié	1	-
Avancé	2	2
Expert	3	3

Pour votre première partie ou si vous souhaitez une partie plus courte, nous vous déconseillons de choisir le niveau « Expert ».
Par ailleurs, le niveau de difficulté « Initiation » n'est pas disponible pour une partie à 7 personnages.

MISE EN PLACE



1. Installez le plateau de jeu au centre de la table.

2. Placez un jeton « Population » sur chaque case du plateau de jeu.

3. Installez le plateau « Vaisseau spatial » à côté du plateau de jeu. Mettez face visible la face ne contenant pas les icônes de pyramide.

4. Pour chaque pile de cartes « Médiation », mélangez les cartes puis placez-les face cachée à l'endroit indiqué sur le plateau de jeu. Si vous avez choisi la difficulté Initiation, retirez toutes les cartes possédant une étoile ★ / ★ dans chacune des piles « Médiation ». Enfin, placez une carte « Question » à côté de chacune de ces piles.

5. Mélangez les cartes « Attaque » et placez-les à côté du plateau de jeu.

6. Placez les cartes « Destruction permanente » à côté du plateau de jeu.

7. Placez les cubes « Compteur de tours » et « Population perdue » en bas à gauche du plateau de jeu aux endroits indiqués.

8. Placez le jeton « Téléportation vers le vaisseau spatial » à côté du plateau « Vaisseau spatial ».

9. Mélangez les cartes « Pouvoir » puis placez-les à côté du plateau « Vaisseau spatial ».

A - Retrouvez les informations sur les cartes « Base militaire » et la carte « Base U » à la page 7 et 8.

B - Retrouvez les informations sur la fiche personnage à la page 6 ainsi qu'à la page 8.

DÉBUT DE LA PARTIE

CONSTITUTION DE L'ÉQUIPE DE PERSONNAGES

Ensemble, les joueurs décident le nombre de personnages qu'ils vont envoyer sur Terre : 4 ou 7 personnages. En fonction du nombre de joueurs et de personnages choisis, un joueur peut devoir gérer plusieurs personnages.

x4 Si vous jouez à 4 personnages :

- Prenez ELLI la téléportatrice.
- Prenez 1 personnage « Protecteur ».
- Prenez 2 personnages « Médiateur ».
- Retirez les cartes possédant une étoile ★ de la pile des cartes « Pouvoir ».

x7 Si vous jouez les 7 personnages, prenez toutes les fiches « Personnage ».

Pour chaque personnage qu'il gère, le joueur :

- Place la fiche « Personnage » devant lui.
- Place un jeton « Énergie » sur chaque emplacement de sa réserve d'énergie en bas de la fiche.
- Place un cube « Action » sur chaque emplacement de sa réserve d'action en haut de la fiche.

PRÉCISION AVANT D'ALLER PLUS LOIN : LE MOT ADJACENT

Lorsque le mot adjacent est évoqué dans le manuel ou dans un effet d'une carte, cela signifie que les cases adjacentes à une case sont celles directement à côté orthogonalement.

Parfois, les cases diagonales seront aussi comptabilisées, mais le texte vous l'indiquera systématiquement.

L'AFFRONTEMENT COMMENCE

Pour matérialiser la situation sur Terre à l'arrivée des Kepleriens, effectuez les actions suivantes :

- Effectuez deux fois la séquence suivante afin de placer chacune des bases militaires :

  - Piochez une carte « Attaque » puis placez la carte « Base militaire » sur le plateau de jeu sur la case correspondant à la coordonnée indiquée sur la carte « Attaque ».
  - Déplacez le jeton « Population » se trouvant sur cette case sur une case adjacente de votre choix (Cf Les jetons « Population » p.9).
  - Défausser la carte « Attaque ».

- Effectuez 6 fois les actions suivantes :

  - Piochez une carte « Attaque » puis placez-la sur le plateau de jeu sur la case correspondant à la coordonnée indiquée.
  - Déplacez les jetons « Population » se trouvant sur cette case sur une case adjacente de votre choix (Cf Les jetons « Population » p.9).
  - Défausser la carte « Attaque ».

- Effectuez les actions suivantes afin de placer la base de l'équipe Ultimédiation ainsi que la « Base U » :

  - Piochez une carte « Attaque » puis placez la carte « Base U » et le personnage Elli sur le plateau de jeu sur la case à la coordonnée indiquée par la carte « Attaque ».
  - Défausser la carte « Attaque ».

x4 • Si vous jouez à 4 personnages, piochez une carte « Attaque » puis placez l'équipe de 3 personnages (sauf Elli) sur la case à la coordonnée indiquée par la carte « Attaque ».
• Défausser la carte « Attaque ».

x7 • Si vous jouez à 7 personnages, formez deux équipes composées d'un Protecteur et de deux Médiateurs. Pour chacune des équipes, piochez une carte « Attaque ». Placez tous les personnages de l'équipe sur la case à la coordonnée indiquée par la carte « Attaque »
• Défausser les cartes « Attaque ».

LA FICHE DE PERSONNAGE

Sur une fiche de personnage vous trouverez les informations suivantes :

1. Son nom
2. Sa réserve d'action
3. Sa spécialité
4. Sa réserve d'énergie
5. Ses actions

LES JETONS « POPULATION »

Tout au long de la partie, les jetons « Population » vont se déplacer. Ces déplacements représentent des humains essayant de fuir les attaques nucléaires et autres désastres.
Voici les quelques règles à respecter :

- Chaque case du plateau de jeu ne peut contenir que 2 jetons « Population » à l'exception de la « Base U » qui peut en contenir 4. Une case qui a atteint le maximum de sa capacité ne peut jamais accueillir plus de jetons « Population ».

- Les jetons « Population » ne peuvent jamais se trouver sur une case où se trouve une « Attaque » ou une « Base militaire ». Dès lors que cela se produit, le jeton « Population » doit immédiatement être déplacé sur une case adjacente disponible.

- Si un jeton « Population » ne peut pas être déplacé puisqu'aucune case adjacente n'est disponible, le jeton « Population » est perdu et peut être rangé dans la boîte. On avance alors le cube « Population perdue » d'une case sur le plateau de jeu.

Voici un exemple de déplacement d'un jeton « Population » :

Une attaque se produit sur la coordonnée B2.

La population ne peut pas fuir en A2 puisqu'une « Base militaire » est présente.

La case B3 est elle aussi interdite car une attaque s'y trouve. La case B1 ne peut pas accueillir plus de jetons « Population ».

Seule la case C2 est alors disponible pour ce jeton « Population ».

DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

Un tour de jeu se déroule en 3 phases qui sont :

- 1 - Phase d'entretien
- 2 - Phase d'attaque
- 3 - Phase d'action

1 - PHASE D'ENTRETIEN

Lors du premier tour de la partie, il n'y a pas de phase d'entretien.
Commencez par avancer le cube « Compteur de tour » d'une case puis, pour chaque personnage qu'il gère, le joueur replace tous les cubes « action » dans la réserve en haut de la fiche « Personnage ».

2 - PHASE D'ATTAQUE

Prenez connaissance du nombre d'attaques qui vont avoir lieu en regardant les cercles sur le plateau de jeu là où se trouve le cube « Compteur de tour ». Le nombre d'attaques est aussi conditionné par le nombre de personnages joués.
Pour information, le point d'exclamation rouge est un rappel lorsque vous jouez avec la variante Les Pyramides de Conscience et désastres. Ignorez-le si vous ne jouez pas avec cette variante.

Dans le cas où un nombre est indiqué, le nombre d'attaques est fixe.

Si un ou plusieurs dés sont présents dans l'indicateur, lancez autant de dés qu'indiqué pour déterminer le nombre d'attaques.

À tout moment durant la partie, si la pile d'attaque est vide, mélangez la défausse pour reconstituer la pile.

Pour chaque attaque qui doit avoir lieu, effectuez les actions suivantes :

- Piochez une carte « Attaque » et placez-la sur la case correspondante du plateau de jeu à la coordonnée indiquée.
- Résolvez les cas particuliers ci-dessous s'ils s'appliquent.
- Déplacez le ou les jetons « Population » se trouvant sur les cases sur une case adjacente de votre choix (Cf Les jetons « Population »).

Un personnage se trouve sur la case où se situe l'attaque

La résolution de l'attaque dépend alors des pouvoirs permanents des personnages :

- Si un personnage protecteur se trouve sur une case adjacente (diagonales incluses) alors dans ce cas le personnage se déplace sur la case du protecteur et évite l'attaque.
- Si aucun personnage protecteur ne se trouve sur une case adjacente (diagonales incluses) alors le personnage subit l'attaque et retourne à la « Base U ».

Cela signifie qu'un personnage protecteur protège les cases adjacentes à sa position (diagonales incluses) mais ne protège ni les autres personnages ni lui-même sur la case sur laquelle il se trouve.

La « Base U » se trouve sur la case où se situe l'attaque

La base U ne peut jamais être attaquée. La carte « Attaque » est toutefois comptabilisée comme une attaque mais elle est sans effet et elle est défaussée. Les jetons « Population » et les personnages situés sur la « Base U » sont donc protégés des attaques.

Une « Base militaire » se trouve sur la case où se situe l'attaque

Si une « Base militaire » se trouve sur la case où doit être placée une carte « Attaque », elle doit être déplacée. Pour déplacer la « Base militaire » :

- Piochez une carte « Attaque ».
- Placez la base sur la case à la coordonnée indiquée par la carte.
- Défaussez la carte « Attaque ».

Si la nouvelle position correspond à la position de la deuxième « Base militaire » ou à la « Base U » alors piochez une nouvelle carte « Attaque » jusqu'à obtenir une position disponible.
N'oubliez pas de déplacer les jetons « Population » situés sur la nouvelle position de la « Base militaire ».

3 - PHASE D'ACTION

Chaque personnage peut réaliser jusqu'à 3 actions. Pour réaliser une action, le joueur déplace un cube « Action » depuis sa réserve sur une case d'action libre de la fiche. Chaque action peut être réalisée autant de fois qu'il y a de cases pouvant accueillir un cube « Action ».

Il n'y a pas d'ordre de jeu pour les joueurs, les personnages ou les actions.
La seule règle est qu'une action doit être terminée avant qu'une nouvelle puisse débuter.

Certains personnages possèdent des particularités sur une ou plusieurs actions qui améliorent ou conditionnent certaines de leurs actions.

Actions communes à tous les personnages

Se déplacer
Pour effectuer un déplacement, déplacez le personnage d'une case orthogonalement sur le plateau de jeu. Mis à part les cases où se situe une carte « Destruction permanente », les personnages peuvent se déplacer sur toutes les cases du plateau.

Utiliser une carte pouvoir
Cette action, contrairement aux autres, peut aussi être utilisée durant la phase d'attaque. Pour utiliser une carte pouvoir, suivez l'effet écrit sur la carte puis défaussez la carte « Pouvoir ».

Téléporter une population ou une pyramide
La téléportation d'une pyramide est décrite dans la variante utilisant les pyramides de conscience.

Pour téléporter une population, déplacez un jeton « Population » situé dans la même case que le personnage vers une case de votre choix.

Attention, pour que le déplacement soit possible, il doit respecter les règles définies dans la partie Les jetons « Population » p.9.

Annuler une attaque
Pour annuler une attaque, retirez du plateau de jeu une carte « Attaque » située dans la même case que le personnage puis défaussez-la.

Notez que, comme il est marqué sur leur fiche, les 4 personnages médiateurs sont dans l'obligation de se trouver dans la zone de protection d'un protecteur pour pouvoir annuler une attaque.

Entrer en médiation
Pour entrer en médiation, le personnage doit se trouver sur une des deux « Bases militaires ».

Pour commencer la médiation, lisez la carte « Question » à voix haute.
Cette carte n'a aucun effet.

Révélez la carte du dessus de la pile « Médiation » du camp concerné.

Si la carte révélée est une carte « Justification », défaussez-la.

Si la carte révélée est une carte « Besoin » :

- Placez-la sur le plateau de jeu à l'endroit prévu.
- Tous les personnages regagnent leurs jetons « Énergie ».
- S'il y a des jetons « Population » sur le plateau « Vaisseau spatial », replacez-en 4 sur la Terre, sur les cases de votre choix (hors « Base U » et hors pyramides situées dans un coin du plateau - Cf la Variante Expert, Pyramide de Conscience p.18).
- Piochez une nouvelle carte « Médiation » dans la « Base militaire » de votre choix.
- Mélangez la pile et la défausse des cartes « Attaque ».

Si la carte révélée est une carte possédant un effet, résolvez-le.
Certaines de ces cartes possèdent un coût d'annulation qui permet d'empêcher la résolution de la carte. Les personnages peuvent, s'ils le souhaitent, annuler cette carte en retirant autant de jetons « Énergie » qu'indiqué sur la carte. Ce coût en jeton « Énergie » est réparti comme les joueurs le souhaitent entre tous les personnages. Par ailleurs, certains effets de cartes sont différents en fonction du nombre de personnages joués.

Si l'effet vous demande de déclencher une attaque, pour chaque attaque qui doit avoir lieu, effectuez les actions suivantes :

- Piochez une carte « Attaque » et placez-la sur la case correspondante du plateau de jeu à la coordonnée indiquée.
- Résolvez les cas particuliers ci-dessous s'ils s'appliquent.
- Déplacez le ou les jetons « Population » se trouvant sur les cases sur une case adjacente de votre choix (Cf Les jetons « Population »).

Spécialité de chaque personnage

Agapi – Protectrice
Lorsqu'elle se déplace, Agapi peut se déplacer en diagonale.
En tant que protectrice, Agapi protège les personnages adjacents (diagonales incluses) qui subissent une attaque (Voir page Un personnage se trouve sur la case où se situe l'attaque p.11).

Ilias – Protecteur
Ilias peut effectuer l'action « Annuler une attaque » en se trouvant sur une case adjacente à l'attaque. En tant que protecteur, Ilias protège les personnages adjacents (diagonales incluses) qui subissent une attaque (Voir Un personnage se trouve sur la case où se situe l'attaque p.11).

Elli – Téléportatrice

Lorsqu'elle se déplace, Elli peut se déplacer en diagonale. Mais ce n'est pas tout, puisqu'en utilisant une seule fois l'action « Se déplacer », elle peut se déplacer de 2 cases. Elli est par ailleurs le seul personnage capable de téléporter les jetons « Population » de la « Base U » vers le vaisseau spatial.

Andromeda – Médiatrice

En utilisant une seule fois l'action « Entrer en médiation », Andromeda peut révéler 2 cartes « Médiation ». Elle doit attendre d'avoir résolu la première pour révéler la seconde. Si la médiation est interrompue ou qu'elle n'a plus d'énergie après avoir résolu la première carte, Andromeda ne peut pas révéler la deuxième carte.

Diamandis – Médiateur

Lorsque Diamandis effectue l'action « Entrer en médiation », s'il révèle une carte possédant un effet, il ne déclenche pas l'effet et défausse la carte directement.

Nikitas – Médiateur

Nikitas peut effectuer l'action « Entrer en médiation » en se trouvant sur une case adjacente à une « Base militaire ».

Vera – Médiatrice

Vera peut effectuer l'action « Téléporter une population ou une pyramide » en se trouvant sur une case adjacente à ce qu'elle souhaite téléporter.

Actions de groupes à distance

Téléportation à distance (TD) : Téléporter une population ou une pyramide

Trois personnages peuvent placer un cube « Action » sur la case TD afin de téléporter n'importe quel jeton « Population » où qu'il se trouve sur le plateau. Les personnages n'ont donc pas besoin de se trouver sur la case.

Annulation à distance (AD) : Annuler une attaque

Trois personnages peuvent placer un cube « Action » sur la case AD afin d'annuler n'importe quelle attaque où qu'elle se trouve sur le plateau. Les personnages n'ont donc pas besoin de se trouver sur la case.

Un personnage n'a plus d'énergie
Si un personnage n'a plus de jetons « Énergie », il est téléporté dans la « Base U ». Dès lors qu'un personnage rentre dans la « Base U », il récupère toute son énergie. Attention, un personnage situé sur la « Base U » ne peut pas utiliser ses jetons « Énergie » de quelque manière que ce soit.

FIN DU TOUR DE JEU

Dès que tous les personnages ont utilisé leurs cubes « Action » ou qu'ils ne souhaitent plus en utiliser, le tour prend fin et un nouveau tour commence.

LE VAISSEAU SPATIAL

TÉLÉPORTER DES JETONS « POPULATION »

Pour rappel, Elli est le seul personnage capable de téléporter les jetons « Population » de la « Base U » vers le vaisseau spatial. Elle ne peut téléporter les jetons « Population » dans le vaisseau spatial que s'il y a exactement 4 jetons « Population » sur la « base U ».

Après chaque téléportation, placez les 4 jetons « Population » dans le vaisseau spatial et avancez le jeton « Téléportation vers le vaisseau spatial » d'une case sur la piste.

CAPACITÉ MAXIMUM DU VAISSEAU SPATIAL

Le vaisseau spatial ne peut contenir que 12 jetons « Population ». Dès lors, la téléportation vers le vaisseau spatial n'est plus possible. Il faudra alors attendre que les jetons « Population » quittent le vaisseau spatial (cf Entrer en médiation p.12).

OBTENIR LES PREMIÈRES CARTES POUVOIRS

Comme indiqué sur le plateau « Vaisseau spatial », lorsque le jeton « Téléportation vers le vaisseau spatial » atteint la 4ème case, les personnages vont obtenir des cartes « Pouvoir » ; mais ils peuvent obtenir ces cartes au début du 7ème tour (ce qui correspond à la colonne G sur le plateau), en fonction de quel événement se produit en premier.

x4 Si vous jouez avec 4 personnages, distribuez aléatoirement aux personnages les pouvoirs suivants : 1 « Trêve », 1 « Empathie », 1 « Téléportation », 1 « Protection ».

x7 En revanche, si vous jouez avec 7 personnages, distribuez aléatoirement aux personnages les pouvoirs suivants : 1 « Trêve », 1 « Téléportation », 1 « Espionnage », 2 « Protection », 2 « Empathie ».

OBTENIR PLUS DE CARTES POUVOIRS

Après avoir obtenu les premières cartes « Pouvoir », à chaque fois que le jeton « Téléportation vers le vaisseau spatial » avance, piochez une carte « Pouvoir » et donnez-la au personnage de votre choix qui ne possède pas de carte « Pouvoir ». Si tous les personnages possèdent une carte « Pouvoir », aucune carte n'est obtenue.

CLAIRVOYANCE

Comme indiqué sur le plateau « Vaisseau spatial », après la 6ème téléportation de jetons « Population » les personnages vont obtenir des informations les aidant dans la médiation.

Choisissez la pile de cartes de votre choix (Médiation, attaque, désastre ou pouvoir) puis regardez les 3 prochaines cartes de la pile.

FIN DE PARTIE

Les joueurs gagnent la partie si les cartes « Besoin » ont été trouvées selon le nombre défini par le niveau de difficulté du jeu. Félicitations ! Les médiations ont été menées à terme auprès des deux gouvernements. L'humanité se débarrasse alors de la violence et est acceptée dans la Fédération des Civilisations Galactiques.

Les joueurs perdent la partie lorsqu'une de ces deux situations se produit :

- Une ligne horizontale sur le plateau est complètement couverte par des cartes. Dans ce cas, les joueurs ont perdu la partie. Notez que les cartes « Attaque », la « Base U » et les cartes « Destruction permanente » comptent comme des cases couvertes.
- Les cubes « Compteur de tours » et « Population perdue » se rejoignent sur la même case. Dans ce cas, les joueurs ont perdu la partie.

VARIANTE
LA TERRE EST RONDE

Cette variante simple permet aux personnages d'effectuer un déplacement en dehors du plateau afin de réapparaître à l'opposé. Un déplacement en diagonale qui ferait sortir un personnage du plateau est interdit.
Attention, dans cette variante, on n'utilise pas les cartes Pouvoir.

VARIANTE EXPERT
LES PYRAMIDES DE CONSCIENCE ET DÉSASTRES

Cette variante ajoute des règles mais ne modifie pas les règles existantes. Cette variante n'est jouable que si vous choisissez le niveau de difficulté avancé ou expert.

FIN DE PARTIE

Cette variante offre aux joueurs une nouvelle condition de victoire. Si les 4 pyramides sont positionnées aux 4 coins du plateau (cases A1, A5, I1 et I5) et qu'il y a 4 jetons « Population » sur chacune de ces cases alors les joueurs remportent la partie.

MISE EN PLACE

Lors de la mise en place classique, pour le plateau « Vaisseau spatial », mettez face visible la face contenant les icônes de pyramide. Après avoir choisi la difficulté du jeu, placez la première pyramide sur la case correspondante dans la piste :

- Si vous avez choisi le mode de difficulté avancé, placez la première pyramide sur la 4ème case.
- Si vous avez choisi le mode de difficulté expert, placez la première pyramide sur la 5ème case.

Placez ensuite une pyramide sur chaque case suivante jusqu'à avoir positionné les 4 pyramides.

Mélangez les cartes « Désastre » puis placez-les à côté du plateau de jeu. Placez les jetons « Désastre » à côté de la pile de cartes « Désastre ».

OBTENIR LES PYRAMIDES

Après une téléportation de jetons « Population » vers le vaisseau spatial, lorsque le jeton « Téléportation vers le vaisseau spatial » avance sur la piste et atteint une case où se trouve une pyramide, effectuez les actions suivantes :

- Piochez une carte « Attaque ».
- Placez la pyramide sur la case correspondante du plateau de jeu à la coordonnée indiquée sur la carte « Attaque ».
- Défaussez la carte « Attaque ».

Les pyramides ne peuvent jamais se trouver sur une « Attaque », une « Destruction permanente » ou « Base militaire ». Piochez une autre carte « Attaque » si cela se produit.
La « Base U » peut en revanche accueillir les pyramides.

TÉLÉPORTER LES PYRAMIDES

En utilisant l'action « Téléporter une population ou une pyramide », une pyramide peut être déplacée sur le plateau de jeu.

UNE PYRAMIDE EST DANS UN COIN

Lorsqu'une pyramide est dans un coin, elle ne peut subir aucune attaque et aucun désastre.
Elle peut, en plus de cela, accueillir 4 jetons « Population » au lieu de 2.

UNE PYRAMIDE EST ATTAQUÉE

Les pyramides situées aux 4 coins du plateau de jeu (cases A1, A5, I1 et I5) ne sont pas attaquables. Comme pour la « Base U », si une attaque survient sur une case où se situe une pyramide, la carte « Attaque » est comptabilisée comme une attaque mais elle est sans effet et elle est défaussée. Les jetons « Population » et les personnages dans la pyramide sont donc protégés.

Si la pyramide ne se trouve pas dans un coin du plateau de jeu et qu'elle subit une attaque, retirez la pyramide du plateau de jeu. Traitez ensuite l'attaque comme dans les règles classiques du jeu. Enfin, replacez la pyramide sur le plateau de jeu de la même manière que dans la partie Obtenir les pyramides p.19.

TÉLÉPORTER UNE BASE MILITAIRE

Comme il est possible qu'une « Base militaire » se trouve sur un coin du plateau de jeu, les personnages vont maintenant pouvoir les téléporter. Pour téléporter une « Base militaire » :

- Aucun personnage ne doit se trouver dans la « Base U ».
- Chaque personnage doit avoir toute son énergie.

Si ces conditions sont respectées, les personnages peuvent dépenser toutes leurs énergies et retourner dans la « Base U ». Ils déplacent alors la « Base militaire » de la même façon que si elle subissait une attaque p.11.

DESTRUCTION PERMANENTE DANS UN COIN DU PLATEAU

Si une « Destruction permanente » a lieu sur un coin du plateau avant qu'une pyramide y soit positionnée alors il sera impossible de gagner la partie en utilisant les pyramides de conscience.

En revanche, vous pouvez toujours utiliser les pyramides dans les autres coins pour y protéger des jetons « Population ».

PHASE DES DÉSASTRES

Comme indiqué sur le plateau de jeu, les désastres commencent au 4ème tour de jeu.

Lors de chaque tour de jeu, après chaque phase d'attaque :

- Piochez une carte « Désastre » puis une carte « Attaque ».
- Placez le jeton « Désastre » sur la case correspondante du plateau de jeu à la coordonnée

indiquée sur la carte « Attaque ».

- Défaussez la carte « Attaque ».
- Lisez à voix haute l'effet de la carte « Désastre » pour que chaque joueur en prenne connaissance.
- Les personnages ont jusqu'à la fin du tour pour annuler la carte. Si elle n'est pas annulée à la fin du tour, le désastre a lieu, résolvez alors l'effet de la carte puis défaussez-la.

Si la carte « Désastre » est annulée, elle n'a aucun effet. La carte est défaussée et le jeton est replacé à côté de la pile des cartes « Désastre ».

En ce qui concerne les personnages, la « Base U », les « Bases militaires » et les pyramides, les désastres se comportent comme des attaques. Les personnages qui subissent un désastre retournent à la « Base U ». Les « Bases militaires » sont déplacées si elles subissent un désastre. La « Base U » est immunisée. Les pyramides sont déplacées sauf si elles sont dans un coin.

Précisions sur les désastres

Certains désastres vous demandent de déplacer les jetons « Population » comme si les cases subissaient une attaque. Vous êtes libres de déplacer ces jetons comme vous le souhaitez et dans l'ordre que vous voulez tant que vous respectez les règles de la partie Les jetons « Population » p.9.

AUTRE VARIANTE EXPERT DÉVASTATION IMMINENTE

Cette variante vous propose de monter les enjeux en limitant le temps que vous avez pour réfléchir. Munissez-vous d'un chronomètre et déterminez la durée. Nous vous conseillons :

- Dans la variante à 4 personnages, pour jouer votre tour, vous disposez de 2 minutes auxquelles on ajoute 30 secondes par joueur. En solo, laissez-vous 3 minutes.
- Dans la variante à 7 personnages, pour jouer votre tour, vous disposez de 3 minutes auxquelles on ajoute 30 secondes par joueur. En solo, laissez-vous 4 minutes.

À chaque début de la phase d'action, lancez le chronomètre. S'il vous reste des actions non utilisées à la fin du chronomètre, celles-ci sont perdues.

VARIANTES SUPPLÉMENTAIRES

Nous conseillons aux joueurs qui veulent augmenter la difficulté ou adapter le challenge de créer leurs propres variantes. Il existe de nombreux moyens d'adapter l'expérience de jeu à vos envies. N'hésitez pas à expérimenter !

COMMUNICATION NONVIOLENTE®

Ce jeu est inspiré de la Communication NonViolente® (appelée ci-dessous CNV) développée par Marshall B. Rosenberg. (1) (2)
La CNV est une méthode puissante pour résoudre les conflits. Marshall Rosenberg a appliqué la CNV dans de nombreux pays et contextes – écoles, familles, prisons, relations entre la police et la communauté, et même dans des zones de conflit armé comme le Rwanda, les Balkans et le Moyen-Orient. (3) (4)

La base de la CNV est fondée sur le postulat que tous les êtres humains partagent exactement les mêmes besoins, tels que la liberté, l'autonomie, le respect, la paix, la nourriture, la sécurité, la compréhension, la reconnaissance, la contribution dans la vie, l'amour et beaucoup d'autres (1).
La médiation par la méthode CNV consiste à connecter les parties en conflit au niveau de leurs besoins humains. Le but est d'arriver au point où chaque partie est capable de comprendre ses propres besoins, de reconnaître et respecter les besoins de l'autre partie, sans nécessairement faire ce qui lui est demandé.
D'après Marshall, si l'on arrive à amener deux parties à ce point, la résolution du conflit est inévitable.
Dans ce jeu, l'auteur s'inspire juste de la partie initiale du processus de médiation CNV, qui est une écoute empathique des personnes en conflit.

La suite du processus sera représentée dans de futurs jeux.

Références :

(1) Les mots sont des fenêtres (ou des murs), Marshall B. Rosenberg, édition Jouvence.
(2) www.cnvc.org
(3) Dénouer les conflits par la Communication NonViolente, Marshall B. Rosenberg, Entretiens avec Gabriele Seils, édition Jouvence
(4) Communication & Pouvoir, Marshall B. Rosenberg, adapté par Vilma Costetti. Edizioni Essserci

REMERCIEMENTS

Un grand merci à ma compagne Christine pour sa contribution dans les multiples parties de développement et de commercialisation du jeu.

J'exprime mon énorme reconnaissance à Romain, dont les multiples conseils inestimables et les heures de tests incalculables ont permis à ce jeu d'avoir la forme actuelle.

Un grand merci à Ludovic pour des mois de tests, ses conseils et l'animation des jeux pendant les festivals.

J'ai eu une énorme chance de travailler avec des professionnels(elles) et passionnés(es) de l'art, du graphisme, de jeux, de l'édition, de l'animation et de la traduction : Aleksander, Alexandre, Coline, Kira, Leonardo, Maco SAS, Nana, Paola, Paria SAS et je leur suis très reconnaissant pour les résultats qui ont dépassé mes attentes.

Mes remerciements pour les multiples tests du jeu, les conseils et l'inspiration vont à Agnès, Alan, Alice, Aline, Aniela, Anne, Bayron, Bruno, Bruno, Camille, Catherine, Charlotte, Cécile, David, Delphine et sa famille, Elodie, Emma, Fiona, Guillaume, Gwénola, Hélène, Jalila, Joël, Juraj, Léa, Léonie, Lyaysan, Marianne, Marion, Marion, Mélanie, Michal, Michalina, Nicolas, Nikos, Pauline, Pierre, Rémi, Robert, Salomé, Sébastien, Shamila, Stéphanie, Theodor, Thomas, Terry, Tess, Sylvia, les joueurs des Darx Fantastiques, du Bar à Jeux et de Joca à Genève, les joueurs du Festival des Jeux de Valence, de Cannes, de Paris Ludique, d'Octogône, du Festival BD Les Bulles s'éclatent de Saint-Genis-Pouilly, Ludidarx de Gex, et de l'association Nonviolent Communication Geneva. Merci aussi à la boutique Contrebande de Jeux à Saint-Genis-Pouilly.

RAPPEL

Si la carte révélée est une carte « Besoin » :

- Placez-la sur le plateau de jeu à l'endroit prévu.
- Tous les personnages regagnent leurs jetons « Énergie ».
- S'il y a des jetons « Population » sur le plateau « Vaisseau spatial », replacez-en 4 sur la Terre, sur les cases de votre choix (à l'exception de la « Base U » et des pyramides situées dans les coins du plateau).
- Piochez une nouvelle carte « Médiation » dans la « Base militaire » de votre choix.
- Mélangez la pile et la défausse des cartes « Attaque ».

Copyright© 2022 Ultimediation®
Tous droits réservés.
Pour recopier ce document (tout ou partie) l'accord écrit de Ultimediation SARL est nécessaire.