

RÈGLES

James Firnhaber



# TESSERACT™



James Firnhaber

# TESSERACT™

## RAPPORT DE SITUATION

Cela fait 6 jours que le Tesseract est apparu dans le ciel, juste au-dessus du pôle Nord magnétique. D'abord de la taille d'un pâté de maisons, il se condense progressivement, s'effondrant sur lui-même. Il tient maintenant dans la paume d'une main.

La Terre est au bord de l'annihilation. La puissance du Tesseract ne cesse de s'accroître. Il est désormais sur le point d'implorer pour reconfigurer l'espace-temps au gré de ses créateurs, ce qui réduirait notre planète en poussière. Ensemble, les plus grands esprits de notre monde œuvrent sans relâche pour contrôler et confiner cette menace.

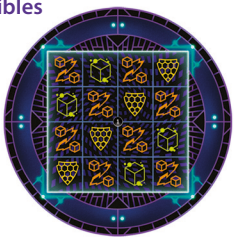
L'humanité parviendra-t-elle à contrer le Tesseract ou sombrera-t-elle dans l'oubli ?  
Seul le temps nous le dira.

## MATÉRIEL

Un jeu coopératif de manipulation de dés.



4 socles réversibles



1 plateau tournant

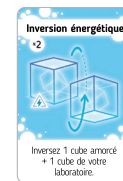


64 dés à 6 faces



(16 cubes de chaque couleur)

41 cartes Recherche



16 de niveau 2 (N 2)



14 de niveau 3 (N 3)



11 de niveau 4 (N 4)

9 cartes Confinement



2 supports de plateforme

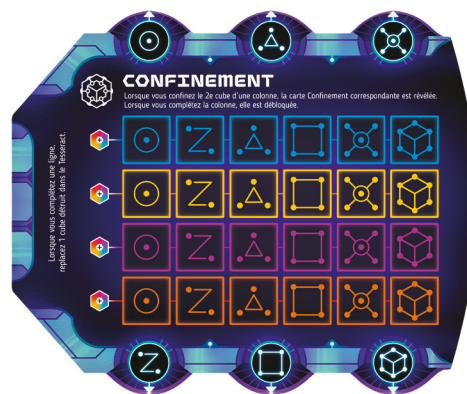
1 aide de mise en place des dés



11 cartes Scientifique



1 plateau Plateforme



1 plateau Confinement

1 jeton Brèche



1 fiche Brèche

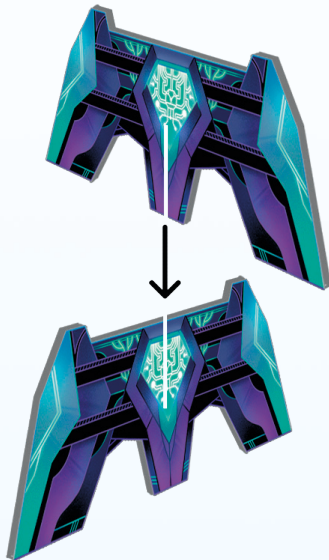
4 jetons Action



4 fiches Labo

## 1.

Imbriquez les deux supports de plateforme, comme indiqué ci-contre.

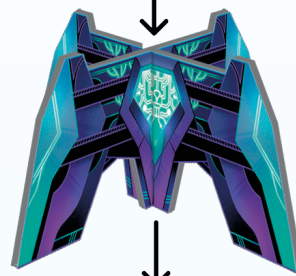
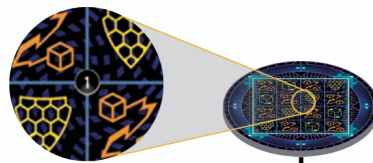


## 2.

Placez le socle choisi (voir ci-dessous) sur le plateau tournant.

Posez le plateau tournant sur les supports de plateforme.

Placez la plateforme assemblée sur le plateau Plateforme.



## 3.

Positionnez l'aide de mise en place sur le socle.

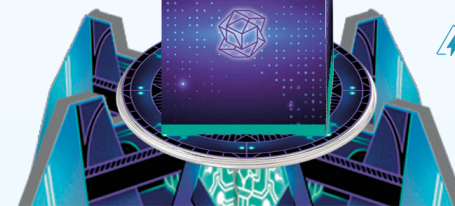
Remplissez-la avec les 64 dés de façon à créer un cube sur 4 étages. Assurez-vous que les cubes recouvrent bien chaque étage avant d'installer les étages suivants.

Retirez doucement l'aide de mise en place.



**ATTENTION :**

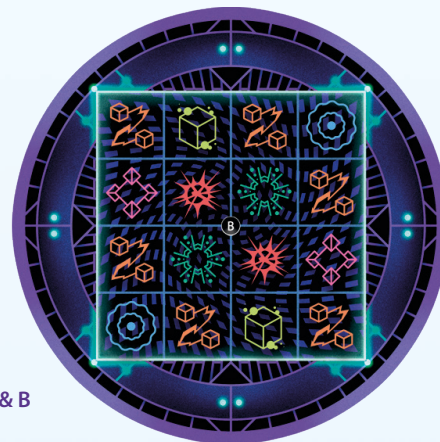
Évitez toute rotation brusque du plateau pour que le Tesseract ne s'effondre pas.



⚡ Si des cubes tombent de la plateforme pendant la mise en place ou la partie, remplacez-les en essayant de vous remémorer leur emplacement et leur valeur initiale.



Base 2 & B



Les numéros des socles correspondent à leur niveau de difficulté. Les lettres correspondent aux variantes de ce niveau.

### DIFFICULTÉ / VARIANTE :

Le jeu comprend 4 socles réversibles. Chaque socle correspond à un niveau de difficulté précis. Le recto et le verso d'un même socle proposent deux variantes de ce même niveau de difficulté.

Le socle 1 est recommandé pour une première partie, notamment pour des personnes peu habituées aux jeux coopératifs ou plus jeunes.

À l'inverse, si les jeux mêlant coopération et stratégie n'ont plus de secrets pour vous, n'hésitez pas à commencer directement avec le socle 2. Une fois un socle réussi, essayez sa variante ou mettez votre équipe au défi en vous attaquant au socle suivant.

Retrouvez l'ensemble des symboles des socles page 8 ainsi que des pistes pour ajuster encore davantage le niveau de difficulté page 10.

# MISE EN PLACE

Placez les cubes amorcés sous l'icône correspondante.

Zone d'amorçage



Mise en place pour  
2 scientifiques

1. Installez le plateau Plateforme, avec la plateforme et le Tesseract assemblés, au centre de la table. Placez le plateau Confinement à côté.
2. Mélangez les cartes Confinement et placez-en une, face cachée, devant chaque icône du plateau Confinement. Mettez les cartes restantes de côté, elles ne seront pas utilisées pendant la partie.
3. Séparez les cartes Recherche par niveau. Mélangez chaque paquet séparément pour former 3 pioches face cachée à côté du plateau Confinement.
4. Placez la fiche Brèche sous le plateau Confinement. Positionnez le jeton Brèche sur la case 0.
5. Donnez à chaque personne 1 fiche Labo et 1 jeton Action. Le jeton vous permettra de suivre les actions restantes lors de votre tour.
6. Mélangez les cartes Scientifique et distribuez-en une à chaque personne. Placez-les à côté des fiches Labo. Elles représentent les scientifiques que vous incarnez. Lisez leur capacité et action spéciale à voix haute.

Nous vous conseillons de les attribuer aléatoirement pour varier au fil des parties, mais vous pouvez également choisir les membres de votre équipe de recherche.

**MODE SOLO :** installez 2 fiches Labo, chacune associée à une carte Scientifique. Vous incarnerez chaque scientifique tour à tour.

7. Distribuez 1 carte Recherche N 2 à chaque personne, à placer face visible sous sa carte Scientifique.
8. Demandez à chaque personne de choisir 1 cube (dé) présent sur l'un des coins supérieurs du Tesseract avant de le lancer et de le placer sur sa fiche Labo.
9. Retirez maintenant 2 cubes supplémentaires du Tesseract :
  - 1 à 2 scientifiques :** les cubes des coins supérieurs restants.
  - 3 scientifiques :** le cube du coin supérieur restant, puis le cube de plus basse valeur des coins de l'étage inférieur.
  - 4 scientifiques :** le cube de plus basse valeur des coins de l'étage inférieur puis le cube juste sous lui.

Lancez ces cubes et placez-les dans la zone d'amorçage (joutant le plateau Plateforme), alignés avec l'icône correspondante. Ils sont maintenant amorcés.

## MISE EN PLACE TERMINÉE

## BUT DU JEU :

TESSERACT est un jeu coopératif où les joueurs et joueuses incarnent des scientifiques. Votre équipe d'exception a été sélectionnée pour tenter de neutraliser le Tesseract. Une fois entièrement amorcé, il déchirerait l'espace-temps, entraînant la destruction de notre monde.

**Vous RÉUSSISSEZ** si vous parvenez à confiner 1 cube de chaque couleur et valeur, remplissant les 24 cases du plateau Confinement.

**Vous ÉCHOUEZ** si l'une de ces deux situations se produit :

- le dernier cube du Tesseract est retiré ;
- une 7<sup>e</sup> brèche se forme.

## DÉROULEMENT D'UN TOUR :

La personne la plus à l'aise avec les règles, ou qui a regardé l'heure en dernier, joue en premier.

Les scientifiques jouent à tour de rôle dans le sens horaire. Un tour est divisé en deux phases : la phase **Action** et la phase **Menace**.

La phase **Action** vous permet d'effectuer 3 actions et de jouer autant de cartes Recherche de votre main que souhaité. Lors de la phase **Menace**, retirez 1 cube du Tesseract, lancez-le et placez-le dans la zone d'amorçage, en appliquant toute brèche éventuelle.

Gardez à l'esprit que vous perdez la partie si vous atteignez 7 brèches. Surveillez donc bien la zone d'amorçage.

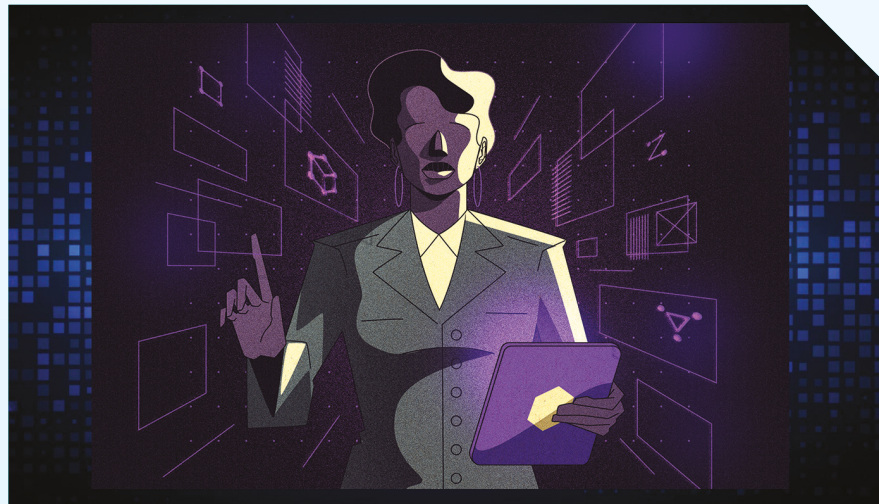
Une fois la phase Menace terminée, y compris la résolution de tout événement déclenché par le socle (voir Événements, p. 8), le tour passe à la personne suivante.

## COMMUNICATION :

Vous pouvez communiquer librement tout au long de la partie, qu'il s'agisse de partager vos intentions ou de demander de l'aide.

Votre main est posée devant vous face visible, de façon que toute l'équipe en ait connaissance. Prenez bien en compte les conseils des autres scientifiques afin d'avoir une vision globale.

Seule une réelle coordination vous permettra d'optimiser chaque tour et de l'emporter. La décision finale revient toujours à la personne dont c'est le tour, et ne peut pas être contestée.



# 1. PHASE ACTION

Lors de la phase Action, effectuez 3 actions au choix. Vous pouvez accomplir des actions différentes ou répéter la même action plusieurs fois. Vous pouvez également jouer autant de cartes Recherche de votre main que vous le souhaitez. Cela ne compte pas comme une action. Utilisez votre jeton Action pour suivre le nombre d'actions restantes.

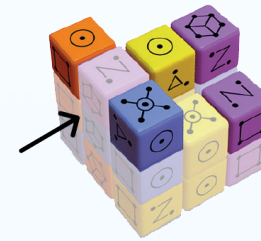
## PRÉLEVER :

Prenez un cube amovible du Tesseract et placez-le sur un emplacement vide de votre fiche Labo, sans changer sa valeur.

Un cube est considéré comme amovible si au moins trois de ses faces sont visibles (y compris sa face supérieure).

Si un cube a moins de trois faces visibles, il ne peut pas être prélevé. Il n'est pas possible d'interagir avec les cubes non amovibles du Tesseract, qu'il s'agisse d'actions de scientifiques ou de l'amorçage.

Les cubes grisés ne sont pas amovibles.

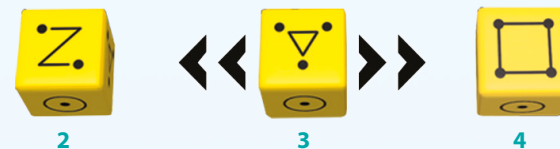


## CALIBRER :

Augmentez ou diminuez de 1 la valeur d'un cube dans votre laboratoire OU dans la zone d'amorçage.

**Exemple :** ce cube de valeur 3 peut être calibré sur 2 ou 4.

**Remarque :** un 6 ne peut pas être transformé en 1, et inversement.



La valeur des cubes est indiquée par le nombre de points sur l'icône.

Calibrer les cubes de votre laboratoire vous aide à composer des séries ou suites valides pour l'action Confiner. Calibrer des cubes de la zone d'amorçage vous aide à réduire le risque de brèches.

**Exception :** dans la zone d'amorçage, un cube de valeur 1 peut être calibré sur 0. Il est alors détruit.

## TRANSFÉRER :

Déplacez un cube depuis votre fiche Labo sur un emplacement vide d'un autre laboratoire OU depuis un autre laboratoire sur votre fiche Labo. Faire circuler des cubes évite parfois d'en prélever du Tesseract. Cela peut avoir un impact non négligeable.

**Remarque :** l'autre scientifique doit donner son accord avant tout transfert.

## ÉTUDIER :

Défaussez une carte Recherche de votre main et piochez-en une du niveau supérieur.

**Exemple :** cette carte Recherche N 2 peut être défaussée pour piocher une carte N 3.



## CONFINER :

Cette action est la plus importante : chaque cube que vous confinez vous rapproche un peu plus de la victoire. C'est également la seule façon d'obtenir de nouvelles cartes Recherche.

### Protocole de confinement

1. Vérifiez que vous avez constitué une série ou une suite de cubes valide dans votre laboratoire.

- SÉRIE : cubes d'une même valeur (ex. 1, 1, 1).
- SUITE : cubes qui se suivent (ex. 3, 4, 5).

Les cubes présents sur une fiche Labo peuvent être réorganisés librement.

Une série ou une suite de cubes n'est valide que si :

- elle comprend au minimum 3 cubes, ET
- elle rassemble des cubes de même couleur OU de couleurs différentes.



2. Choisissez l'un des cubes de cette série ou de cette suite valide. Placez-le sur l'emplacement correspondant à la fois à sa couleur et à sa valeur sur le plateau Confinement. Le plateau Confinement ne peut accueillir qu'un seul cube d'une même couleur et valeur.



3. Contrôlez la zone d'amorçage. Si elle contient un cube strictement identique (de la même couleur ET valeur) au cube qui vient d'être confiné, détruisez le cube amorcé. Seul un cube peut être détruit par action Confiner, même si plusieurs cubes correspondent.



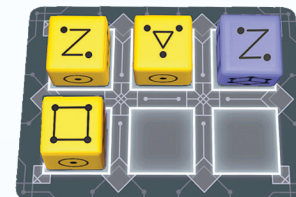
**Astuce :** si la zone d'amorçage ne contient aucun cube identique mais un cube de même couleur d'une valeur proche, tentez de le calibrer pour qu'il corresponde à la valeur souhaitée, avant d'effectuer l'action Confiner pour le détruire.

4. Relancez vos cubes en échange d'une carte Recherche (facultatif).

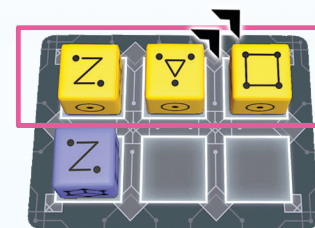
Relancez les cubes restants de votre série ou suite (présents sur votre fiche Labo). Piochez une carte Recherche d'un niveau correspondant au nombre de cubes lancés. Remplacez les cubes avec leur nouvelle valeur dans votre laboratoire. Cette étape est facultative. En effet, vous pouvez préférer conserver les cubes en l'état pour faciliter vos prochaines actions ou confinements.

### Exemple d'action Confiner :

Karen possède 4 cubes sur sa fiche Labo. Elle peut les réorganiser librement.



Elle crée ainsi une suite de 3 cubes jaunes (2, 3, 4) et effectue l'action Confiner. Elle sélectionne le 3 jaune.



Elle le place sur l'emplacement correspondant du plateau Confinement.



La zone d'amorçage contient un cube identique. Ce dernier est donc détruit et retiré du jeu (voir Amorçage, p. 8).

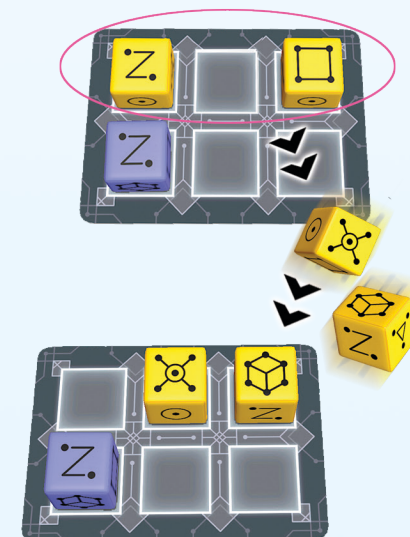


Karen pourrait choisir de conserver ses deux cubes tels quels, en espérant par exemple obtenir au prochain tour un 2 d'une couleur différente.

Elle choisit cependant de relancer les deux cubes jaunes qui lui ont servi pour sa suite. Cela lui permet de piocher une carte Recherche N 2.

**Remarque :** le cube bleu ne peut pas être relancé puisqu'il ne faisait pas partie de la suite.

Karen remplace les cubes sur sa fiche Labo.



**APPROFONDIR :**

Chaque scientifique possède une expertise unique, matérialisée par une action et une capacité indiquées sur sa carte Scientifique.

Lorsque vous planifiez vos 3 actions du tour, n'oubliez pas cette action et cette capacité. Elles peuvent faire la différence.

**Structure d'une carte Scientifique**



← Capacité permanente

← Action individuelle

La capacité permanente s'applique systématiquement, sans dépenser d'action (mais elle peut être liée à une action précise).

Certaines capacités permanentes peuvent être utilisées plusieurs fois par tour. Lorsque ce n'est pas le cas, c'est précisé si ce n'est pas évident.



Plusieurs scientifiques possèdent une expertise axée sur le soutien et le travail d'équipe, indiquée par un losange dans le coin inférieur de leur carte. Ainsi, l'ingénieure en transport se concentre sur la transmission : prendre des cubes, les calibrer et les faire circuler d'un laboratoire à l'autre.

**Remarque :** selon votre style de jeu, ces rôles peuvent vous paraître moins actifs ou inintéressants. N'hésitez pas à changer de scientifique. Nous vous invitons cependant à ne PAS considérer ces rôles comme accessoires et à en intégrer dans votre équipe.

**CARTES RECHERCHE :**

Pendant votre phase Action, vous pouvez jouer autant de cartes Recherche de votre main que vous le voulez.

Pour jouer une carte, résolvez son effet puis défaussez-la. Ces cartes peuvent être jouées avant, pendant ou après vos actions. Cela ne compte pas comme une action, mais est considéré comme une action GRATUITE.

Il n'y a pas de limite de cartes en main.

Cependant, il y a un nombre limité de cartes. Lorsqu'une pioche est épuisée, les cartes ne sont pas remélangées. Il n'est juste plus possible d'obtenir de cartes Recherche de ce niveau.

Sauf indication contraire, vous ne pouvez pas les jouer pendant une phase Menace. Vous ne pouvez pas non plus les donner à d'autres scientifiques ou les jouer pendant un autre tour que le vôtre.



Les cartes Recherche sont séparées en 3 pioches, une par niveau. Plus le niveau est élevé, plus l'effet est important. Les cartes N 4 (roses) sont particulièrement puissantes.

**Remarque :** il n'y a pas de cartes N 1, puisque le niveau dépend du nombre de cubes restants après une action Confiner et il y en a presque toujours au moins 2.

**Astuce :** chaque niveau est presque deux fois plus puissant que le niveau précédent. Ne sous-estimez pas l'importance des cartes N 4 ou de l'action Étudier pour obtenir des cartes plus puissantes.

**MOTS CLÉS :**

Vous rencontrerez certains termes spécifiques sur les cartes Recherche ou Scientifique. Voici leur signification :

**DÉTRUIRE :** retirez un cube du jeu. Placez les cubes détruits de côté, certaines actions les utilisent.

**REPROGRAMMER :** modifiez librement la valeur d'un cube (de 1 à 6).

**INVERSER :** retournez le cube sur sa face opposée (ex. un 6 devient un 1).

**RESTRUCTURER :** déplacez un cube amovible dans le Tesseract. Le Tesseract ne peut jamais dépasser 4 étages.

**Remarque :** un cube replacé sur le socle réactivera l'événement associé lorsqu'il sera retiré.



## 2. PHASE MENACE

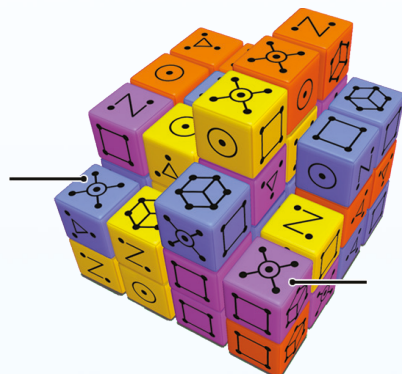
Pendant la phase Menace, le Tesseract ne cesse de se reconfigurer jusqu'à être prêt à implorer. Un cube est amorcé systématiquement à chaque tour.

### AMORÇAGE :

Identifiez le cube amovible le plus bas en hauteur et en valeur en faisant pivoter le Tesseract. L'emplacement l'emporte sur la valeur. Si les cubes les plus bas ont la même valeur, vous pouvez choisir quel cube amorcer.

#### Exemple d'égalité :

Les scientifiques ont ici le choix entre le 5 violet et le 5 bleu. Attention, le 2 jaune ne peut pas être amorcé puisqu'il n'est pas amovible.



Prenez ce cube et lancez-le. Placez-le ensuite dans la zone d'amorçage, sous l'icône correspondant à sa nouvelle valeur.

Lancez le cube choisi et placez-le dans la zone d'amorçage.



Si la zone d'amorçage contient alors 3 cubes ou plus d'une même valeur, une brèche se produit. Avancez le jeton Brèche d'une case sur la piste correspondante. La fin se rapproche !

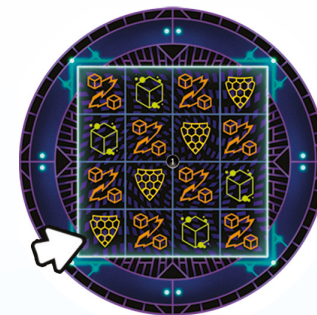
**Rappel :** l'action Calibrer peut entraîner la présence de 3 cubes ou plus d'une même valeur dans la zone d'amorçage pendant la phase Action. Cela ne crée PAS de brèche. Elle permet notamment de concentrer les risques sur une seule valeur au lieu de plusieurs. Calibrer un quatrième ou cinquième cube sur une même valeur peut également s'avérer intéressant selon les situations ou les scientifiques.

Prenez garde, cependant ! Lors de la phase Menace, si la zone d'amorçage compte 6 cubes ou plus de même valeur, deux brèches se produisent.



### ÉVÉNEMENTS :

Retirer le dernier cube d'une colonne du Tesseract révèle un symbole sur le socle. Déclenchez immédiatement l'événement associé. Cela se produit principalement lors de la phase Menace, mais peut également survenir pendant la phase Action.



### EFFETS DES ÉVÉNEMENTS :

Si tous les événements du socle sont préjudiciables, certains sont bien plus redoutables que d'autres. Nous vous conseillons de retarder au maximum leur déclenchement. Les 4 niveaux de difficulté des socles dépendent du nombre et du type d'événements qu'ils comprennent.



**ACCÉLÉRATION :** détruisez le cube amovible le plus bas du Tesseract. *Certes moins périlleux, il précipite néanmoins votre fin.*



**BOUCLIER :** relancez le cube amorcé de plus basse valeur. *Gare aux brèches inattendues.*



**RÉACTION EN CHAÎNE :** amorcez le cube amovible le plus bas du Tesseract. *Et oui, cela signifie potentiellement révéler un autre événement.*



**FISSION :** amorcez le cube amovible le plus bas du Tesseract ET un cube détruit pris au hasard. *Ajouter deux cubes dans la zone d'amorçage peut être dévastateur. Dégagez au maximum la zone d'amorçage pour compenser.*



**DÉCHARGE ÉLECTROSTATIQUE :** relancez les cubes de tous les laboratoires, sauf un. *Si cela peut parfois tourner à votre avantage, le plus souvent cela ruinera vos efforts.*



**IMPULSION ÉLECTROMAGNÉTIQUE :** relancez les cubes de TOUS les laboratoires.



**INTERPHASE :** augmentez de 1 les cubes amorcés de valeur PAIRE. *Un événement périlleux qui peut entraîner plusieurs brèches. Régulez encore plus attentivement la zone d'amorçage.*



**ONDE DE CHOC :** détruisez l'ensemble des cubes de TOUS les laboratoires de même valeur que le dernier cube amorcé. *Perdre l'ensemble des cubes d'une même valeur peut vous coûter cher.*



## 2. PHASE MENACE

### LIMITER LES RISQUES DE BRÈCHE :

Plus les cubes s'accumulent dans la zone d'amorçage, plus les risques de brèche augmentent. La réussite de votre mission dépend entièrement de votre aptitude à surveiller et réguler cette zone.

Si aucune action de base ne permet de retirer simplement des cubes amorcés, d'autres manœuvres peuvent être entreprises pour réduire les risques.

- Effectuez l'action Calibrer sur un cube amorcé de valeur 1 pour le détruire en le faisant tomber à 0. Baissez ainsi petit à petit la valeur des cubes jusqu'à finalement les détruire.
- Tirez parti de l'action Calibrer pour répartir au maximum les cubes amorcés. Deux cubes de même valeur dans la zone d'amorçage représentent une menace imminente. Parfois, les calibrer à la hausse plutôt qu'à la baisse est plus judicieux.
- Optimisez l'action Confiner pour réussir à détruire par la même occasion un cube amorcé de même couleur et valeur. Cet effet s'applique dès qu'un cube est confiné, qu'il s'agisse d'une action ou de l'effet d'une carte.
- Exploitez le potentiel des cartes Recherche, Confinement et Scientifique. Certaines permettent de modifier, de détruire ou de manipuler des cubes dans la zone d'amorçage.

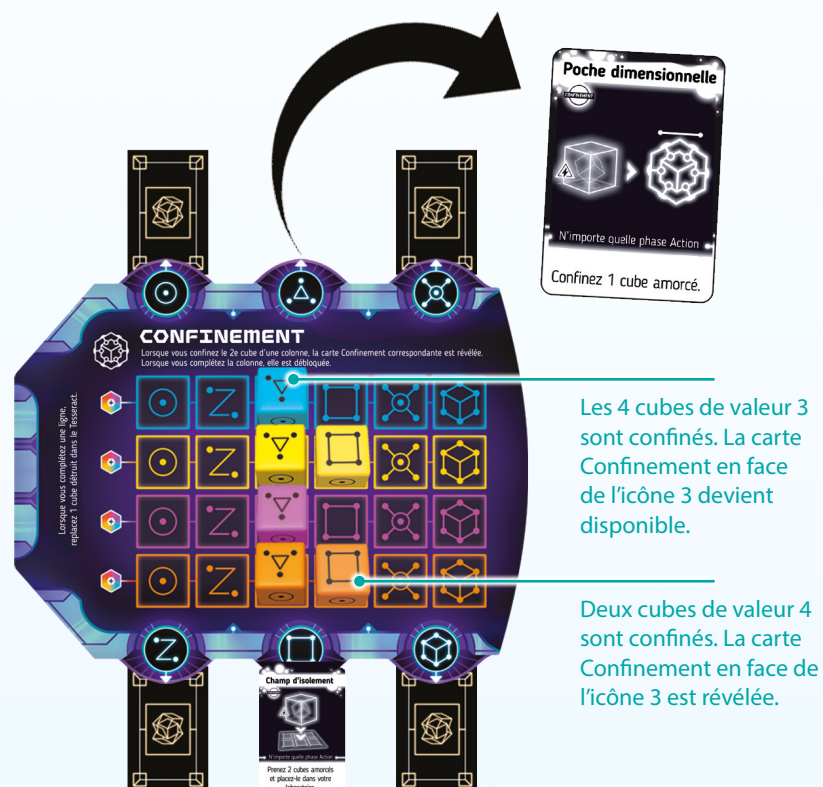
Une fois la phase Menace terminée,  
le tour passe à la personne suivante.



### BONUS DE CONFINEMENT :

Au fur et à mesure que vous confinez des cubes, vous débloquez des technologies supplémentaires.

En effet, 6 cartes sont réparties autour du plateau Confinement. Si elles sont similaires aux cartes Recherche, ces cartes Confinement peuvent être jouées lors de N'IMPORTE QUELLE phase Action et sont bien plus puissantes. Vous les obtenez en complétant la colonne du plateau Confinement correspondant à l'icône sous laquelle elles sont placées.



Dès que 2 cubes sont placés dans une même colonne, la carte Confinement associée est retournée face visible.

Vous pouvez prendre connaissance de son effet mais pas l'utiliser. Dès que les 4 cubes sont placés dans une colonne, la carte Confinement correspondante est débloquée. Placez-la à portée de l'ensemble des scientifiques. Elle peut être jouée par n'importe quelle personne pendant sa phase Action. La carte est ensuite défaussée.

De même, lorsque vous complétez une ligne (6 cubes d'une même couleur de 1 à 6), prenez le cube détruit de votre choix. Lancez-le et posez-le sur l'emplacement de votre choix du Tesseract.

Quelques cubes en plus dans le Tesseract pourraient bien faire la différence entre échec et succès.



## FIN DE LA PARTIE :

Vous RÉUSSISSEZ si vous parvenez à remplir les 24 cases du plateau Confinement avec un cube de chaque couleur et valeur.  
Vous avez réussi à désactiver le Tesseract et à sauver le monde de l'annihilation.

Vous ÉCHOUEZ si le jeton Brèche atteint la dernière case de la piste.  
La 7<sup>e</sup> brèche déchire l'espace-temps et signe votre fin.

Vous ÉCHOUEZ également s'il ne reste plus aucun cube dans le Tesseract au début d'une phase Menace.  
Le Tesseract implose et réduit la planète en cendres.

## FAQ :

Q : si la zone d'amorçage contient 3 cubes ou plus d'une même valeur après des actions de scientifiques, est-ce qu'une brèche se produit ?

R : non. Les brèches surviennent uniquement lors d'événements ou de phases Menace.

Q : si le dernier cube d'une colonne est retiré du Tesseract lors d'une phase Action, est-ce que l'événement se déclenche immédiatement ?

R : oui. Un événement est appliqué dès qu'il est révélé, indépendamment de la phase ou de l'action en cours.

Q : si des cubes tombent du Tesseract, que faut-il faire ?

R : il ne s'agit pas d'un jeu de dextérité. Reformez le Tesseract du mieux que vous pouvez.

Si vous vous souvenez de la valeur et de l'emplacement des cubes, tant mieux. Sinon, tant que le nombre de cubes du Tesseract reste le même, cela ne devrait pas affecter la partie.

## AJUSTER LA DIFFICULTÉ :

La difficulté est principalement déterminée par le socle choisi. Cependant, une fois votre équipe experte en la matière, les règles suivantes pourraient vous mettre au défi.

- **Commencer sans carte Recherche :** à la base, aucune carte Recherche n'était distribuée lors de la mise en place. Retirer ces cartes limite le nombre d'actions disponibles en début de partie et peut rendre la mission bien plus périlleuse (une partie de notre équipe préfère d'ailleurs cette variante).
- **Amorcer plus de cubes à la mise en place :** en retirant 1 ou 2 cubes supplémentaires du Tesseract et en les plaçant dans la zone d'amorçage, vous courrez le risque que des brèches surviennent très rapidement ET réduisez le nombre de cubes du Tesseract. Une variante réservée aux plus téméraires.

## CRÉDITS



**CONCEPTION :** James Firnhaber

**ILLUSTRATIONS :** Denis Frietas

**CONCEPTION GRAPHIQUE :** James Firnhaber

**DÉV. ET CONCEPTION GRAPHIQUE :** Curt Covert

**KICKSTARTER :** Jondi Soper et OP-Duty Ninja

**RÉDACTION DES RÈGLES :** Linda Baldwin et Curt Covert



**VERSION FRANÇAISE PAR :** Don't Panic Games

**PRÉSIDENT :** Cedric Littardi

**DIRECTEUR ÉDITORIAL :** Sébastien Rost

**CHEF DE PROJET :** Nicolas Lion

**TRADUCTION :** Séverine George

et Pauline Benignus (SG Traduction)

**ADAPTATION GRAPHIQUE :** Vincent Joassin

**CORRECTION :** Mélissa Veludo

**COMMUNICATION :** Julie Debonne

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

Distribution en Europe :

Asmodee Group, 18 rue Jacqueline Auriol

Quartier Villaroy, BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex, France



Adresses sur [quefairedemesdechets.fr](http://quefairedemesdechets.fr)

© 2023 Smirk & Dagger Games. Tous droits réservés.  
30 Lyrical Lane, Sandy Hook, CT 06482, États-Unis





# THE SECRET



## RÉSUMÉ

*Les scientifiques jouent à tour de rôle (phase Action + phase Menace)  
dans le sens des aiguilles d'une montre.*

### 1. Phase ACTION

Effectuez 3 actions ET jouez autant de cartes Recherche de votre main que souhaité. Vous pouvez les accomplir dans l'ordre de votre choix et répéter la même action plusieurs fois.

- **Prélever** : prenez un cube amovible du Tesseract et placez-le dans votre laboratoire.
  - **ÉVÉNEMENT** : si un symbole est révélé, déclenchez l'événement associé.
- **Calibrer** : augmentez ou diminuez de 1 la valeur d'un cube dans votre laboratoire ou dans la zone d'amorçage.
  - Un cube de valeur 1 peut être calibré sur 0. Il est alors détruit.
- **Transférer** : déplacez un cube depuis votre fiche Labo sur un autre laboratoire OU depuis un autre laboratoire sur votre fiche Labo.
- **Étudier** : défaussez une carte Recherche de votre main et piochez-en une du niveau supérieur.
- **Confiner** : placez un cube issu d'une série ou suite valide sur le plateau Confinement.
  - **Contrôlez la zone d'amorçage** : si elle contient un cube identique au cube qui vient d'être confiné, détruisez-le.
  - **Obtenez une carte Recherche (facultatif)** : relancez les cubes restants pour piocher une carte Recherche d'un niveau correspondant au nombre de cubes lancés.
- **Approfondir** : appliquez l'effet de votre action individuelle.

**\*\* Si à la fin d'une phase Action le plateau Confinement est complété, vous RÉUSSISSEZ.**

### 2. Phrase MENACE

**\*\* Si au début d'une phase Menace il ne reste aucun cube dans le Tesseract, vous ÉCHOUÉZ.**

- **Amorçage** : identifiez le cube amovible le plus bas en hauteur et en valeur du Tesseract. Prenez ce cube, lancez-le et placez-le dans la zone d'amorçage, sous l'icône correspondant à sa nouvelle valeur.
- **Brèche** : si la zone d'amorçage contient 3 cubes ou plus de même valeur, avancez le jeton Brèche de 1 case. Si elle contient 6 cubes ou plus de même valeur, avancez le jeton Brèche de 2 cases.

**\*\* Si le jeton Brèche atteint la case 7, vous ÉCHOUÉZ.**

- **ÉVÉNEMENT** : si un symbole est révélé, déclenchez l'événement associé.