

LUM42



NOTRE MISSION EST CLAIRE :
SE RENDRE DANS **LUM42**, GALAXIE
À L'ORIGINE DU GRAND ÉCLAT.
QUEL ÉQUIPAGE RÉUSSIRA À
RÉCUPÉRER LE PLUS DE LUMIÈRE
POUR GARANTIR SA SUPRÉMATIE
DANS L'UNIVERS ?

◆ RÈGLES DU JEU

SYNOPSIS

DOCUMENT OFFICIEL SUR LE GRAND ECLAT

Le Grand Éclat découle d'un cataclysme inconnu. Cette explosion d'ampleur cosmique a généré une lumière inhabituelle, qui s'est propagée dans tout l'univers.

La nature de cette lumière est exceptionnelle et a suscité un intérêt marqué au sein de la communauté scientifique. Sa composition et sa structure semblent bien au-delà de la compréhension actuelle. Cette lumière tangible offre des propriétés inexplorées et ouvre de nouvelles opportunités pour révolutionner divers secteurs technologiques.

Ses implications sont particulièrement remarquables dans les domaines de la création d'énergie et de l'amélioration de l'armement.

Cependant, la rareté de cette ressource lumineuse soulève des préoccupations majeures. La quête effrénée pour exploiter cette lumière dans toute la galaxie va sûrement engendrer une compétition intense entre l'Empire Gotharik et les factions qui espèrent le faire tomber.

Redship Provecta, en tant qu'entreprise technologique de premier plan, surveille attentivement l'évolution de cette situation et travaille activement à trouver des solutions pour prévenir les conflits potentiels et garantir une utilisation responsable de cette ressource rare et précieuse.

**REDSHIP
PROVECTA**

JOURNAL D'ELYSIA

Aujourd'hui, ma vie a pris un tournant inattendu, m'emportant dans un monde d'intrigues et de découvertes stupéfiantes. Redship, le créateur de Redship Provecta, m'a confié son plus grand secret. Un secret qui pourrait renverser l'ordre de cet univers.

Je ne peux m'empêcher de regarder l'échantillon de lumière qui scintille sur mon bureau. Cette mystérieuse lumière, jamais je n'aurais cru qu'elle puisse détenir un pouvoir si incommensurable... Redship est le seul scientifique à avoir percé son véritable potentiel.

Alors que l'Empire Gotharik en détient la majorité, l'Alliance Kobalt, le groupe Foldas, et l'escadron Blackblood se livrent une lutte acharnée pour en obtenir ne serait-ce qu'une once. Des populations entières sont sacrifiées au nom de cette lumière. À quels desseins ? Améliorer l'armement... Améliorer l'industrie... Créer de nouvelles énergies... Ces empires sont tellement à côté de la plaque.

Redship a réussi à transformer cette lumière en une solution aussi lumineuse que liquide. Elle confère à ceux qui la consomment des capacités extraordinaires, remodelant leur ADN pour les élever à la perfection. Quand je l'ai vue, j'ai cru accueillir l'univers tout entier dans mes veines. Cette transformation, bien que temporaire, va au-delà de l'entendement.

J-3 AVANT L'EXPÉDITION

Baptisée LUM42, Redship a découvert la galaxie à l'origine du Grand Éclat. Là-bas, tout indique que la lumière est une ressource quasiment illimitée.

Je fais désormais partie de l'équipage soigneusement sélectionné par Redship pour cette mission cruciale. Notre objectif est limpide : nous diriger vers LUM42 et collecter la plus grande quantité de lumière, pour la transformer.

Ce voyage vers l'inconnu commence aujourd'hui, et je suis à la fois excitée et terrifiée. Mes réflexions s'achèvent ici, alors que je me prépare à affronter pour la première fois l'univers.

JOUR 1

Aujourd'hui a marqué le début de notre aventure dans l'inconnu. Je suis la plus jeune de l'équipage, et ma création artificielle par Redship suscite naturellement la curiosité de mes compagnons. Cette particularité m'a aidée pour entamer de nombreux échanges intéressants.

J'ai partagé un moment convivial autour d'une table de cartes avec Envador, notre chef d'expédition. Il est surprenant de découvrir qu'une entreprise telle que Redship Provecta ait pu recruter des individus de sa trempe. Ce mercenaire a libéré une galaxie de l'emprise des Gotharik. Certes, ce système a fini par sombrer quelques années plus tard, mais ça n'enlève rien à son exploit.

Notre équipage est aussi éclectique qu'exotique. Chacun apportant une expertise unique à cette mission. J'attends avec impatience de les voir à l'œuvre, de découvrir leurs compétences et de forger des liens au cours de cette expédition.

Cependant, ces mots pourraient bien être mes derniers pendant un certain temps. Aujourd'hui, nous avons prévu d'entrer en cryosommeil. Une période de sommeil artificiel s'annonce, et l'incertitude plane quant à ce qui nous attend à notre réveil. J'espère sincèrement qu'aucun incident ne surviendra pendant cette période.

JOUR 155

Aujourd'hui marque la fin d'une longue période de 154 jours, 14 heures et 31 minutes de cryosommeil.

Le réveil de cette torpeur artificielle est une expérience indescriptible. La sensation est difficile à décrire. La faim tenaille l'estomac, le corps fonctionne au ralenti, et une nausée tenace s'insinue.

À peine ai-je avalé ma ration que celle-ci s'est retrouvée éparpillée sur le sol, devant mes camarades hilares. Il semble que cet effet soit inévitable lors de la première sortie de cryosommeil. Drokmar, notre leader pour la collecte, m'a partagé sa propre expérience, déclarant qu'il avait eu du mal à contrôler sa vessie lors de ses premières sorties. Tout bien considéré, je préfère encore le vomissement à l'incontinence...

JOUR 156

Aujourd'hui, nous avons atteint LUM42. Je suis restée sans voix devant sa splendeur. Les couleurs chatoyantes de LUM42 créent un tourbillon de teintes inédites, une mosaïque hypnotique qui rivalise avec les plus beaux mirages d'un désert. Et je ne parle même pas des lumières. Elles virevoltent à travers le vide intersidéral, pulsent d'une manière indescriptible, comme si la galaxie elle-même battait au rythme d'une mélodie cosmique. Les mots peinent à décrire cette beauté.

JOUR 162

La récolte a officiellement débuté hier, et je suis impressionnée par la maîtrise de nos récolteurs. Chacun d'entre eux démontre un professionnalisme exemplaire. Il est impossible de ne pas mentionner Drokmar, dont le travail acharné équivaut à celui de deux personnes.

Cependant, mon coup de cœur revient à Oris. Il peut sembler un peu simple d'esprit à première vue, mais sa compagnie est des plus divertissantes. J'espère que son retour après sa récolte se fera en toute sécurité. En explorant les différentes planètes de LUM42, l'incertitude règne quant à ce qui pourrait nous arriver...

J'ai remarqué que ces planètes possèdent des spectres lumineux qui leur sont propres. Contrairement à la lumière que nous pouvons collecter dans l'univers, celle de LUM42 révèle de multiples caractéristiques, favorisant des transformations plus ou moins denses. Monaka, notre scientifique de bord, a même identifié des planètes qui nous simplifieront la tâche pour la transformation de cette lumière.

Je ne peux m'empêcher de regarder la lune d'une de ces planètes à travers mon hublot : on ne les a pas encore exploitées, mais je suis certaines qu'elles vont pouvoir contribuer à diversifier notre récolte.

JOUR 170

Aujourd'hui, un événement extraordinaire s'est produit. L'être responsable du Grand Éclat, celui qui a donné naissance à LUM42, l'entité qui régnait en maître sur ces lieux, s'est manifesté. Cet être transcende l'espace et le temps, et manipule LUM42 d'un simple geste. J'avais entendu parler des Natifs qui défient la réalité elle-même, mais jamais je n'aurais imaginé en rencontrer un. Il s'est présenté sous le nom de Lumar.

JOUR 173

Aujourd'hui, Monaka a réussi à tenir une conversation avec le Natif Lumar. Ses révélations sont stupéfiantes : LUM42 n'est qu'une expérience ratée. Le Grand Éclat résulte d'un mélange instable de lumières qui a déclenché une réaction en chaîne, donnant naissance à ce lieu unique et à cette lumière exceptionnelle. Tout cela confirme les hypothèses que notre scientifique avait formulées. La ressemblance frappante entre certaines planètes suggérerait qu'elles provenaient d'un seul et même endroit. Cependant, le mystère persiste quant à ce qui existait avant LUM42, et les intentions de Lumar demeurent énigmatiques.

JOUR 203

Ces derniers jours ont pris une tournure des plus compliquées. L'empire Gotharik, l'alliance Kobalt, le groupe Foldas, et l'escadron Blackblood ont fait leur entrée dans la galaxie LUM42. Nous étions conscients que le calme ne durerait pas éternellement, mais nous espérions bénéficier d'une dizaine de jours de répit. La paisible galaxie LUM42 s'est transformée en un champ de bataille incessant...

JOUR 204

Ces maudits Blackblood nous sont tombés dessus en pleine collecte ! Deux de nos compagnons ont perdu la vie... Je me sens terriblement coupable ! Heureusement, Liroy qui se trouvait aux commandes du vaisseau, a réussi à leur échapper rapidement, minimisant le nombre de morts. Mais la perte de nos amis a lourdement entamé le moral de l'équipage.

JOUR 207

L'heure de la revanche a sonné ! J'ai enfin compris ce qu'Opéris, ce bon à rien, venait faire dans l'équipage. Sur ordre d'Envador, il avait déserté. Il est revenu aujourd'hui. Et le résultat de sa mission est sidérant : toutes les sondes Blackblood ont été mises hors-jeu. Ce type est un véritable as du sabotage. Malgré ce succès, la bataille pour LUM42 fait toujours rage. Il est clair qu'ils ne reculeront devant rien pour nous arrêter. Nous devons rester sur nos gardes, prêts à en découdre avec une détermination sans faille.

JOUR 210

Ce qui devait arriver, arriva. Après des jours de conflits, le Natif Lumar s'est manifesté. D'un revers de la main, il a soumis toutes les puissances militaires. Je n'ai jamais vu l'empire Gotharik aussi démuni ! Lumar a été on ne peut plus clair : il veut éviter la destruction de sa galaxie. Désormais, la récolte de lumière est sous sa supervision. Chaque conflit se doit d'être évité et Lumar n'hésite pas à offrir des ressources pour maintenir la paix en guise de compensation.

JOUR 275

Notre collecte s'est terminée hier, mais je ne pouvais pas me résoudre à retourner auprès de Redship avec les autres membres de l'équipage. Il semblerait que mon père m'ait fait hériter de sa célèbre curiosité.

Depuis ma rencontre avec le Natif Lumar, une seule envie m'habite : découvrir les secrets bien gardés de LUM42. J'ai pris position sur une petite planète, équipée de tout le nécessaire pour mener à bien mes investigations. Je sais que mon équipage reviendra me chercher dans environ 400 jours. Cela me laisse tout le temps nécessaire pour explorer cette énigmatique galaxie.

Mon regard ne peut s'empêcher de se perdre dans le ciel. Les quatre plus grandes puissances de l'univers se livrent toujours une guerre acharnée au sein de la galaxie LUM42. Même si Lumar supervise les conflits, je me dois d'être prudente.

Mon aventure débute aujourd'hui !

Elysia



MATÉRIEL

5 PLATEAUX

- 1 plateau de jeu
- 4 plateaux joueurs

PLATEAU DE JEU



80 CUBES DE LUMIÈRE

Il y a 4 couleurs de lumière (bleu, vert, jaune et rouge).



20 Cubes bleus 20 Cubes verts 20 Cubes jaunes 20 Cubes rouges

64 PIONS

Il y a 4 couleurs de pions (blanc, noir, argenté et doré).

Chaque joueur possède 16 pions de sa couleur :

- 1 vaisseau
- 3 unités de base
- 5 unités spéciales
- 4 sondes
- 1 cube score
- 2 cubes objectif

5 Unités spéciales à débloquer pendant la partie

Vaisseau

4 Sondes

Cube objectif

Cube objectif

Cube Score



3 Unités de base disponibles en début de partie

PLATEAU JOUEUR

28 TUILES PLANÈTE

- 24 planètes (6 de chaque couleur)
- 4 planètes noires



Face lumière ☉

La face lumière des planètes vous permet de collecter de la lumière.



Face énergie ⚡

La face énergie des planètes vous permet de transformer la lumière en énergie (points de victoire).



Recto



Verso



Les Planètes noires possèdent 2 faces énergie.

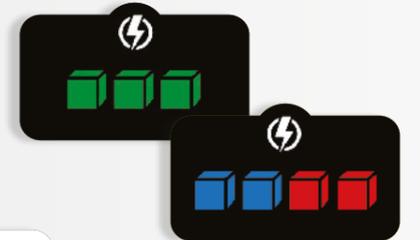
28 JETONS SATELITE

- 12 lunes (3 de chaque couleur)
- 4 lunes blanches
- 12 portails (4 de chaque type)



8 TUILES OBJECTIF

- 1 objectif collecte 📦
- 3 objectifs lumière ☉
- 4 objectifs énergie ⚡



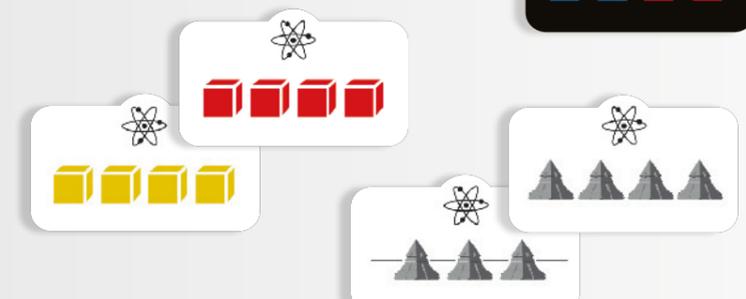
2 JETONS MÉTALLIQUES



Un jeton est utilisé pour le décompte des manches.



Un jeton est utilisé pour désigner le 1^{er} joueur.



MISE EN PLACE

GÉNÉRALE

- ▶ Disposez le **plateau de jeu** au centre de l'espace de jeu et placez un **jeton métallique** sur le 1 de la piste manche.
- ▶ Mélangez les **28 tuiles planète**, puis placez 1 planète au hasard (face lumière) sur chacune des 8 cases autour du centre de la zone spatiale.
Note : la planète noire n'a pas de face lumière et est donc obligatoirement placée sur sa face énergie.
Les planètes restantes forment 4 piles de 5 planètes, posées sur les emplacements prévus du plateau de jeu.
- ▶ Mélangez les **28 jetons satellite**, puis placez 1 jeton au hasard (face visible) sur chaque planète en jeu.
Les jetons restants forment 4 piles de 5 jetons, posées (face visible) sur les emplacements prévus du plateau de jeu.
- ▶ Placez **5 cubes de lumière de chaque couleur** par joueur sur les emplacements prévus du plateau de jeu (à 4 joueurs les 20 cubes de chaque couleur sont placés sur le plateau).
- ▶ Placez **3 tuiles objectif** sur le plateau.
 - ▶ Tirez au sort une des 4 couleurs et placez l'objectif collecte sur l'emplacement de la couleur tirée au sort préalablement.
 - ▶ Mélangez les 3 tuiles objectif lumière et placez-en une au hasard sur l'emplacement prévu du plateau de jeu.
 - ▶ Mélangez les 4 tuiles objectif énergie et placez-en une au hasard sur l'emplacement prévu du plateau de jeu.

JOUEURS

- ▶ Chaque joueur prend **1 plateau joueur** et reçoit tous les **pions** d'une couleur qu'il place sur leur position de départ :
 - ▶ Le pion vaisseau au centre de la zone spatiale.
 - ▶ Les 3 unités de base et les 4 sondes en bas de son plateau joueur.
 - ▶ Les 5 unités spéciales en haut de son plateau joueur.
 - ▶ Les 2 cubes objectifs aux 2 emplacements prévus.
 - ▶ Le cube score sur le 0 de la piste de score.
- ▶ Désignez au hasard le premier joueur, celui-ci prend le **jeton métallique** restant.
La partie peut commencer.



CONCEPTS DE JEU



Le **cube de lumière** est la ressource principale du jeu. Il est collecté par les unités et les sondes.

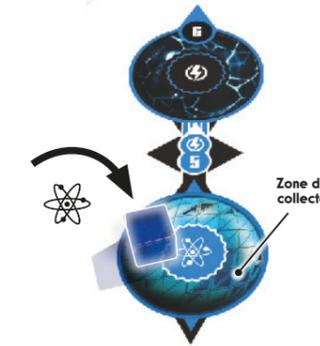
Une fois transformé, le **cube de lumière** devient un **cube d'énergie**.



PRINCIPE DE COLLECTE

La collecte consiste à récupérer de la lumière en utilisant vos unités et vos sondes.

Un cube de lumière est récupéré depuis la réserve du plateau de jeu puis est placé sur la zone de collecte de votre plateau joueur correspondant à sa couleur.



En collectant un cube bleu, vous placez un cube bleu de la réserve sur votre zone de collecte bleue.

PRINCIPE DE TRANSFORMATION

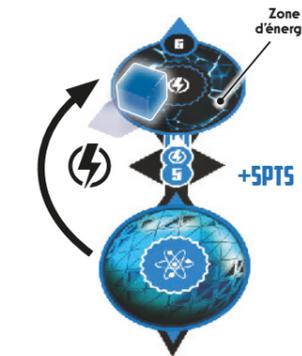
La transformation consiste à transformer votre lumière en énergie en utilisant vos unités. Le cube de lumière devient un cube d'énergie.

Lorsque vous transformez, vous déplacez votre cube de lumière depuis sa zone de collecte vers le haut de votre plateau joueur sur sa zone d'énergie.

C'est de cette façon que vous gagnez principalement des points de victoire pendant la partie.

De plus, en fin de partie, vous gagnez des points de victoire supplémentaires pour chaque **majorité d'énergie** de chaque couleur.

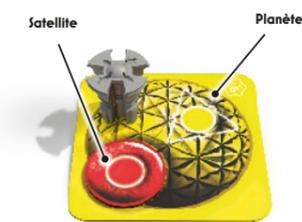
- **5pts** par énergie bleue et **6pts** en cas de majorité bleue en fin de partie.
- **4pts** par énergie verte et **7pts** en cas de majorité verte en fin de partie.
- **3pts** par énergie jaune et **8pts** en cas de majorité jaune en fin de partie.
- **2pts** par énergie rouge et **9pts** en cas de majorité rouge en fin de partie.



En transformant un cube bleu en énergie, vous déplacez un de vos cubes bleus vers la zone d'énergie bleue et gagnez 5 points de victoire.

PRINCIPE DE DÉPLACEMENT

Durant la partie vous déplacerez votre vaisseau de système en système. Un système est **toujours** composé d'une **planète** et d'un **satellite**.



SYSTÈME

DÉROULEMENT DE PARTIE

Votre objectif est de **collecter de la lumière** pour la **transformer en énergie** et ainsi gagner des points de victoire. Pour cela, vous allez **déplacer votre vaisseau** de système en système afin de **déployer vos unités**.
Durant la partie, vous faites face à vos adversaires qui vous empêcheront de gagner des points de victoire.

5

LA PARTIE SE DÉROULE EN 5 MANCHES. CHAQUE MANCHE EST UNE SUCCESSION DE 5 PHASES DE JEU :

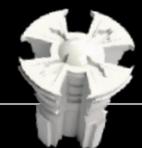
PHASE 1 : DÉCOUVERTE DES SYSTÈMES

PHASE 2 : DÉPLOIEMENT DES UNITÉS

PHASE 3 : PRODUCTION DES SONDÉS

PHASE 4 : RÉCUPÉRATION DES UNITÉS

PHASE 5 : FIN DE MANCHE



LA PHASE 1 CONSISTE À AJOUTER DE NOUVEAUX SYSTÈMES À LA ZONE SPATIALE. À CHAQUE MANCHE, LA ZONE SPATIALE S'ÉTEND ET PROPOSE DE PLUS EN PLUS DE CHOIX.

Dans l'ordre du tour, en commençant par le 1^{er} joueur, **chaque joueur doit obligatoirement ajouter une planète ET un satellite sur la zone spatiale.**

- ▶ Prenez 1 planète du dessus d'une des piles du plateau de jeu.
- ▶ Choisissez la face sur laquelle vous voulez poser la planète, puis posez-la sur un emplacement vide adjacent à un autre système déjà présent dans la zone spatiale.
 - ▶ La face lumière ☀ permettra de collecter de la lumière.
 - ▶ La face énergie ⚡ permettra de transformer de la lumière en énergie.
- ▶ Prenez 1 satellite du dessus d'une des piles du plateau de jeu et posez-le sur la planète que vous venez de poser.
 - ▶ Les lunes permettront de collecter de la lumière.
 - ▶ Les portails permettront de faire un déplacement spécial du vaisseau.



Lors de cette phase, le joueur décide de placer une planète rouge face énergie accompagnée d'une lune blanche.

La phase 1 prend fin lorsque tous les joueurs ont posé une planète et un satellite.

LA PHASE 2 CONSISTE À DÉPLACER SON VAISSEAU POUR DÉPLOYER SES UNITÉS SUR LES PLANÈTES OU LES LUNES.

Dans l'ordre du tour, en commençant par le 1^{er} joueur, **chaque joueur déplace son vaisseau de système en système adjacent** horizontalement ou verticalement jusqu'à s'arrêter et déployer une unité disponible en bas de son plateau joueur.

Les joueurs déploient une unité, tour à tour, jusqu'à ne plus avoir d'unité disponible sur leur plateau joueur. La phase 2 prend ainsi fin.

DÉPLACER LE VAISSEAU

À votre tour de jeu, il est **obligatoire** de déplacer votre vaisseau sur un autre système.

- Lorsque vous déplacez votre vaisseau sur un **système vide**, sans **aucune sonde ou unité**, vous êtes **obligés** de vous y arrêter (cf. Déployer une unité page 9).

- Lorsque vous déplacez votre vaisseau sur un système où se trouve un **vaisseau** adverse, le vaisseau adverse est éjecté et replacé au centre de la zone spatiale après avoir gagné **1 point de victoire** en tant que **bonus de passage**.

- Lorsque vous déplacez votre vaisseau sur un système où se trouve **déjà** au moins une **sonde** ou une **unité**, vous pouvez au choix :

- ▶ continuer votre déplacement vers un autre système adjacent.
- ▶ vous arrêter, à condition de pouvoir y déployer une unité (cf. page 9).

Si vous vous déplacez ou vous arrêtez sur un système occupé **uniquement** par un ou plusieurs pions adverses, **ces adversaires gagnent immédiatement 1 point de victoire** en tant que **bonus de passage**.

Précision : si un de vos pions se trouve sur le système, l'adversaire ne gagne pas de point de victoire.

Important : votre vaisseau ne peut pas revenir sur un système qu'il a déjà occupé ou traversé durant son déplacement en cours. Toutefois vous pourrez revenir sur ce système, lors de votre prochain tour.



En déplaçant son vaisseau Argenté sur le système déjà occupé par une sonde Noire, aucun bonus de passage n'est dû car Argenté avait déjà une unité sur ce système.

Note :

Il est impossible de déplacer son vaisseau au centre de la zone spatiale. La seule manière pour un vaisseau d'y retourner est d'être expulsé par un autre vaisseau. Il est toutefois possible de survoler le centre de la zone spatiale en utilisant un portail.

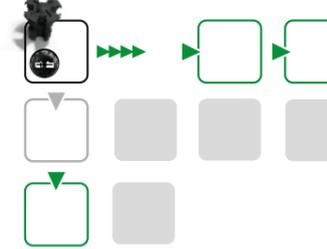


DÉPLACEMENT VIA LES PORTAILS

Lorsque vous quittez un système qui possède un portail, au lieu de vous déplacer sur un système adjacent, vous pouvez utiliser le portail. Vous bénéficiez ainsi d'un déplacement spécial vous permettant d'atteindre des systèmes qui ne sont **pas adjacents**.

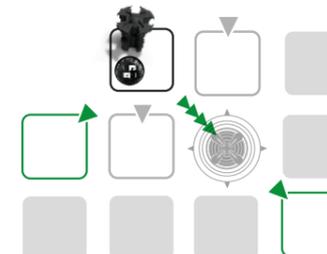
LE PORTAIL LATÉRAL

Vous permet de déplacer votre vaisseau directement sur un autre système présent dans la ligne (verticale ou horizontale) en ignorant les trous et les autres systèmes.



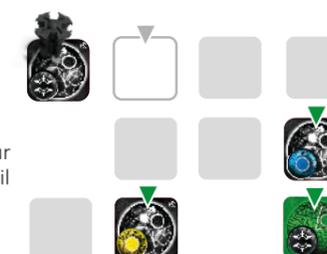
LE PORTAIL DIAGONAL

Vous permet de déplacer votre vaisseau directement sur un autre système présent dans la diagonale en ignorant les trous et les autres systèmes.



LE PORTAIL DE TÉLÉPORTATION

Vous permet de déplacer votre vaisseau directement sur un autre système possédant une planète de même couleur ou sur un autre système avec un portail de téléportation.



Dans cet exemple, le portail permet au vaisseau d'aller sur une planète noire ou sur la planète verte qui possède le même portail.

DÉPLOYER UNE UNITÉ

Lorsque vous arrêtez le déplacement de votre vaisseau, vous devez **obligatoirement déployer une unité disponible de votre plateau joueur sur l'emplacement O de la planète ou de la lune.**

Durant la phase 4, ces unités seront récupérées pour effectuer leur action de collecte ou de transformation.



▼ DÉPLOYER UNE UNITÉ SUR UNE PLANÈTE OU SUR UNE LUNE

- 1 Vous pouvez déployer une unité sur une planète même si la lune est déjà occupée par une de vos unités ou par un adversaire.
- 2 Vous pouvez déployer une unité sur une lune même si la planète est déjà occupée par une de vos unités ou par un adversaire.

▼ DÉPLOYER UNE UNITÉ POUR COMBATTRE UNE UNITÉ ADVERSE

- 1 Vous pouvez déployer une unité sur un emplacement déjà occupé par une unité adverse. Dans ce cas, un **combat** est déclenché (cf. ci-dessous).

✗ INTERDICTIONS

- 1 Vous ne pouvez pas déployer d'unité sur un emplacement que vous occupez déjà.
- 2 Vous ne pouvez pas déployer d'unité sur une planète déjà occupée par une sonde.
- 3 Vous ne pouvez pas déployer d'unité sur un portail.



RÉSOLUTION D'UN COMBAT

Lors d'un combat, les 2 unités sont retirées et elles sont placées sur l'Exil du plateau de jeu :

- 1 ▶ Le joueur qui a été attaqué place son unité sur un des emplacements bonus disponibles de l'Exil (cf. page 11).
- 2 ▶ Ensuite, le joueur attaquant place son unité sur un des emplacements bonus restants de l'Exil.

Note : Les bonus sont résolus lors de la récupération des unités de la phase 4.



Le joueur Doré décide de déployer son unité sur la planète déjà occupée par l'unité Noire, le combat est déclenché. L'unité Noire puis l'unité Dorée sont placées sur l'Exil. Le joueur Noir gagne néanmoins 1PT (bonus de passage) lors de l'arrivée du vaisseau Doré.

La phase 2 prend fin lorsque tous les joueurs ont déployé toutes leurs unités.

LA PHASE 3 CONSISTE À COLLECTER LA LUMIÈRE GRÂCE À SES SONDAS EN JEU.

Dans l'ordre du tour, en commençant par le 1^{er} joueur, **chaque joueur collecte automatiquement une lumière pour toutes ses sondes en jeu.**

Le cube de lumière récupéré est de la couleur de la planète sur laquelle se trouve votre sonde.

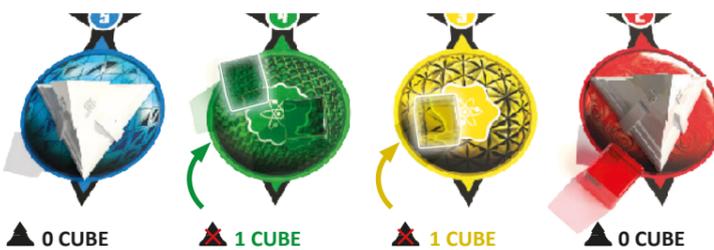
Lors de cette phase, vous pouvez regarder votre plateau joueur :

► Si une sonde ▲ n'est pas sur une zone de couleur de votre plateau joueur, c'est qu'elle est en jeu et vous **collectez un cube** de lumière de la couleur de la zone.

► Si une sonde ▲ est sur une zone de couleur de votre plateau joueur, c'est qu'elle n'est pas en jeu et vous ne **collectez pas le cube** de lumière de la couleur de la zone.

Les joueurs vont ainsi, tour à tour, collecter tous les cubes de lumière de leurs sondes en jeu. La phase 3 prend ainsi fin.

Remarque : lors de la manche 1, aucune sonde n'est en jeu donc personne ne collecte de lumière lors de la phase 3.



Lors de cette phase 3, vous collectez 1 cube vert et 1 cube jaune.

La phase 3 prend fin lorsque tous les joueurs ont terminé la collecte de leurs sondes.

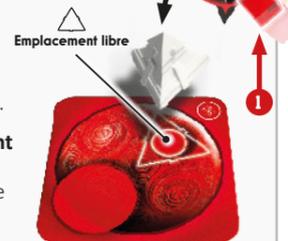
COMMENT PLACER UNE SONDE ?

Lorsque vous collectez un cube de lumière sur votre plateau joueur 1, si une sonde se trouve dans la zone de collecte du cube collecté 2, la sonde rejoint la zone spatiale.

La sonde est ainsi placée sur un emplacement libre ▲ de n'importe quelle planète face lumière en jeu de même couleur que le cube collecté.

Cette planète ne doit pas déjà être occupée par une unité ou par une sonde.

S'il n'y a pas de planète disponible, la sonde reste sur votre plateau joueur. Elle pourra être placée ultérieurement durant la partie lorsque vous collecterez de nouveau de la lumière.



En collectant un cube rouge, vous pouvez placer la sonde de votre zone rouge du plateau joueur sur une planète rouge de votre choix.

LA PHASE 4 CONSISTE À RÉCUPÉRER SES UNITÉS DÉPLOYÉES LORS DE LA PHASE 2.

Dans l'ordre du tour, en commençant par le 1^{er} joueur, **chaque joueur récupère, tour à tour, une de ses unités en jeu** afin qu'elle réalise son action. L'unité est replacée en bas du plateau joueur.

► Lorsque vous récupérez une unité depuis une planète face lumière ou une lune, celle-ci réalise son action de **collecte**.

► Lorsque vous récupérez une unité depuis une planète face énergie, celle-ci réalise son action de **transformation**.

► Lorsque vous récupérez une unité depuis l'Exil, celle-ci gagne le **bonus** de son emplacement.

Les joueurs vont ainsi, tour à tour, récupérer leurs unités une à une, jusqu'à ce qu'ils n'en aient plus en jeu. La phase 4 prend ainsi fin.

COLLECTE

Une unité récupérée depuis une planète face lumière ou une lune collecte un cube de lumière de sa couleur. Le cube est placé sur la zone de collecte de votre plateau joueur correspondant à sa couleur. Cette collecte vous permet de placer votre sonde si ce n'est pas déjà fait. Dans tous les cas, vous conservez le cube collecté même si votre sonde reste sur votre plateau joueur.

Précision : ► Si la réserve est vide, l'action est perdue et vous ne collectez pas de cube de lumière.
► La lune blanche permet de collecter la couleur de son choix.



Sur la planète jaune, l'unité collecte 1 cube jaune. Sur la lune verte, l'unité collecte 1 cube vert.

Sur la lune blanche, votre unité collecte 1 cube de son choix. Ici, le joueur décide de collecter un cube rouge.

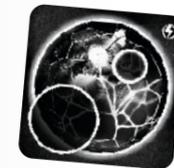
TRANSFORMATION

Une unité récupérée depuis une planète face énergie transforme un cube de lumière en énergie de sa couleur. Le cube de lumière est déplacé depuis sa zone de collecte vers le haut de votre plateau joueur sur sa zone d'énergie. Vous gagnez immédiatement les points de victoire indiqués.

Précision : Si vous n'avez pas de cube de lumière dans votre zone de collecte, l'action est perdue et vous ne transformez pas de cube de lumière.



Sur la planète verte, votre unité transforme 1 cube vert en énergie. Vous gagnez 4 points.



LES PLANÈTES NOIRES

Les planètes noires permettent de transformer n'importe quel cube de lumière en énergie.

Précision : Si vous n'avez pas de cube de lumière dans vos zones de collecte, l'action est perdue et vous ne transformez pas de cube de lumière.

BONUS DE L'EXIL

Une unité récupérée depuis un emplacement de l'Exil obtient le bonus sur lequel elle a été placée.

Emplacements ne pouvant accueillir qu'une seule unité par manche :

► Collectez un cube de lumière de votre choix depuis la réserve. Cette collecte vous permet de placer votre sonde si ce n'est pas déjà fait.

► Transformez n'importe quel cube de lumière de votre plateau en énergie mais les points de victoire associés ne sont pas gagnés.

► Échangez un de vos cubes de lumière avec un cube de lumière d'un adversaire ou échangez un de vos cubes d'énergie avec un cube d'énergie d'un adversaire.

Note : si vous échangez un cube de lumière, cet échange vous permet de placer votre sonde si ce n'est pas déjà fait.

► Gagnez 3 points de victoire.

Emplacement pouvant accueillir un nombre illimité d'unités :

► Gagnez 1 point de victoire. Cet emplacement est utilisé par défaut si aucun autre n'est disponible ou que les autres bonus ne vous intéressent pas.



En récupérant son unité depuis l'emplacement de l'Exil, le joueur collecte la lumière de son choix. Cette collecte lui permet de placer sa sonde si ce n'est pas déjà fait.

Important : les unités spéciales ne peuvent pas appliquer leur pouvoir sur l'Exil.

La phase 4 prend fin lorsque tous les joueurs ont récupéré toutes leurs unités.

LA PHASE 5 CONSISTE À MODIFIER SON ÉQUIPAGE D'UNITÉ ET PRÉPARER LA MANCHE SUIVANTE.

► Le jeton métallique est déplacé d'une case vers le bas sur la piste manche.



► Dans l'ordre du tour, en commençant par le 1^{er} joueur, **chaque joueur réalise l'action de modification d'équipage** (retrouvez le détail des unités spéciales à la page 12).

Note : comme les joueurs choisissent les unités spéciales qu'ils souhaitent ajouter à leur équipage, ils peuvent ne pas avoir les mêmes unités spéciales durant la partie.

► Remplacez une unité de base de votre plateau joueur avec une unité spéciale de votre choix du dessus de votre plateau (fin de manche 1 et 3).

► Ajoutez une unité spéciale de votre choix du dessus de votre plateau joueur à vos unités disponibles (fin de manche 2 et 4).



► Le joueur avec le moins de points de victoire décide quel joueur devient le premier joueur, celui-ci reçoit le jeton métallique et un nouveau tour commence.

Note : ► Lorsque plusieurs joueurs sont à égalité, la décision revient à celui situé le plus à gauche du premier joueur.

► Un joueur peut se désigner lui-même.



La phase 5 prend fin lorsque le premier joueur a été désigné.

FIN DE PARTIE

La partie se termine à la fin de la manche 5.

Avant de comparer les scores, des points de victoire additionnels sont attribués aux joueurs pour chaque majorité de cubes d'énergie.

Note : en cas d'égalité sur une majorité, les joueurs partagent équitablement les points (arrondis à l'inférieur).

■ 6pts en cas de majorité bleue en fin de partie.

■ 7pts en cas de majorité verte en fin de partie.

■ 8pts en cas de majorité jaune en fin de partie.

■ 9pts en cas de majorité rouge en fin de partie.



Le joueur A gagne 10pts additionnels :
+6pts en majorité bleue.
+4pts en majorité rouge (partagés avec le joueur C).



Le joueur B gagne 15pts additionnels :
+7pts en majorité verte.
+8pts en majorité jaune.



Le joueur C gagne 4pts additionnels :
+4pts en majorité rouge (partagés avec le joueur A).

Le joueur avec le plus de points de victoire gagne la partie.

Note : en cas d'égalité pour la victoire, le joueur avec le plus de cubes sur son plateau joueur gagne la partie. Si l'égalité persiste, les joueurs à égalité se partagent la victoire.

LES UNITÉS

UNITÉS DE BASE

En début de partie, vous possédez 3 unités de base sur votre plateau joueur.

Ces unités n'ont pas d'autres capacités que :

- ▶ collecter de la lumière depuis une planète face lumière ou une lune.
- ▶ transformer de la lumière en énergie depuis une planète face énergie.



UNITÉS SPÉCIALES

Pendant la partie, vous débloquentes ces unités spéciales durant chaque phase 5.

Ces unités spéciales possèdent des **pouvoirs** en plus des capacités des unités de base.

Important : ces pouvoirs ne s'appliquent pas sur l'Exil.



DOUBLEUR

▶ Le doubleur réalise son action 2 fois.

Lorsque vous récupérez votre doubleur, l'unité peut réaliser 2 fois son action de collecte ou de transformation.

Important : sur la planète noire, il transforme 2 fois la même couleur.



Collectez 2 cubes rouges.

Transformez 2 cubes verts.



SCIENTIFIQUE

▶ Le scientifique peut transformer ou collecter sur n'importe quelle planète ou lune.

Lorsque vous récupérez votre scientifique, il peut transformer ou collecter un cube de la couleur de la planète ou de la lune sur laquelle il se trouve.

Important : sur la planète noire ou la lune blanche, il peut transformer ou collecter un cube de la couleur de son choix.



Transforme ou collecte 1 cube rouge.

Transforme ou collecte 1 cube vert.



SABOTEUR

▶ Le saboteur retire la sonde adverse.

Le saboteur est la seule unité qui peut être déployée sur une planète déjà occupée par une sonde adverse.

Lorsque vous jouez votre saboteur sur une planète déjà occupée par une sonde adverse, la sonde est retirée et replacée sur la zone de couleur du plateau joueur (elle pourra être replacée plus tard dans la partie).

Le saboteur prend ainsi la place libérée.

Important : lorsque la sonde revient dans sa zone, les cubes collectés restent en place.



La sonde Blanche est retirée.



CHEF

▶ Le chef gagne les combats.

Lors de n'importe quel combat avec un chef, seule l'unité adverse est retirée et placée sur l'Exil.

Le chef prend ainsi la place libérée.

Important : lorsque 2 chefs s'affrontent, ils sont tous les 2 déplacés sur l'Exil.



Seule l'unité Blanche est retirée.



VOYAGEUR

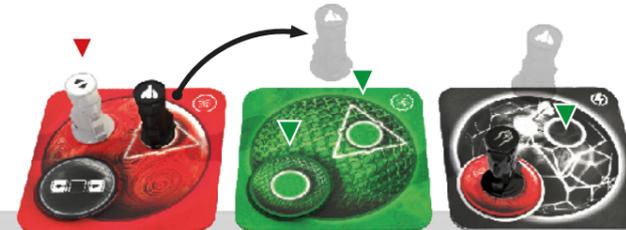
▶ Le voyageur peut fuir les combats lorsqu'il se fait attaquer.

Si un adversaire joue une unité sur une planète ou une lune avec votre voyageur déjà présent, le voyageur peut fuir le combat et laisser sa place à l'attaquant.

Si le voyageur fuit, vous devez le replacer sur n'importe quel emplacement libre (planète ou lune) de la zone spatiale. Dans ce cas, lorsque vous remplacez votre voyageur, la règle du bonus de passage ne s'applique pas.

Important : ▶ si vous ne fuyez pas, la règle de combat s'applique.

▶ s'il n'y a pas d'emplacement libre, le voyageur ne peut pas fuir et est donc placé sur l'Exil.



EXTENSION

Si vous souhaitez encore un peu plus varier vos parties, une extension de 3 unités spéciales supplémentaires est disponible. Ces 3 nouvelles unités impacteront vos stratégies, les rendant encore plus offensives ou un peu plus basées sur le contrôle de la zone spatiale.

L'extension vous propose également des configurations de parties différentes renforçant l'asymétrie entre les joueurs dès le début de partie ou à chaque fin de manche.



Le **BINÔME** réalise l'action de la planète ET de la lune du système sur lequel il se trouve.

Lorsque vous récupérez votre binôme depuis une planète ou une lune, l'unité peut réaliser l'action de collecte ou de transformation de la planète et l'action de collecte de la lune.



Le **BOOSTER** augmente à 3pts le bonus de passage.

Lorsqu'un vaisseau adverse est déplacé sur un système occupé par votre booster, le bonus de passage vous fait gagner 3pts au lieu d'1pt.



Le **RENÉGAT** peut prendre la place d'une autre unité dans l'Exil.

Lorsqu'un renégat rejoint l'Exil, il peut prendre la place d'une unité adverse déjà placée sur un emplacement bonus. Si c'est le cas, l'adversaire remplace son unité sur un autre bonus.

Retrouvez l'extension sur notre site ou demandez-la dans votre boutique habituelle.



<https://wannagame.fr/shop>

LES OBJECTIFS

► Les 3 objectifs révélés lors de la mise en place sont actifs durant toute la partie. Chaque joueur doit être vigilant sur la réalisation de ces objectifs.

📦 - L'OBJECTIF COLLECTE

En début de partie, l'objectif collecte 📦 est placé au hasard sur une des 4 couleurs de lumière.

Cet objectif permet de gagner **1 point de victoire** à chaque fois que vous collectez un cube de lumière de la couleur sur lequel il est placé.

Le point est gagné dès que vous collectez le cube, que ce soit grâce à une sonde ou à une unité (planète, lune ou 🚀 de l'Exil).

Note : échanger un cube de lumière 🔄 ne permet pas de gagner de point.



Si cet objectif est placé sur le **bleu**, alors vous gagnez 1pt à chaque fois que vous collectez un cube de lumière **bleu**.

⚡ - LES OBJECTIFS ÉNERGIE

En début de partie, un objectif énergie ⚡ est placé sur le plateau de jeu.

Cet objectif permet de gagner des points de victoire dès qu'un joueur possède le nombre de cubes indiqué dans sa ou ses zones d'énergie.

Le premier joueur à réussir l'objectif gagne 8 points de victoire. Les autres joueurs qui réussissent l'objectif gagneront moins de points de victoire (5pts puis 3pts).

Une fois l'objectif réalisé, le joueur place un de ses cubes objectif sous la tuile objectif. L'objectif n'est réalisable qu'une seule fois par joueur.

Note : l'objectif énergie n'est réalisable qu'une fois par joueur.



L'objectif est réussi dès qu'un joueur possède 3 cubes **verts** dans sa zone d'énergie.



L'objectif est réussi dès qu'un joueur possède 2 cubes **bleus** et 2 cubes **rouges** dans sa zone d'énergie.

☄ - LES OBJECTIFS LUMIÈRE

En début de partie, un objectif lumière ☄ est placé sur le plateau de jeu.

Parmi les 6 objectifs lumière différents, 4 d'entre eux concernent les cubes collectés et 2 autres le placement des sondes.

Objectif des cubes collectés :

Ces objectifs permettent de gagner des points de victoire lorsqu'un joueur possède les 4 cubes lumière indiqués dans sa zone de collecte.

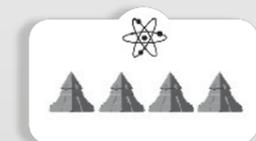
Le premier joueur à réussir l'objectif gagne 8 points de victoire. Les autres joueurs qui réussissent l'objectif gagneront moins de points de victoire (5pts puis 3pts).

Une fois l'objectif réalisé le joueur place un de ses cubes objectif sous la tuile objectif. L'objectif n'est réalisable qu'une seule fois par joueur.

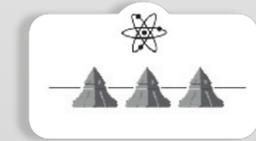
Note : si un cube est transformé, il n'est plus dans la zone de collecte et ne compte pas pour l'objectif. Il faut les 4 cubes dans la zone de collecte pour valider l'objectif.



L'objectif est réussi dès qu'un joueur possède 4 cubes **rouges** dans sa zone de collecte.



L'objectif est réussi dès qu'un joueur place ses 4 **sondes** sur la zone spatiale.



L'objectif est réussi dès qu'un joueur place ses 3 **sondes** adjacentes sur la zone spatiale.

Objectif des sondes :

Ces objectifs permettent de gagner des points de victoire lorsqu'un joueur place ses sondes dans la zone spatiale.

Le premier joueur à remplir l'objectif gagne 8 points de victoire. Les autres joueurs qui arrivent à remplir l'objectif gagneront moins de points de victoire (5pts puis 3pts).

Une fois l'objectif réalisé le joueur place un de ses cubes objectif sous la tuile objectif. L'objectif n'est réalisable qu'une seule fois par joueur.

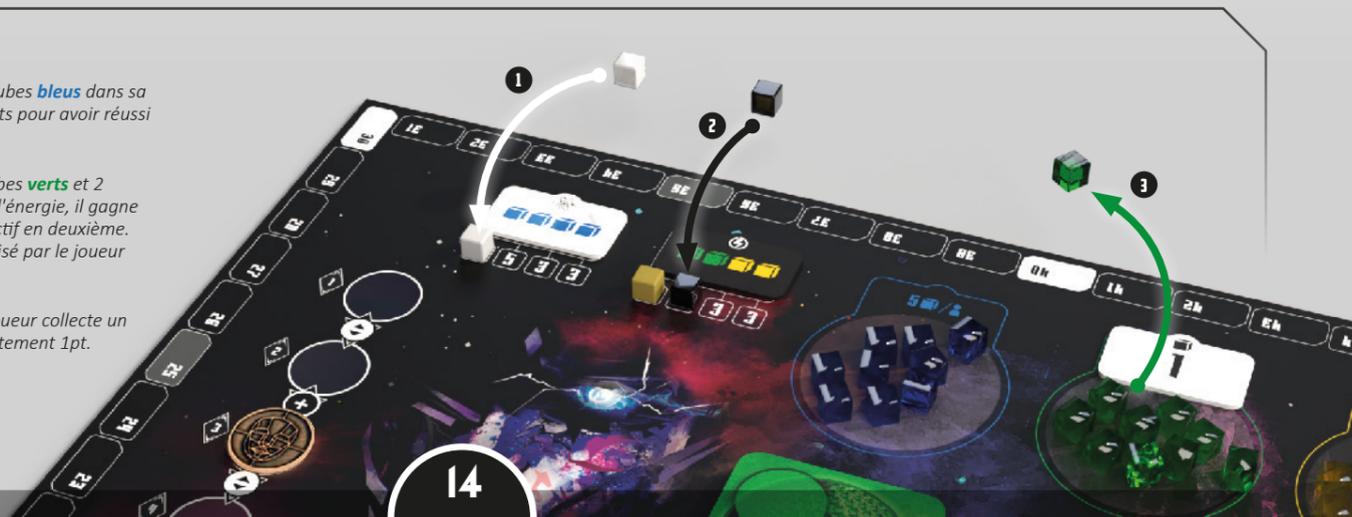
Note : L'objectif ▲▲▲▲ est réussi lorsque vous posez vos 4 sondes sur la zone spatiale.

L'objectif ▲▲▲ est réussi lorsque vous posez 3 de vos sondes sur 3 systèmes adjacents horizontalement ou verticalement de la zone spatiale (en L ou en ligne).

1 ► Le joueur **Bianc** possède 4 cubes **bleus** dans sa zone de collecte, il gagne 8pts pour avoir réussi l'objectif en premier.

2 ► Le joueur **Noir** possède 2 cubes **verts** et 2 cubes **jaunes** dans sa zone d'énergie, il gagne 5pts pour avoir réussi l'objectif en deuxième. (l'objectif avait déjà été réalisé par le joueur **Doré**).

3 ► Dans cette partie lorsqu'un joueur collecte un cube **vert**, il gagne immédiatement 1pt.



CRÉDITS

Auteur / Illustrateur : Vincent Joassin

Scénariste : Robin Dall Armellina

Chef de Projet : Nicolas Badoux

Développement : Julien Seisson

Remerciements aux backers et testeurs :

Yannis Pena - Vincent Robette - Vanessa Parent - Benjamine Seisson - Guillaume Beaumont - Bruno Bidet - Michaël Boutriaux - Laurent Despigneux - Pierre Guillemain - Nathalie Badoux - Gaël Lago - Fabien Methia - Fabian Peruzzi - Fanny Carle - Laurent Dubuis - Kevin Loisy - Anne Charrier - Romain Soulie - Ophélie Bausier - Jerome Vanaise - Cedric Szydowski - Julien Granier - Thibaut Tétart - Maxime Babad - Amelie Assie - Mariane Torres - Alexandre Fafin - Estelle Guillou - Guillaume Jacque - Dylan Oudin - Christophe Augereau - Estelle Deboever - Thibaut Chevrier - Geoffroy Simon & GameSpirit - François Jonet Roxanne Michiels - Maxime Chevalier - Laurence Schmitt - Sylvia Pieron - Noemie Espitalier - Luc Crouzat - Jean-Pierre Seisson - Nicolas Bonnet - Laurent Noel - Thierry Saets & Sajou - Celine Vandenbulcke - Florian Fauvarque - Jonathan Hartnagel - Magalie Gimenes - Vincent Pernot - Frédéric Coudurier - Jimmy Cavard - Cédric Meriadec - Gaël Franquet - Nicolas Pequignot & Case départ - Vincent Genest - Wojciech Morawiec - Laurent Thery - Daniel Genevet - Curtis Rouyre - Clément Ettinger - Olivier Desmet - Laurent Harvent - Julie Lamiroy - Pierre Emmanuel Hantson - Max - Quentin Wancquet - Floris Susini - Marc Sibille & Lolipop - Olivier Gaillard - Antoine Dubray - William Loffel & Dedale - Michaël Boutriaux - Bruno Fluyt - Yannick Ramin - Servanne, Sophie, Gwen & Le zèbre à pois - Amandine Neve - Thomas Idelot - Jeremy Liebgott - Marc Volaine - Jérôme Schwoehrer - Etienne Espreman & Geek Attitude Games - Joel Lepers - Laetitia Severino - Philippe Gros - David Pieron - Pierre Chauvelot - Johnny Colin - Aline Moreau - Aloïs Bombardier - Morgan Seisson - Didier Marechal - Nicolas Maréchal & Jeux de Nim - Sylvain Degeorges - Kim Condrion - Gilles Dall Armellina - Sébastien Conan - Etienne Potin - Saidou Ouedraogo - Olivier Debono & Je joue jeux partage - Augustin Chanthbouala & Asian Gate - Axel d'Haeyere & Hasard ludique - Magali Thiermant - Bryan Landon & Ludotrotter Angers - Gilles Pautot - Kunrath - Julien Hougardy - Jean-Jean ainsi que tous les festivaliers et nos familles.

LUM42

Chers backers, testeurs et proches,

Un grand merci pour votre contribution dans la création de ce jeu de société.

Vos retours et commentaires ont été essentiels pour le peaufiner et rendre le jeu aussi amusant que possible.

Nous sommes fiers de vous présenter le fruit de notre collaboration et nous avons hâte de partager cette expérience de jeu avec vous.

Ludiquement,

L'équipe Wannagame

www.wannagame.fr



©Wannagame
Tous droits réservés.



Adresses sur quefairedemesdechets.fr



5

LA PARTIE SE DÉROULE EN 5 MANCHES. CHAQUE MANCHE EST UNE SUCCESSION DE 5 PHASES DE JEU :

PHASE 1 : DÉCOUVERTE DES SYSTÈMES

Dans l'ordre du tour, les joueurs ajoutent une planète et un satellite à la zone spatiale.

PHASE 2 : DÉPLOIEMENT DES UNITÉS

Dans l'ordre du tour, chaque joueur déplace son vaisseau vers un système adjacent de son choix avant de s'arrêter et de déployer une unité. Le tour se termine lorsque tous les joueurs ont déployé toutes leurs unités.

PHASE 3 : PRODUCTION DES SONDES

Dans l'ordre du tour, chaque joueur collecte un cube de lumière pour chacune de ses sondes en jeu.

PHASE 4 : RÉCUPÉRATION DES UNITÉS

Dans l'ordre du tour, chaque joueur récupère une de ses unités en jeu afin de réaliser son action. Cette phase continue jusqu'à ce que tous les joueurs aient récupéré toutes leurs unités.

PHASE 5 : FIN DE MANCHE

Dans l'ordre du tour, chaque joueur effectue l'action de modification d'équipage indiquée.

Le joueur ayant le moins de points de victoire choisit le joueur qui deviendra le premier joueur. Une nouvelle manche commence.



LES UNITÉS SPÉCIALES



Le DOUBLEUR réalise son action 2 fois.

Lorsque vous récupérez votre doubleur, l'unité peut réaliser 2 collectes ou 2 transformations.



Le SCIENTIFIQUE peut transformer ou collecter sur n'importe quelle planète ou lune.

Lorsque vous récupérez votre scientifique, il peut transformer ou collecter un cube de la couleur de la planète ou de la lune sur laquelle il se trouve.



Le SABOTEUR retire la sonde adverse.

La saboteur est la seule unité qui peut être déployée sur une planète déjà occupée par une sonde adverse.

Lorsque vous jouez votre saboteur sur une planète déjà occupée par une sonde adverse, la sonde est retirée et replacée sur la zone de couleur du plateau joueur (elle pourra être replacée plus tard dans la partie).

Le saboteur prend ainsi la place libérée.



Le CHEF gagne les combats.

Lors de n'importe quel combat avec un chef, seule l'unité adverse est retirée et placée sur l'Exil.

Le chef prend ainsi la place libérée.



Le VOYAGEUR peut fuir les combats.

Si un adversaire joue une unité sur une planète ou une lune avec votre voyageur déjà présent, le voyageur peut fuir le combat et laisser sa place à l'attaquant.

Si le voyageur fuit, vous devez le replacer sur n'importe quel emplacement libre ○ (planète ou lune) de la zone spatiale. Dans ce cas, lorsque vous remplacez votre voyageur, la règle du bonus de passage ne s'applique pas.