

MEANDRES

*Au royaume des cauchemars, c'est la foire d'empoigne !
Les Seigneurs de la Trouille se livrent une guerre sans merci pour investir les Songes des enfants endormis et remporter la Couronne de la Nuit. Chaque soir, ils vont de rêve en rêve pour y placer leurs sbires et, à mesure que leur influence augmente, ils s'offrent l'aide des Légendaires, les terreur incontestées du pays des Méandres...*

MATÉRIEL



30 tuiles Songe



6 cartes Emprise



1 tuile
Songe Céleste



9 cartes Légendaire



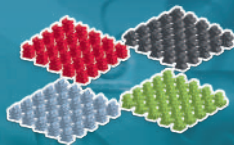
1 marqueur
1^{er} joueur



45 cartes Danse



4 pions Seigneur de la Trouille



4x 25 pions Rejeton



1 règle du jeu



1 carnet de score

BUT DU JEU

Dans Méandres, l'objectif est de remporter un maximum de points de victoire pour acquérir la Couronne de la Nuit.

Chaque joueur/Seigneur doit placer judicieusement ses Rejetons lors de Danses Macabres pour marquer des points en fin de partie selon plusieurs critères (voir Décompte des points p.5).

LES SONGES

Il existe 3 catégories de Songes sur lesquels les Seigneurs peuvent avoir de l'Emprise (couleur de prédilection). Ils sont représentés sous la forme de tuiles hexagonales colorées sur le recto.

Songes Simples



Songes
Épiques



Songes
Passionnels



Songes
Réconfortants

Chaque Songe peut basculer dans l'Oubli (tuile tournée sur sa face grise). Ce sont les Songes les plus difficiles à conquérir.

La tuile Songe Céleste (avec un ) est considérée comme un Songe Oublié.



Songes
Oubliés

Songes en Pointillés

Les Songes avec un motif pointillé (recto/verso) sur le pourtour peuvent être recouverts par d'autres Songes lorsque s'étendent les Méandres (voir p.4).



Songes Exaltés

Les Songes avec un **x2** (recto/verso) permettent de doubler virtuellement le nombre d'étages d'un groupe de Songes.



MISE EN PLACE

Mettez en place le jeu, en respectant les étapes suivantes :



Exemple
de mise en place
pour 3 joueurs

1 Chaque joueur choisit un pion Seigneur et 25 Rejtons associés, et les place devant lui. Un des joueurs au hasard récupère le marqueur 1^{er} joueur.

2 Pour constituer le plateau, placez le **Songe Céleste** (tuile avec un ) au centre de la table. En les plaçant à chaque fois sur 2 côtés opposés au **Songe Céleste**, disposez : 2 **Songes Épiques** Simples, puis 2 **Songes Passionnels** Simples et enfin 2 **Songes Réconfortants** Simples, comme sur l'illustration ci-dessous.



3 Avec les Songes restants, constituez 3 piles (de 6 Songes pour une partie courte, ou de 8 pour une partie longue). Rangez-les par catégorie en commençant par les Songes Exaltés (**x2**), puis les autres, en alternant 1 Songe en Pointillés et 1 Songe Simple, 1 Songe en Pointillés...



4 À 2 ou 3 joueurs, prenez 1 carte Emprise de chaque couleur, mélangez-les et distribuez-en 1 face visible à chacun.

À 4 joueurs, mélangez les 6 cartes Emprise et distribuez-en 1 face visible à chacun. 2 joueurs peuvent donc avoir la même couleur d'Emprise.

5 En guise de marqueur, chaque joueur place 1 de ses Rejtons sur l'emplacement 0 de sa carte Emprise.

6 Mélangez les cartes Danse et formez une pioche face cachée. Piochez 4 cartes et disposez-les, face visible, de haut en bas. Ces cartes révélées sont appelées "Rivière".

7 Mélangez toutes les cartes Légendaire et formez une pioche face cachée. Révélez 4 cartes et disposez-les sur le côté.

TOUR DE JEU

En tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur réalise son tour de jeu dans l'ordre suivant :

- A** Exécuter une Danse
- B** Invoquer ses Rejtons
- C** Accroître son Emprise
- D** Étendre les Méandres
- E** Renouveler la Rivière

Note : avant d'entamer son premier tour seulement, chaque joueur commence par placer son Seigneur sur un Songe périphérique de son choix, non occupé par un autre Seigneur. Il se place donc et joue son tour, puis son voisin de gauche se place et joue son tour, et ainsi de suite.

A Exécuter une Danse

Choisissez et exécutez 1 Danse de la Rivière : déplacez ainsi votre Seigneur d'un Songe à un autre adjacent, en respectant la séquence de pas indiquée par les  de gauche à droite jusqu'à la **tuile finale** .

Il est interdit de choisir pour tuile finale un Songe occupé par un autre Seigneur ou sa propre **tuile initiale** (position préalable à la Danse), mais il est permis de revenir sur ses pas durant une Danse.

Le symbole  sur certaines Danses désigne un Songe de la couleur de son choix.

Note : Le premier pas d'une Danse se fait toujours sur un Songe adjacent à son Seigneur.

Danse de la Dèche

Si vous ne pouvez ou ne voulez jouer aucune des Danses de la Rivière, défaussez la carte la plus éloignée de la pioche, puis déplacez votre Seigneur de 2 pas .

Une Danse de la Dèche ne permet pas d'invoquer des Rejetons, sauf avec un Saut-Rejeton (voir ci-dessous).

B Invoquer ses Rejetons

Danse Classique

Après une Danse (hors Danse de la Dèche), placez 1 Rejeton  par Songe adjacent au Seigneur, de même couleur que son Emprise et dans la limite indiquée en bas de la carte (de 0 à 3 ).

Exemple : Avec une Emprise sur les **Songes Réconfortants**,

Solène  exécute cette Danse et place 2 Rejetons.



Saute-Rejeton

Si une Danse (Danse de la Dèche comprise) vous fait passer sur une tuile déjà occupée par un Seigneur adverse, placez 1  bonus sur ce Songe.

Exemple :

Solène  exécute cette Danse.



Elle passe au-dessus du Seigneur  et y place 1 de ses Rejetons.

Danse Infernale

Les grandes Danses permettent de placer jusqu'à 3  sur les Songes adjacents de son Emprise + 1 en bonus sur la tuile finale.

Exemple : Avec une Emprise sur les **Songes Passionnels**,

Solène  exécute cette Danse et place 2 Rejetons + 1 en bonus sur sa tuile finale.



Songe Saturé



Un Songe est limité à 3  maximum, tous joueurs confondus.

C Accroître son Emprise

Après avoir invoqué vos Rejetons, si votre Seigneur se trouve sur un Songe dépourvu de Rejeton, déplacez votre marqueur de 1 emplacement sur la piste d'Emprise.

Si votre marqueur atteint un grand , prenez au choix 1 des Légendaires disponibles ou la 1^{ère} carte de la pioche Légendaire. Ne révélez pas de nouveau Légendaire.

Placez-le en recouvrant le bas de votre carte Emprise. Le Légendaire modifie (ou non) votre couleur d'Emprise et vous octroie un pouvoir spécifique (voir p.6). Ce pouvoir peut être ignoré, mais n'est actif, au mieux, qu'à partir du tour du joueur suivant.

Si votre marqueur atteint de nouveau un grand , défaussez votre Légendaire et remplacez-le par un autre.

Note : Certains Légendaires vous permettent de choisir la couleur d'Emprise ; placez alors à l'acquisition, un Rejeton marqueur sur la couleur désirée au bas de la carte Légendaire.

Exemple :



Ninon  choisit Baba Yaga qui, outre son pouvoir, lui permet de changer d'Emprise. Elle opte pour les **Songes Passionnels**.

D Étendre les Méandres

Prenez la prochaine tuile d'une pile de Songes, **sauf celle de même couleur que la tuile finale de votre Seigneur**.

Exemple :



Solène termine sur un **Songe Épique**, elle prend soit un **Songe Passionnel**, soit un **Songe Réconfortant**.

Placez-la, face couleur ou face **Songe Oublié** :

- **soit en périphérie du plateau** (en touchant au moins 1 côté d'un autre Songe),
- **soit en recouvrant un Songe en Pointillés**. S'il est occupé par des pions (et/ou Seigneur), remplacez-les sur la nouvelle tuile.

Exemple d'un tour complet :

A Danse :

Ninon, à l'Emprise sur les **Songes Épiques**, choisit une Danse dans la Rivière et l'exécute :



B Invocation :



- **Saute-Rejeton** : Son Seigneur est passé sur une tuile occupée par un adversaire. Elle place 1 Rejeton dessus.
- **Danse Classique** : Grâce à son Emprise, elle place 1 Rejeton sur le seul **Songe Épique** adjacent.

Si votre Seigneur est positionné sur un **Songe Oublié**, prenez au choix la 1^{ère} tuile d'une des piles et posez-la obligatoirement face couleur.

Cas particuliers :

- Si toutes les piles autorisées sont épuisées, défaussez alors le Songe supérieur de la pile restante.
- Lors du dernier tour, s'il n'y a plus de Songe à disposition, ignorez cette étape **D**.

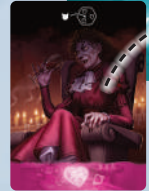
E Renouveler la Rivière

Défaussez la carte Danse jouée, puis décalez toutes les autres vers le bas et complétez la Rivière jusqu'à ce qu'elle contienne 4 Danses.

C'est au tour du joueur suivant.

C Emprise :

Son Seigneur est sur un **Songe** dépourvu de Rejeton, elle déplace son marqueur sur et obtient un **Légitimaire** qui change son Emprise pour les prochains tours et lui confère un pouvoir spécifique.



D Méandres :

La tuile finale est un **Songe Épique**, elle prend une tuile dans la pile **Songes Passionnels** ou **Songes Réconfortants**.



Elle choisit de la retourner face **Songe Oublié** et la place sur le Songe en Pointillés où se trouve déjà un Rejeton.

F Rivière :

Ninon défausse sa carte Danse et décale les autres de la Rivière, puis complète celle-ci.

FIN DE PARTIE

La fin de partie est déclenchée lorsque toutes les piles Songes sont épuisées. Terminez alors le tour de table de sorte que tous les joueurs aient joué le même nombre de fois.

Décompte des points

Dans Méandres, la qualité prévaut sur la quantité. Pour chaque joueur, cumulez les points de victoire pour chaque critère rempli :

Avoir 1 (ou +) de vos Rejetons présent sur un Songe :

1 point par étage du Songe.

Ex : 1 ou 2 ou 3 Rejetons sur un groupe de 4 Songes empilés rapporte dans tous les cas 4 points de victoire.

Rappel : Les Songes Exaltés **x2** doublent le nombre d'étages.



Points bonus :

Mauvais Rêve

Avoir 1 (ou +) de vos Rejetons présent sur un **Songe Oublié** : **+ 2 points par Songe concerné.**



Terreur Nocturne

Avoir 3 (ou +) de vos Rejetons présents sur un même Songe : **+ 4 points par Songe concerné.**



Peur de l'Abandon

Avoir 1 (ou +) de vos Rejetons isolés (aucun Rejeton sur un Songe adjacent) : **+ 5 points par Songe concerné.**



Emprise Dantesque

Valeur de l'Emprise : **+ 0 à 23 points.**



En cas d'égalité, le Seigneur avec le plus de Rejetons sur le plateau gagne. Si l'égalité persiste, le Seigneur avec la plus grande Emprise gagne, sinon partagez la victoire entre les Seigneurs égaux.

Exemple de calcul de score :

Ninon totalise 15 pts de ((5x2)+1+1+1+2)

Charlotte totalise 10 pts de (2+1+1+1+2+3).

Ninon marque 2 pts avec 1 et Charlotte 4 pts avec 2 .

Ninon et Charlotte marquent toutes deux 4 pts avec 1 .

Charlotte marque 5 pts pour 1 .

En ajoutant leur Emprise , elles arrivent toutes deux à un total de 31 pts.

Le nombre de Rejetons sur le plateau (7 contre 10) les départage et donne Charlotte gagnante.



MODE SOLO

Affrontez un Seigneur à la stratégie redoutable et qui s'est arrogé quelques libertés : Automar. Mettez le jeu en place et choisissez un pion pour Automar. Pour vous, les règles sont inchangées. Jouez votre premier tour.

Tour d'Automar

Pour son premier tour, placez-le sur une tuile de sa couleur d'Emprise au choix.

① Danse : Automar n'utilise aucune carte Danse. Il se déplace toujours en exécutant une Danse de 3 pas, dans votre direction et tente d'exécuter un Saut-Rejeton. Il termine toujours son déplacement en privilégiant cet ordre logique :

- Sur un Songe vide idéalement côté couleur (si plusieurs disponibles, choisissez). Automar peut terminer sur sa tuile initiale s'il n'a pas d'option plus favorable.
- Sur le Songe avec le plus de Rejetons (les siens idéalement, sinon tous Rejetons confondus - si plusieurs disponibles, choisissez).
- Si plusieurs chemins sont possibles, choisissez.

② Invocation : Invoquez ses Rejetons sur chaque **Songe Oublié** adjacent à Automar, à raison de 1 Rejeton par tuile.

③ Emprise : Automar augmente aussi son Emprise s'il termine sur un Songe vide. S'il atteint un , mélangez les Légendaires en jeu et défaussez-en un au hasard.

④ Méandres : Prenez la prochaine tuile Songe de la pile la plus haute et placez-la côté **Songe Oublié** :

- Sur un Songe en Pointillés (de votre couleur d'Emprise idéalement, sinon d'une autre au choix). Si plusieurs possibilités subsistent, choisissez.
 - Si aucun Songe en Pointillés n'est visible, placez-la le plus proche possible d'Automar. Si plusieurs possibilités subsistent, choisissez.
- ⑤ Rivière** : Aucune carte n'étant défaussée, c'est à votre tour.

AUTRES VARIANTES

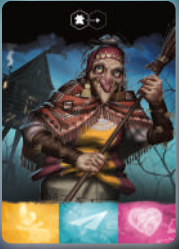
Pour prolonger l'expérience ludique, consultez www.perteetfracas.com/meandres/alt



MEANDRES	Ninon	Charlotte
1 / 1	15	10
2	2	4
4	4	4
5	0	5
x	10	8
	31	(31)

POUVOIRS DES LÉGENDAIRES

Rappel : le pouvoir spécial d'un Légendaire est optionnel et n'est actif, au mieux, qu'à partir du tour du joueur suivant.



Baba Yaga

Choisissez votre Emprise à l'acquisition.

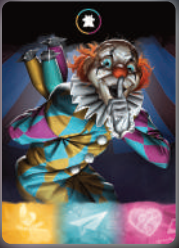
Avant l'Emprise ② :

Déplacez votre Seigneur sur un Songe adjacent (y compris votre tuile initiale) sauf Songe occupé par un autre Seigneur.



Pendant l'Invocation ③ :

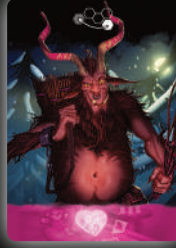
Pour les Songes Saturés, votre limite passe de 3 à 4 Rejetons par Songe. Avoir 4 de vos Rejetons sur un même Songe vous confère tout de même +4 points de Terreur Nocturne lors du décompte des points.



Le Clown Tueur

Avant la Danse ① :

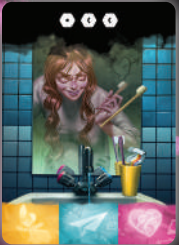
Changez votre Emprise à chaque tour en déplaçant votre Rejeton marqueur.



Le Krampus

Avant la Danse ① :

Déplacez 1 Songe ou groupe de Songes périphérique (vide ou contenant des pions). Seuls les Songes adjacents à 1 ou 2 tuiles peuvent être déplacés et sans jamais scinder le plateau en 2 parties.

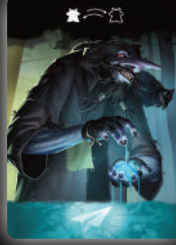


Bloody Mary

Choisissez votre Emprise à l'acquisition.

Pendant la Danse ② :

Jouez une Danse à l'envers. En cas de Danse Infernale, le Rejeton bonus est placé sur la 1^{ère} tuile Songe de la séquence.



Le Croque Mitaine

Avant la Danse ① :

Échangez la position de votre Seigneur avec celle d'un Seigneur adverse.



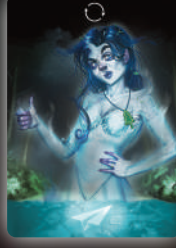
Jack O'Lantern

Pendant la Danse ② :

invoquez 1 Rejeton supplémentaire lors d'un Saute-Rejeton.

Permanent :

Sur un **Songe Réconfortant**, votre Seigneur est protégé contre le Saute-Rejeton.



La Dame Blanche

Avant l'Emprise ② :

Si votre carte Danse a pour tuile finale un Songe dépourvu de Rejeton, jouez une autre carte Danse sans modifier votre Emprise ; peut être activé plusieurs fois dans un même tour. Attention : ne renouvelez pas la Rivière après activation du pouvoir.



Okiku

Avant la Danse ① :

Déplacez 1 de vos Rejetons sur un Songe adjacent (sauf un Songe Saturé).

CRÉDITS

Auteurs : William Aubert & Dan Thouvenot
Éditeur : Perte & Fracas - www.perteetfracas.com
Illustrateur : Adrien Gion
Artiste 3D : Ludovic Rouy

Merci à nos playtesteurs : Paul et Véronique Crétot, Louise Fetet, Sébastien Guillot, Davy Sychala, Matthieu Lanvin, Philippe Gallois et Charles Amir-Perret, asso Tas d'Bô Jeux...