But du jeu

Pour sauver VOS manchots de la fonte des glaces, choisissez judicieusement lesquelles de vos recrues farfelues partiront à la conquête des Zones stratégiques (l'Antarctique, le désert, la jungle, la ville et la Lune) et lesquelles iront saboter les plans de vos adversaires.

Matériel

90 cartes numérotées de 1 à 9, à raison de 18 pour chacune des 5 Zones stratégiques (l'Antarctique, le désert, la jungle, la ville et la Lune).

❶ **Valeur en points de Maître du Monde**

❷ **Rappel de l'effet de la carte**

❸ **Zone stratégique**

❹ **Dos des cartes**



Mise en place



Mélangez toutes les cartes puis distribuez-en 18 à chaque joueur. Placez-les en pile devant vous face cachée. Ces cartes constituent VOTRE pioche Renforts. À moins de 5 joueurs, les cartes excédentaires sont remises dans la boîte sans en prendre connaissance.



Chacun constitue sa main de départ en piochant les 2 premières cartes de sa pioche Renforts.

Tour de jeu

Une partie se joue en 8 tours de jeu, chacun composé de 3 phases :

1 Recrutement

Chaque joueur prend les 2 premières cartes de sa pioche Renforts et les rajoute à sa main. Il en aura donc 4 en main au début du premier tour.

2 Infiltration des saboteurs

Chaque joueur choisit dans sa main une carte qu'il pose face cachée devant son voisin de gauche et une carte qu'il pose face cachée devant son voisin de droite. Chacun ajoute ensuite à sa main les deux cartes posées devant lui par ses voisins.

3 Débarquement des troupes

Chaque joueur choisit une carte de sa main et la pose devant lui face cachée. Quand tout le monde a choisi sa carte, chacun la révèle. Leur éventuel effet (voir Cartes spéciales) est appliqué. Chaque joueur range la carte qu'il vient de jouer avec les autres cartes de la même Zone stratégique déjà placées devant lui face visible. Ces cartes serviront à établir les majorités de fin de partie. Puis on passe au tour suivant.



2

Cartes données par les joueurs de gauche et de droite

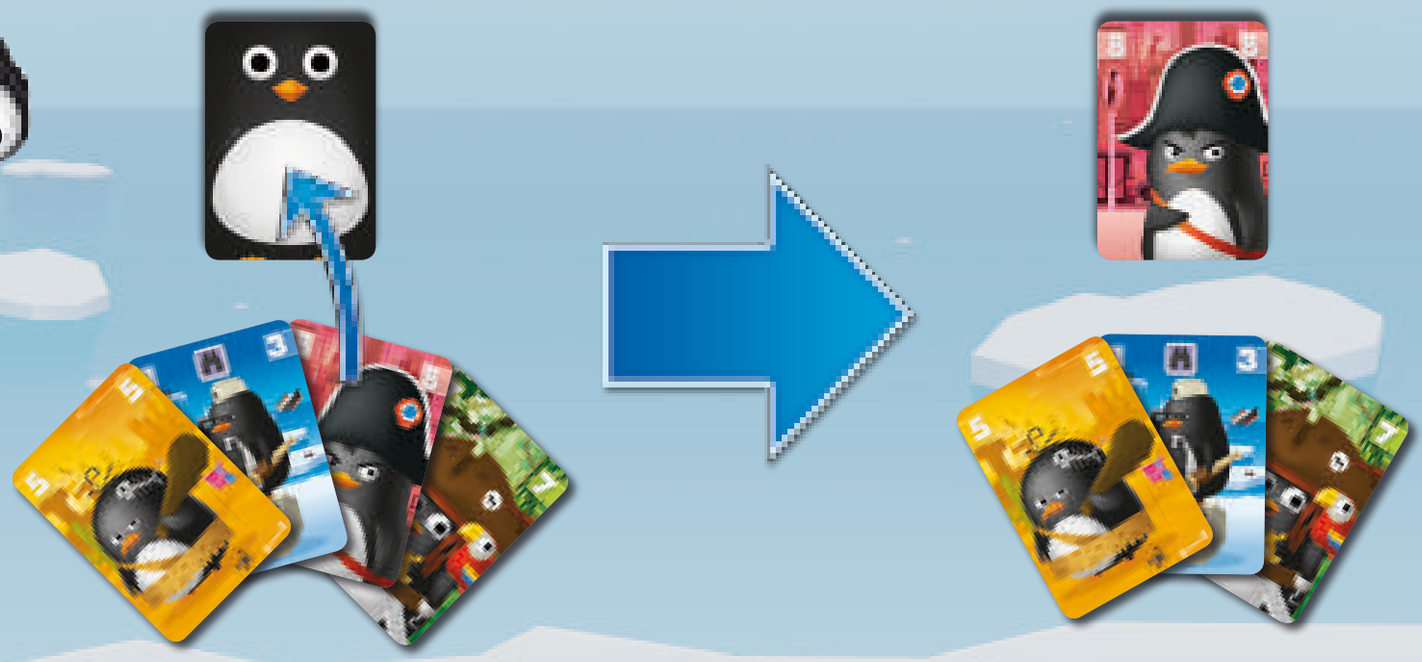


Carte posée devant le joueur de gauche

Carte posée devant le joueur de droite

Main du joueur

3



Le joueur pose une carte face cachée devant lui.

Quand tout le monde a posé une carte, chacun la retourne.

Cartes spéciales



Les Jumeaux ninjas (1 par Zone stratégique) : au tour suivant, le joueur qui a posé les Jumeaux ninjas doit poser deux cartes au lieu d'une durant le Débarquement des troupes. Les Jumeaux ninjas n'ont pas d'effet s'ils sont joués au dernier tour.



Le Kamikaze (1 par Zone stratégique) : au tour durant lequel il est joué, le Kamikaze détruit toutes les cartes d'une valeur supérieure ou égale à 7 jouées durant ce tour. Les cartes détruites sont rangées dans la boîte.



Le Guetteur (2 par Zone stratégique) : au tour suivant, le joueur qui a posé le Guetteur attend que les autres joueurs révèlent leur(s) carte(s) pendant le Débarquement des troupes pour choisir et révéler sa propre carte. Le Guetteur n'a pas d'effet s'il est joué au dernier tour.

Note : si plusieurs joueurs ont posé un Guetteur, au tour suivant ils choisiront leur carte simultanément, après que leurs adversaires auront révélé les leurs.





Fin de partie

Déterminer les majorités

Pour déterminer qui est majoritaire sur une Zone stratégique, il suffit d'additionner tous les points de Maître du Monde visibles sur les cartes de cette Zone posées devant soi. Celui qui en a le plus est déclaré majoritaire, et en cas d'égalité, la majorité est partagée.

Décompte des points

Seules les cartes gardées en main donnent des points de Maître du Monde :

- Pour les Zones stratégiques dans lesquelles il est majoritaire, le joueur marque les points de **chaque carte** de cette Zone encore en main.
- Pour les Zones stratégiques dans lesquelles il n'est pas majoritaire, le joueur marque uniquement les points de **la carte la plus faible** de cette Zone encore en main.
- Pour les Zones stratégiques pour lesquelles il n'a pas de cartes posées devant lui, il ne marque aucun point.

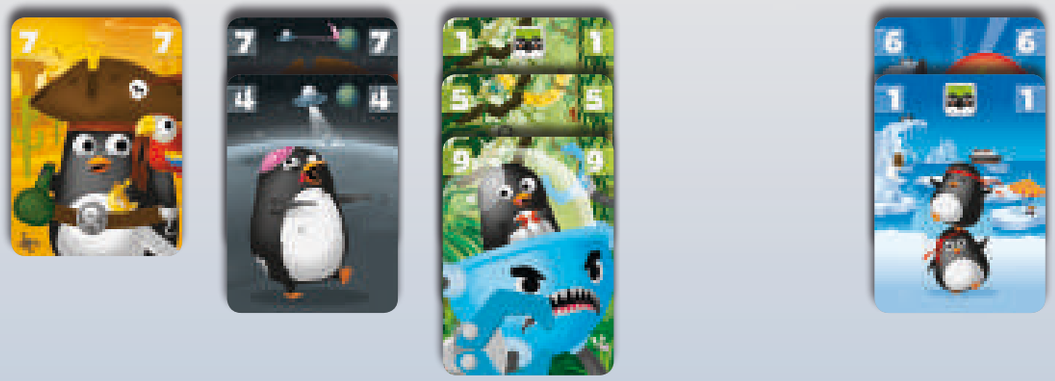
Le joueur qui a cumulé le plus de points de Maître du Monde devient…

le Maître du Monde !



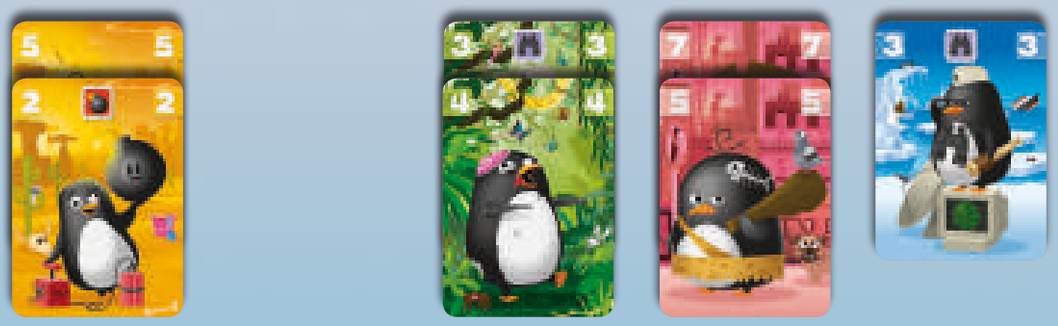
Cartes posées du joueur A

Le joueur A est majoritaire sur la Lune avec une valeur de 11 et dans la jungle avec une valeur de 15. Il marquera donc tous les points de Maître du Monde des cartes de Lune et de jungle qu'il a encore en main ainsi que la plus petite carte des Zones où il n'est pas majoritaire.



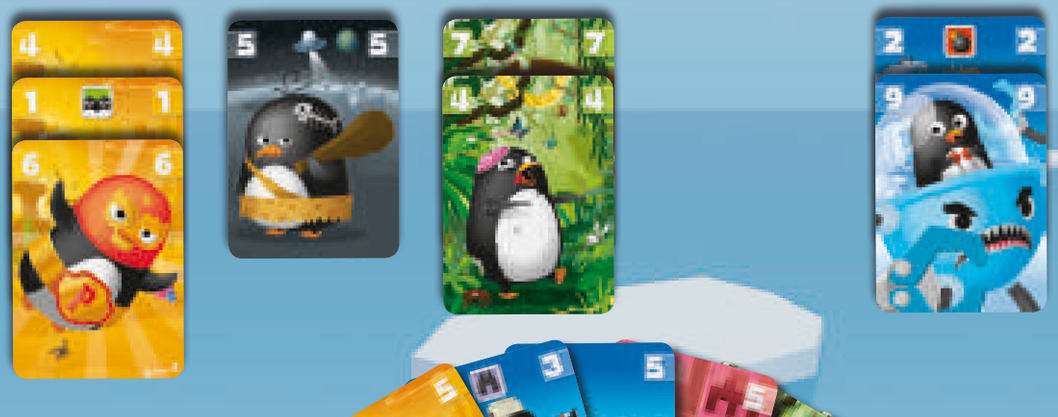
Cartes posées du joueur B

Le joueur B est majoritaire en ville avec une valeur de 12. Il marquera donc tous les points des cartes de ville qu'il a encore en main ainsi que la plus petite carte des Zones où il n'est pas majoritaire.



Cartes posées du joueur C

Le joueur C est majoritaire dans le désert et en Antarctique avec une valeur de 11 dans chaque Zone. Il marquera donc tous les points des cartes de désert et d'Antarctique qu'il a encore en main, soit 19 pour le désert et 8 pour l'Antarctique. De plus, il marquera la plus petite carte de sa main des Zones où il n'est pas majoritaire, soit 2 points sur la Lune et 5 dans la jungle. Avec sa carte de ville en main, il ne marque aucun point car il n'a pas de carte de ville devant lui. Donc au total 34 points !





Main du joueur C

À deux joueurs

On joue une configuration à 4 joueurs avec 2 joueurs virtuels intercalés entre les 2 joueurs réels. Chaque joueur (réel et virtuel) reçoit donc 18 cartes. Puis chaque joueur réel prend 2 cartes en main.



Recrutement

Chaque joueur réel pioche 2 cartes, il en aura donc 4 en main au début du premier tour.



Infiltration des saboteurs

Chaque joueur choisit dans sa main une carte qu'il pose face cachée devant son voisin virtuel de gauche et une carte qu'il pose face cachée devant son voisin virtuel de droite. Ces cartes vont constituer, au fur et à mesure, une pile distincte de la pioche Renforts. Chaque joueur réel prend en main une carte sur la pioche Renforts de chaque joueur virtuel.



Débarquement des troupes

Chaque joueur réel choisit dans sa nouvelle main une carte qu'il pose face cachée devant lui. Pour les joueurs virtuels, on prend la première carte de leur pioche Renforts. Quand tout le monde a choisi, les joueurs révèlent leur carte et celles des joueurs virtuels. Leurs éventuels effets (voir Cartes spéciales) sont appliqués, puis on passe au tour suivant. Quand la pioche Renforts des joueurs virtuels est épuisée, on la reconstitue avec la pile de cartes données par les joueurs réels.

Fin de partie à deux joueurs

Déterminer les majorités

On détermine les majorités entre les 4 joueurs de la même manière que dans une partie classique.

Décompte des points

Le système de décompte ne change pas. Les 2 joueurs virtuels marquent leurs points en fonction des cartes encore face cachée (pioche Renforts + pile de cartes données par les joueurs réels) en suivant les règles de base.